



## Progetto di Massima Ecosistema di innovazione Digitale della Cultura



**Azione 1.3.2 del PO FESR Sicilia 2014-2020**

**"Sostegno alla generazione di soluzioni innovative a specifici problemi di rilevanza sociale, anche attraverso l'utilizzo di ambienti di innovazione aperta come i Living Labs"**

**AZIONE TERRITORIALIZZATA -CLLD**



➤ **Profilo del soggetto proponente - beneficiario**

Il beneficiario dell'AZIONE GAL: 3.2.1 (FESR) 1.3.2 – *Sostegno alla generazione di soluzioni innovative a specifici problemi di rilevanza sociale, anche attraverso l'utilizzo di ambienti di innovazione aperta come i Living Labs* nell'ambito della Strategia di Sviluppo Locale di tipo partecipativo “Rocca di Cerere” è la Società Consortile mista a r. l. Rocca di Cerere Geopark costituita in data 29/10/1998 ai sensi degli articoli 2615/ter, 2462 e seguenti del Codice Civile, iscritta nel Registro delle Imprese di Enna con codice fiscale e numero d'iscrizione 00667240865 e iscritta nel Repertorio Economico Amministrativo con il numero EN-51476.

La Società Rocca di Cerere Geopark rientra nella Tipologia beneficiari previsti dalla Misura in quanto essa si configura quale **Ente no profit**.

Infatti la Società Rocca di Cerere Geopark è soggetto di diritto titolari di diritti e di doveri, cioè con persona giuridica. Cioè dunque una istituzione organizzata per determinati obiettivi (secondo *wiktionary.org*) o struttura, istituzione organizzata per determinati fini, a cui è riconosciuta personalità giuridica (secondo *www.garzantilinguistica.it*).

La suddetta Società prevede nel proprio Statuto all'Art. 4 Oggetto Sociale che **la società non persegue**

**scopo di lucro** ed inoltre all'art. 23 Utili d'esercizio stabilisce che *“Gli utili netti, dopo la copertura di eventuali perdite pregresse dopo l'accantonamento della quota stabilita dalla legge per la formazione della riserva legale, saranno accantonati in un apposito fondo ai sensi e per gli effetti di cui all'art. 7 della Legge 21/3/81, n. 240, salvo compatibili diverse disposizioni dell'Assemblea. Rimane comunque esclusa la possibilità di procedere alla distribuzione di utili, sotto qualsiasi forma, ai soci.”*

Pertanto la Società Consortile a r.l. Rocca di Cerere Geopark possiede i requisiti di eleggibilità del soggetto proponente sulla base di quanto previsto dal PO e dalla procedura di selezione dell'Azione.

### ➤ **Descrizione sintetica dell'intervento e dell'approccio “Living Lab” individuato;**

L'intervento nasce da una riflessione sul rapporto tra gli ambienti digitali e le esperienze di apprendimento legato all'arte ed al patrimonio culturale

Gli ambienti digitali sono particolarmente attrattivi, non solo per le giovani generazioni, ma anche per quelle di età più avanzata, che vivono con malcelata curiosità la possibilità di colmare i propri gap nella conoscenza delle tecnologie quando le esperienze ad alto contenuto digitale sono connesse alla riscoperta di patrimoni culturali.

Il ruolo degli ambienti digitali ed in particolare di quelli interattivi per contestualizzare e comprendere meglio un prodotto di creatività umana ad alto contenuto simbolico é oggi quindi ancor più palese. Va tuttavia ammesso che anche le generazioni più avanti con gli anni hanno rimodulato i propri processi cognitivi, passando gran parte della vita davanti ad un display. Un utilizzo propedeutico delle tecnologie più avanzate per gli scopi in argomento pare particolarmente utile e merita di essere sperimentato attraverso nuove sinergie tra scuola, agenzie di long life learning, le istituzioni culturali, il mondo della ricerca e la società civile. Le potenzialità dell'applicazione di tecnologie innovative alla revisione dei racconti connessi al patrimonio sono innumerevoli. Serve certamente rigore nella loro applicazione per evitare la banalizzazione.

Oggi diventa ineludibile l'attenzione all'enorme potenzialità che gli ambienti digitali possono offrire per creare momenti di apprendimento intorno al patrimonio culturale. Poiché le meravigliose opere che fanno parte delle collezioni museali e dei parchi archeologici sono per forza di cose statiche oggi è quanto mai necessario ripensare l'offerta con la massima attenzione alle potenzialità degli ambienti digitali che rendono possibile soddisfare quell'aspettativa di evoluzione del racconto. Anche il recente successo delle esperienze di *gaming* pensato per i beni culturali ed i musei incoraggia tale cammino così come l'avvio dell'utilizzo dei fumetti di alta qualità per raccontare importanti musei, poiché il rapporto tra il fumetto e gli ambienti digitali è ormai quasi automatico.

L'iniziativa ROCCA DI CERERE LIVING LAB intende creare un **gruppo di lavoro** (Quadrupla Elica) che pensi alle potenzialità di valorizzazione dei beni culturali del territorio su cui opera il GAL attraverso le nuove tecnologie sia nei confronti delle persone che vivono nel territorio sia nella prospettiva di potenziare l'offerta turistica.

Le azioni dell'intervento proposto riguardano la creazione di un **Ecosistema di innovazione Digitale della Cultura** per valorizzare il patrimonio culturale territoriale attraverso la digitalizzazione di dati e servizi con una mappatura e una digitalizzazione dei punti e dei siti d'interesse storico-artistico.

Il termine ecosistema innovativo è collegato al cambiamento radicale del modello di innovazione negli ultimi vent'anni: passando da un modello chiuso ad un modello aperto, i protagonisti non sono più solo le aziende ma le reti locali di attori fatte da imprese, dalla ricerca e dai soggetti che si occupano di education/training, dal settore pubblico e dagli utenti finali/consumatori. *L'interdipendenza tra gli attori dell'innovazione è ciò che più caratterizza un ecosistema innovativo, al punto che questo è considerato altamente sviluppato quando i soggetti ivi partecipanti sono aiutati a operare oltre i propri confini organizzativi, portando alla trasformazione e allo sviluppo della conoscenza nella sfera dei processi dell'innovazione (Mercan & Goktas, 2011).*

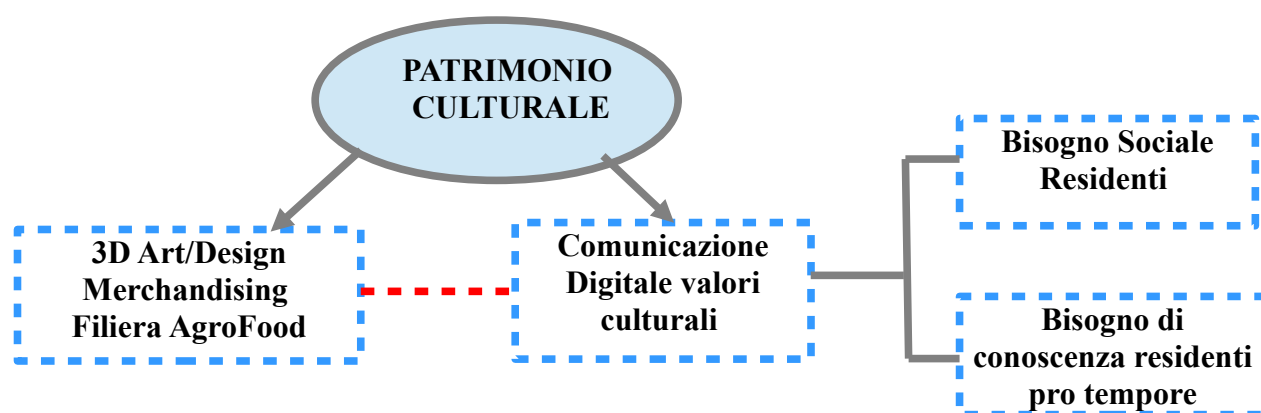
Si pensa pertanto all'utilizzo delle nuove tecnologie dell'informazione come strumento di accesso non invasivo – ma nemmeno sostitutivo – alle ricchezze culturali territoriali capace di incrementare la connessione tra gli elementi del patrimonio culturale per rafforzare la sua attrattività ed il suo ruolo nella costruzione dello sviluppo sociale.

## ECOSISTEMA di innovazione Digitale della Cultura (network del valore)

L'intervento è finalizzato alla creazione di contenuti “nativi digitali” per completare la visita fisica dei luoghi e per dare al visitatore (digitale o fisico) ulteriori elementi di conoscenza a complemento della sensazione personale di stupore. (Virtual Heritage)

S'intende “rafforzare la filiera beni culturali-turismo-tecnologia, sviluppando le potenzialità del mercato legate all'applicazione dell'ICT alla valorizzazione dei beni culturali” per fornire strumenti per una esperienza dei luoghi fondata sulla matrice storica ricostruita attraverso modalità e forme di comunicazione intessute sull'armatura culturale del territorio.

L'intervento rappresenta un progetto di comunicazione e di educazione all'interpretazione del patrimonio culturale come espressione di comunità umane che abitano e che agiscono per lo sviluppo locale e che partecipano al processo innovativo (open innovation)



L'Ecosistema di innovazione Digitale della Cultura racchiude in sé:

- **Ecosistema digitale turistico**, l'insieme di regole e convenzioni, competenze e professionalità, infrastrutture e sistemi tecnologici che permetteranno di gestire la digitalizzazione e la promozione adottando specifiche operative condivise che possono condurre alla standardizzazione degli elementi informatici (descrizioni, informazioni, ecc);
- l'istituzione di una **piattaforma digitale** per potenziare l'attrattività turistica del territorio facendo leva sulle specificità locali, dall'ambiente alla gastronomia
- acquisizione servizi di restituzione 3D di specifici patrimoni culturali, produzione e distribuzione di materiale digitale con evidenziazione dei particolari e del racconto storico, Tour Virtual Reality, Tour in Augmented Reality
- le operazioni per lo sviluppo della **brand reputation** puntando alla presenza del brand riconoscibile e coerente su tutti i canali, al monitoraggio semantico, alla definizione e adozione di regole e metodi per l'utilizzo del brand ed alla definizione e adozione degli strumenti per l'uso del brand.

La valorizzazione del patrimonio culturale collettivo dovrà essere capace di generare condizioni di crescita culturale sociale e di costituire allo stesso tempo, una leva strategica per lo sviluppo economico per le comunità locali, attraverso la nascita ed il rafforzamento delle **filieri imprenditoriali** ad esso collegate.

In tal senso l'iniziativa consentirà di recuperare il progetto “**Make it art, make it lab**” a cui partecipa il GAL e che coinvolge una pluralità di soggetti tra i quali la CNA Associazione

Provinciale di Enna, l'Università Kore di Enna con il Corso di laurea in Architettura, il Liceo Artistico di Enna, l'Istituto Professionale Federico II, l'Ordine degli architetti di Enna. Il progetto infatti prevede l'avvio di un FabLab dove imprenditori locali, artigiani e designer si incontrano per dare vita a nuovi prodotti anche a supporto del percorso partecipato da diversi attori, che mette assieme il disegnatore con il Maestro Artigiano per realizzare oggetti ad alto valore aggiunto da produrre in serie limitata, attraverso processi di contaminazione attiva, di sinergie tra competenze e della costruzione di una rete tra attori dello sviluppo economico. Valorizzare l'artigianato d'arte e le sue potenzialità contribuisce alle finalità più generali del Living Lab di coinvolgere il territorio e i suoi attori più importanti, promuovere reti di impresa e professionisti rafforzando la competitività del sistema; favorire un rapporto stabile tra il mondo della formazione delle Scuole e dell'Università con quello del lavoro di imprese e professionisti.

Gli ambiti di intervento previsti dal Fab Lab "Make it art, make it lab" sono:

1. L'Arredo in Ceramica
2. Oggetto funzionale in cucina (Vetro, Legno, Cuoio)
3. La moda degli abiti e degli accessori
4. Il gioiello (Oro, Vetro, Metalli, Legno)
5. La Stampa 3D nell'arredamento di interni

Il Living Lab ECOSISTEMA di innovazione Digitale della Cultura potrà consentire anche di sviluppare una rete di relazioni e di collaborazioni finalizzate alla produzione di attività, eventi e servizi culturali (editoria, musica, moda, film-making, concerti, performances artistiche) con l'ausilio delle ICT attraverso l'attivazione di un co-working, un contenitore in cui progetti si interfacciano con il mondo dell'imprenditoria per un più diretto e agile confronto e per lo sviluppo di nuova imprenditorialità su opportunità generate dal Patrimonio, ad esempio nel campo del Sociale (per progetti sui temi del Turismo Accessibile connessi all'accessibilità del patrimonio e dei siti), Culturale (per teatri, musica, produzioni culturali, etc.), Artigianato e Commerciale (nelle aree del merchandising, del restauro, della manutenzione), Scientifico e tecnologico (sistemi di gestione dei dati, rappresentazioni multimediali e web), Formazione (sostegno alle professioni turistiche, formazione guide turistiche, master post universitari sui temi dell'impresa turistica e culturale etc.).

Il living lab Rocca di Cerere sarà uno spazio utilizzato per valorizzare il patrimonio culturale del territorio, attraverso l'utilizzo di prodotti multimediali e servizi smart per il turismo, come ricostruzioni 3D, gallerie immersive, sistemi informativi territoriali e tecnologie open source integrate a nuove forme di narrazione emozionale e didattica (storytelling adattivo).

Il Living Lab è concepito anche come luogo di aggregazione per la conoscenza, la valorizzazione e la fruizione del patrimonio storico, archeologico e monumentale del territorio dove la ricerca entra in contatto con la società civile e le imprese.

Il living lab promuoverà anche attività di formazione e organizzerà laboratori didattici per le scuole, rappresentando un punto di partenza per effettuare successivamente visite reali al patrimonio archeologico del territorio.

Gli obiettivi sono quelli di:

-coinvolgere la popolazione residente e quella presente pro-tempore (i turisti) in un processo di partecipazione attiva, in cui, oltre ad avvicinarsi alla realtà culturale e storica del proprio territorio, cominci a percepirla come una ricchezza propria e contribuisca in prima persona ad ampliarla, portando nel laboratorio informazioni o conoscenze relative al patrimonio culturale del territorio;

-far scoprire alla cittadinanza un patrimonio spesso sconosciuto e di rendere la popolazione parte

attiva nel processo di valorizzazione del medesimo.

L'intervento delineato mira pertanto a superare le attuali condizioni di utilizzo delle risorse culturali del territorio, prospettando soluzioni innovative volte a aumentare la loro attrattività, a incrementarne la conoscenza scientifica, a sostenere lo sviluppo di attività imprenditoriali appartenenti alla filiera delle imprese culturali e creative, nonché a ottimizzare il sistema di Governance e di gestione dei beni e delle attività culturali.

Sulla base di quanto illustrato, il rilievo integrato del bene culturale può dunque creare le condizioni tecnologiche per soddisfare il fabbisogno di una valorizzazione realmente coerente con quanto enunciato (art. 6) dal Codice dei Beni Culturali e del Paesaggio: *promuovere la conoscenza del patrimonio culturale; assicurare le migliori condizioni di utilizzazione e fruizione pubblica del patrimonio stesso; promuovere la conservazione del patrimonio culturale.*

**Approccio Living Lab** individuato è quello dell'**OPEN INNOVATION**

Sebbene il concetto dell'open innovation sia nato in applicazione alle aziende private, si è via via notata la sua applicabilità anche alle pubbliche amministrazioni e alle collaborazioni di questa con enti privati e soggetti di vario genere. Oggi è sempre più ricco lo scambio di conoscenza, informazioni e best practices tra gli enti pubblici e privati, e questo crea un circolo virtuoso di collaborazioni. In questo senso un ecosistema di innovazione può essere inteso come l'insieme di tutte le risorse di sistema dedicate a favorire la circolazione di conoscenze.

Il concetto di fondo è *'fare rete per innovare'* basato su un approccio di co-creazione sistematica e di processi di innovazione e ricerca integrati. Questi sono integrati attraverso la co-creazione, l'esplorazione, la sperimentazione e la valutazione di idee innovative, di scenari, concetti e relativi manufatti tecnologici in casi d'uso reali. Questi casi d'uso coinvolgono le comunità d'utenti, non solamente come soggetti osservanti ma anche come fonti di creazione.

L'approccio dell'Open Innovation si basa sul **modello a quadrupla elica**: si tratta di una metodologia che abbatte le tradizionali divisioni e distanze tra Pubblica Amministrazione, settore produttivo, mondo accademico e cittadinanza attiva, riunendone i punti di vista multidisciplinari per promuovere il lavoro di squadra, nonché la collaborazione e la condivisione di idee. Lavorando insieme si può creare nuovo valore condiviso che avvantaggia tutti i partecipanti, in quello che diventa un ecosistema dell'innovazione.

La tecnologia digitale gioca un ruolo chiave per la creazione di reti e connettività stabili in questo nuovo cluster. Il valore dei progetti e delle azioni gestiti con questa metodologia è caratterizzato da una visione a lungo termine, incentrata sul miglioramento delle condizioni sociali, dei processi e delle prestazioni nelle organizzazioni.

Proprio l'innovazione sociale presuppone una visione di sviluppo del sistema economico e sociale di un territorio che fa leva sulla sinergia di una pluralità di soggetti: la dimensione partecipativa, collaborativa e multi-disciplinare, la condivisione delle strategie in una logica user-driven piuttosto che expert-led, l'elaborazione dei progetti secondo una modalità partecipata "dal basso" in cui tutti gli operatori svolgono un ruolo parimenti strategico, la formulazione delle soluzioni in riferimento a casistiche particolari e locali piuttosto che alle logiche del mercato globale sono aspetti strettamente correlati ai processi di innovazione sociale e ampiamente sostenuti dalla Comunità Europea (Commissione Europea, 2014).

Il living lab è anche uno strumento utile per costruire coesione sociale e senso di appartenenza a un territorio.

Tuttavia, la sua valenza innovativa va ben oltre le tecnologie e le logiche di mercato in quanto può

impattare notevolmente sui processi comportamentali delle persone nella loro dimensione sia plurale sia individuale.

➤ **Finalità, Obiettivi e Risultati Attesi che si intendono perseguire attraverso la realizzazione dell'intervento;**

Gli obiettivi primari del ROCCA DI CERERE LIVING LAB sono descritti nel seguito.

1. Migliorare la capacità del territorio di gestire il patrimonio stimolando nuovi percorsi di valorizzazione (creazione di modelli digitali in grado di rappresentare il bene, di facilitarne l'accesso e la distribuzione) in grado di generare maggiore efficacia e efficienza dei processi di tutela (conservazione, sicurezza, catalogazione).
2. Migliorare la capacità del territorio di proporre il patrimonio culturale ai propri interlocutori sia in termini di esposizione e narrazione delle opere che in termini di commercializzazione di servizi correlati o aggiuntivi.
3. Rendere il territorio e il LL spazio aperto di condivisione con i visitatori, gli studiosi, gli altri territori, abilitando nuove forme di scambio e di comunicazione.
4. Attivare nuove forme di accesso e fruizione dei dati relativi al patrimonio, mediate o abilitate da soluzioni tecnologiche.
5. Attivare azioni e stimolare le imprese e il mondo produttivo privato ad offrire prodotti e servizi a valore aggiunto negli ambiti delineati anche attraverso il fab/lab in cui far convergere le eccellenze del settore creativo.

Le soluzioni ICT identificate consentiranno la comunicazione interattiva tra i diversi utenti e la condivisione e fruizione di contenuti informativi esposti sul web attraverso la creazione di una piattaforma interattiva “**Tourist Experience**” che favorirà la socializzazione delle esperienze turistiche tra gli utenti e consentirà di sperimentare nuovi modelli di erogazione e di fruizione di servizi nell'ambito turistico attraverso l'utilizzo di tecnologie innovative.

Il sistema si alimenterà in tempo reale, acquisendo dati dagli utenti, sia in modo automatico che manuale, e trasformandoli in informazioni a valore aggiunto, altresì crescerà utilizzando le esperienze, i feedback ed i passaparola dei visitatori.

I visitatori dei luoghi della cultura, infatti, manifestano un interesse sempre più crescente verso sistemi informativi in grado di coinvolgere il turista in percorsi esperienziali e conoscitivi incentrati su meccanismi percettivi multisensoriali, basati sull'interattività e sul coinvolgimento attivo.

Sulla base di tali premesse, può senz'altro affermarsi che la documentazione scientifica, ovvero analitica e rigorosa del bene culturale, risulta azione propedeutica e condizione necessaria per poter compiere qualsiasi efficace azione di valorizzazione del bene stesso. È altresì evidente come tra i fabbisogni da soddisfare rientrino senz'altro il consolidamento e la qualificazione dei servizi già in essere e strettamente collegati alla suddetta fruizione turistico-culturale.

Sulla scorta di tali elementi e sulla base delle risultanze dell'analisi si sono individuati i principali obiettivi del programma:

1. Intensificare i motivi del prolungamento della permanenza dei turisti creando più occasioni di "esperienza" nell'Area del PAL, che sappiano valorizzare le molteplici risorse dell'area e aiutino, nel contempo, a distribuire i flussi lungo l'intero arco dell'anno, presupposto fondamentale affinché l'attività turistica assuma caratteri propri della "industria turistica" che assicura elevati e stabili occasioni di lavoro per tutto l'anno.
2. assicurare una governance del territorio ed una governance “delle cose” volta a una



diversificazione del prodotto turistico, rendendolo attrattivo anche verso segmenti di nicchia con interessi specifici;

3. orientare, qualificare e tipicizzare i prodotti locali, rispettando l'ambiente, favorendo la biodiversità e lo sviluppo delle produzioni biologiche,

4. Favorire l'innovazione tecnologica e la ricerca applicata, anche mediante la creazione di centri di ricerca per la nascita di nuove imprese,

5. Incentivare la creazione, l'avvio e lo sviluppo di attività imprenditoriali favorendo la multifunzionalità e la diversificazione delle attività aziendali anche in chiave sociale,

6. diffondere in modo capillare un livello elevato di qualità che investa trasversalmente la gestione e l'organizzazione del territorio, rivolta all'ospite in quanto tale ed alla efficienza del governo d'impresa,

7. migliorare l'approccio al mercato, conoscendo i target, le loro esigenze e comportamenti di viaggio e vacanza e avviando ulteriori attività di analisi della soddisfazione della clientela per migliorare la propria performance, utilizzando nuovi strumenti,

8. favorire la collaborazione e le reti tra le imprese con l'obiettivo di creare circuiti tematici di offerta con una elevata specializzazione dei servizi e di facilitarne lo sbocco sul mercato,

9. attuare sistematicamente strategie di promozione puntando soprattutto sul marketing e la comunicazione,

10. rafforzare il ruolo attivo delle istituzioni locali e la loro attenzione al settore sociale e alle sue esigenze.

### **I risultati attesi**

- Supporto allo sviluppo di prodotti e servizi complementari alla valorizzazione degli attrattori culturali, ambientali e naturali del territorio, anche attraverso l'integrazione tra imprese delle filiere culturali, turistiche, creative, e delle filiere dei prodotti tradizionali e tipici al fine di valorizzare le opportunità e i vantaggi delle intersezioni settoriali e realizzare prodotti/servizi finalizzati all'arricchimento, diversificazione e qualificazione dell'offerta turistico-culturale degli ambiti territoriali;
- Rafforzamento della competitività delle PMI della filiera turistica, culturale e creativa promuovendo al suo interno innovazione, sviluppo tecnologico e creatività, favorendo più in generale il consolidamento dei sistemi imprenditoriali maggiormente caratterizzati dagli ambiti territoriali di riferimento degli attrattori;
- Aumento, consolidamento, qualificazione dei servizi e delle infrastrutture di cura socio-educativi rivolti ai bambini e dei servizi di cura rivolti a persone con limitazioni dell'autonomia e potenziamento della rete infrastrutturale e dell'offerta di servizi sanitari e sociosanitari territoriali
- realizzazione degli obiettivi di policy inerenti all'inclusione sociale attraverso interventi di promozione della Cultura per il rafforzamento dei diritti di cittadinanza e per l'animazione culturale dei territori esposti a marginalità sociale
- incremento e specializzazione delle competenze dei soggetti che operano nella filiera dei beni culturali, dell'industria del turismo, compreso il livello istituzionale, e formazione delle figure professionali dedicate alla gestione dei beni/servizi culturali/naturalistici per soddisfare le necessità di sviluppo delle imprese turistiche.

➤ **Settori chiave in cui si focalizza l'attività di ricerca e sviluppo del Living Lab;**

Gli ambiti di intervento del progetto riguardano l'ambito tematico della Strategia regionale di Specializzazione Intelligente (S3):

**Turismo Cultura e beni Culturali,**

che coinvolge anche l'Agroalimentare e le Smart City and Communities.

Infatti il progetto prevede:

**Attività e nuove tecnologie per l'industria dell'esperienza e per lo sviluppo di contenuti culturali e creativi**

Questo sub-ambito di specializzazione punta a sviluppare le attività e le tecnologie che siano finalizzate alla realizzazione di una vera e propria economia dell'esperienza. (..) In questo sub ambito di specializzazione andrebbero quindi concentrate tutte le esperienze volte ad innalzare il livello di esperienza che un utente possa essere in grado di ricevere dalla fruizione delle espressioni culturali che da statiche dovrebbero divenire più dinamiche e coinvolgenti.

Nell'ambito di questa priorità strategica rientrano dunque tutte le iniziative di collaborazione pubblico-privata che si inquadrano in una nuova lettura del patrimonio materiale e immateriale che da statico deve diventare dinamico e maggiormente fruibile. A partire dalla valorizzazione del patrimonio culturale esistente occorre poi indirizzare l'azione verso la creazione di nuove forme di espressione culturale e creativa . (...)

**Attività e nuove tecnologie per la valorizzazione innovativa del patrimonio culturale/naturale e per lo sviluppo dei servizi turistici**

(..) La Strategia per la Specializzazione Intelligente nella filiera turismo-cultura potrà focalizzarsi sull'applicazione estesa delle nuove tecnologie dell'informazione e comunicazione (ICT) che, attraverso il sostegno a meccanismi di scoperta imprenditoriale, potrà generare nuovi prodotti turistico-culturali costruiti su segmenti di domanda rilevanti in termini di dimensione e capacità di spesa. Inoltre potrà stimolarsi la creazione di nuove filiere e relativi prodotti utilizzando le tecnologie del web semantico, strumenti e piattaforme digitali, e creando una domanda interna per le imprese dell'ICT e dei new media, in particolare per le start up e gli spin off dotati anche di competenze per soddisfare con nuove applicazioni la sempre maggior propensione dei turisti verso i canali digitali per esigenze legate alla visita.

**Sviluppo di piattaforme digitali e servizi web per il turismo e la promozione culturale**

L'evoluzione tecnologica e la sempre maggiore diffusione di devices di comunicazione hi-tech hanno determinato un radicale cambiamento nei comportamenti del turista nelle fasi che antecedono, in quelle del e in quelle che seguono il viaggio. Ne consegue che occorre assecondare queste tendenze dando adeguato spazio allo sviluppo di piattaforme digitali e servizi per il web finalizzati al turismo e alla promozione culturale. Nell'ambito di questo sub ambito di specializzazione si potrà quindi puntare ad aumentare la disponibilità dei servizi web (contenuti, navigabilità, proposta itinerari, ecc.) ed ampliare i margini di miglioramento delle imprese ricettive (strategie di marketing, offerta ai clienti di personalizzare e progettare i prodotti, utilizzo del commercio e della fatturazione elettronica, forme di collaborazione e aggregazioni in rete per sfruttare le potenzialità di Internet e adeguarsi ai nuovi modelli turistici, gestione di partnership con primari operatori web). Si punterà inoltre ad accrescere la capacità di offerta culturale integrata attraverso piattaforme tecnologiche comuni tra i poli (per es. tra siti UNESCO), attrattori culturali e imprese di diversi comparti (hotel, aziende vinicole, musei, imprese high tech,...).

Nella sua comunicazione<sup>1</sup> sul rafforzamento dell'identità europea attraverso l'istruzione e la cultura, la Commissione<sup>2</sup> ha affermato che è *nell'interesse comune di tutti gli Stati membri sfruttare tutto il potenziale dell'istruzione e della cultura come motore di posti di lavoro, crescita economica, equità sociale, cittadinanza attiva come mezzo per sperimentare l'identità europea in tutta la sua diversità.*

La nuova agenda persegue tre obiettivi strategici, con dimensioni sociale, economica ed esterna.

**Dimensione sociale** - *sfruttare il potere della cultura e della diversità culturale per la coesione e il benessere sociali*

- Favorire la capacità culturale di tutti gli europei rendendo disponibile una vasta gamma di attività culturali e fornendo le opportunità per parteciparvi attivamente.
- Proteggere e promuovere il patrimonio culturale dell'Europa inteso come risorsa condivisa, allo scopo di aumentare la consapevolezza della nostra storia comune e dei valori che condividiamo e rafforzare un senso di identità europea comune.

La partecipazione culturale unisce le persone. La cultura è un mezzo ideale per comunicare, per coinvolgere i cittadini e facilitare la coesione sociale.

La cultura è una forza trasformativa per la rigenerazione della comunità.

Di conseguenza, viene proposto un nuovo approccio avente come principio guida la capacità culturale. Si tratta di rendere disponibile una vasta gamma di attività culturali di qualità, promuovendo le opportunità per tutti di partecipare e creare, e rafforzare i legami tra cultura e istruzione, affari sociali, politiche urbane, ricerca e innovazione.

**Dimensione economica** - sostenere la creatività basata sulla cultura nell'istruzione e nell'innovazione, oltre che per l'occupazione e la crescita

- Promuovere le arti, la cultura e il pensiero creativo nell'istruzione e nella formazione formali e informali a tutti i livelli e nell'apprendimento permanente.
- Incoraggiare ecosistemi favorevoli alle industrie creative e della cultura, promuovendo la capacità d'innovazione e la cooperazione intersettoriale.
- Promuovere le competenze richieste dai settori creativi e della cultura, comprese quelle digitali, imprenditoriali, tradizionali e specializzate.

La cultura e la creatività sono risorse importanti per l'economia. La cultura contribuisce direttamente all'occupazione, alla crescita e al commercio esterno. Le comunità urbane e rurali fanno sempre più affidamento sulla cultura per attrarre datori di lavoro, studenti e turisti.

**La cultura, le arti, la creatività e le industrie creative sono interdipendenti.** La combinazione di conoscenze e competenze specifiche dei settori creativi e della cultura con quelle di altri settori, fra cui le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, il turismo, l'attività produttiva, i servizi e il settore pubblico, **favorisce la generazione di soluzioni innovative.** Per beneficiare di questo potere trasformativo, la Commissione propone di concentrare l'attenzione su tre ecosistemi specifici:

**Istruzione e formazione.** Esiste un evidente legame tra i livelli di istruzione e la partecipazione alla cultura. L'attenzione al pensiero critico e creativo dovrebbe essere estesa a tutti i livelli dell'istruzione e della formazione, in linea con il passaggio nell'approccio dallo STEM (scienza, tecnologia, ingegneria e matematica) allo STEAM, che comprende le arti.

---

1 A New European Agenda for Culture COM(2018) 267 final

2 COM(2017)673

**Città e regioni.** I settori creativi e della cultura hanno una grande capacità di sperimentazione, anticipazione delle tendenze e analisi dei modelli di innovazione sociale ed economica. **La cultura e il turismo sono potenti motori dell'attività economica.** Le città che investono in cultura possono trarne grande beneficio, attraendo più posti di lavoro e capitale umano che altre città simili, come dimostrato dall'Osservatorio della cultura e della creatività urbana, sviluppato dal Centro comune di ricerca della Commissione. Nelle aree rurali, il restauro e la riqualificazione del patrimonio naturale e culturale contribuiscono al potenziale di crescita e alla sostenibilità. **La gestione integrata dei beni culturali e naturali stimola le persone a scoprirli e a partecipare.**

La pianificazione è necessaria, ma deve anche essere possibile innovare attraverso processi dal basso verso l'alto, **centri creativi e incubatori in cui freelance e creativi lavorino e creino in collaborazione.** Vi è spazio per costruire su queste esperienze al fine di valorizzare il ruolo della cultura nello sviluppo territoriale guidato dall'innovazione.

#### **Industrie creative e della cultura.**

L'attività dei professionisti nei settori creativi e della cultura richiede un'ampia varietà di competenze digitali, tradizionali, trasversali e specializzate.

La nuova agenda pone come priorità un approccio intersettoriale alla collaborazione dell'UE, in quanto la digitalizzazione e la creazione collaborativa continuano ad abbattere i confini artistici ed economici. Tale priorità sarà integrata da iniziative specifiche nei settori più maturi, per sostenere in modo più efficace la ricca diversità delle espressioni culturali europee.

Infine si segnala uno studio "L'interazione tra cultura, salute e benessere psicologico: data mining dal Progetto Cultura e Benessere italiano"<sup>3</sup>, che ha provato a misurare "l'impatto dello stato di salute e di partecipazione culturale sul benessere psicologico, con particolare attenzione all'interazione tra modelli di accesso culturale e altri fattori noti per influire sul benessere psicologico".

I risultati mostrano che, tra i vari potenziali fattori considerati, l'accesso culturale inaspettatamente si classifica come il secondo fattore più importante per il benessere psicologico, immediatamente dopo l'assenza o presenza di malattie e fattori sovra performanti come lavoro, età, reddito, stato civile, istruzione, luogo di vita e altri fattori importanti.

In particolare, l'angoscia sembra essere strettamente connessa con il vivere nella parte meridionale dell'Italia, livello di reddito medio, vivere in aree semi-urbano e urbano, fascia d'età 46-60 anni, presenza di più di due malattie concomitanti e un basso livello di accesso culturale.

---

3 Enzo Grossi • Giorgio Tavano Blessi • Pier Luigi Sacco • Massimo Buscema  
E. Grossi, Foundation Villa Santa Maria, P. L. Sacco, IULM University, Milan, Italy, G. Tavano Blessi, Università Iuav di Venezia | IUAV, M. Buscema University of Colorado e Semeion Research Centre, Rome, Italy, Article in Journal of Happiness Studies , arch 2011

➤ **Individuazione dei soggetti rappresentanti della Quadrupla Elica e degli utenti finali coinvolti nelle attività di realizzazione del Living Lab**

Preliminarmente all'accesso ai benefici recati dall'azione e prima di rispondere alla chiamata a progetto effettuata dal competente Dipartimento Attività Produttive il GAL, quale beneficiario dell'azione 1.3.2, svolgerà una attività pre candidatura che si concretizza in una raccolta di Manifestazioni d'Interesse volta ad individuare e selezionare, in relazione ai fabbisogni sociali già individuati e descritti in questo documento, un raggruppamento di soggetti della “Quadrupla Elica”. I partecipanti alla manifestazione d'interesse (Pubblica amministrazione, Organismi di ricerca, enti e associazioni no profit, distretti, incubatori, PST, Istituti scolastici PA, imprese, società civile, sistema della ricerca ) potranno esprimere, attraverso un apposito modulo e la proposta di progetto esecutivo, il contributo specifico che potranno apportare al perfezionamento del bisogno già individuato e/o il contributo alla risoluzione del bisogno.

Il raggruppamento dei soggetti della “Quadrupla Elica” selezionato verrà invitato alla sottoscrizione dell'accordo di partenariato del Living Lab / Fab Lab “Protocollo di Intesa fra soggetti della quadrupla elica” con il GAL nel ruolo di Beneficiario/Capofila.