Smart Museum View

Analisi di scenario
Realtà Virtuale
Realtà Aumentata

Milano 12/10/2022

Obiettivi

Scopo del presente report è quello di illustrare l'analisi di scenario relativa al campo della realtà aumentata e della realtà virtuale (da qui AR e VR) applicate al settore dei beni culturali.

Domande di ricerca

- Come e in che misura gli utenti discutono in rete le implementazioni di AR (*augmented reality*) e VR (*virtual reality*) legate al settore culturale?
- In quali luoghi digitali si articola il discorso?
- Quali sono i principali argomenti attorno cui verte il discorso?

Metodo e Base Dati

E’ stata implementata un’analisi quali-quantitativa di tutti i contenuti web pubblicati dal 01/10/2021 al 30/09/22.

I dati sono presentati rispetto a 2 range temporali:

- 1 anno (01/10/2021 - 30/09/2022)
- 2 mesi (01/08/2022 - 30/09/2022)

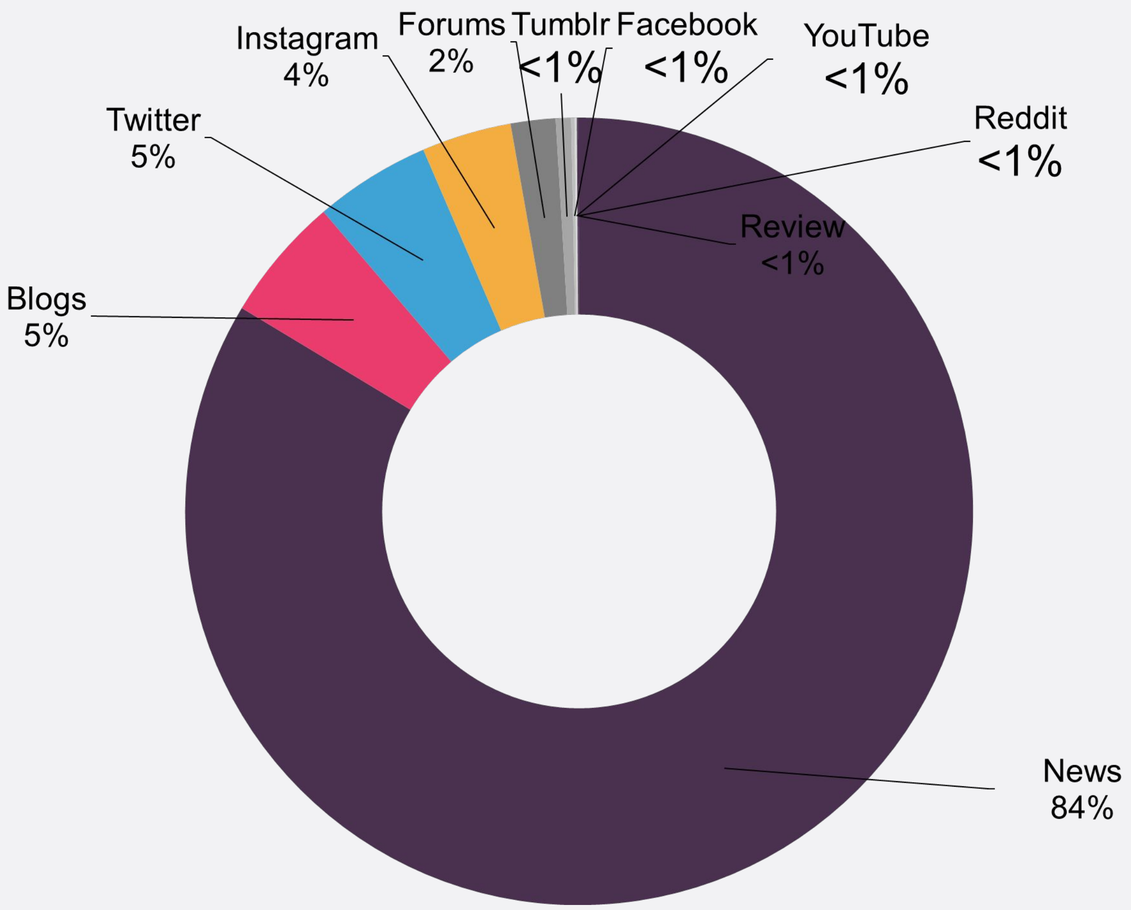
I dati estratti sono in lingua italiana, rispetto a pubblicazioni contenenti keyword collegate all’oggetto della ricerca (AR, VR, tecnologie collegate in ambito culturale).

Smart Museum View

Analisi di scenario

Panoramica 12 mesi

Distribuzione delle fonti



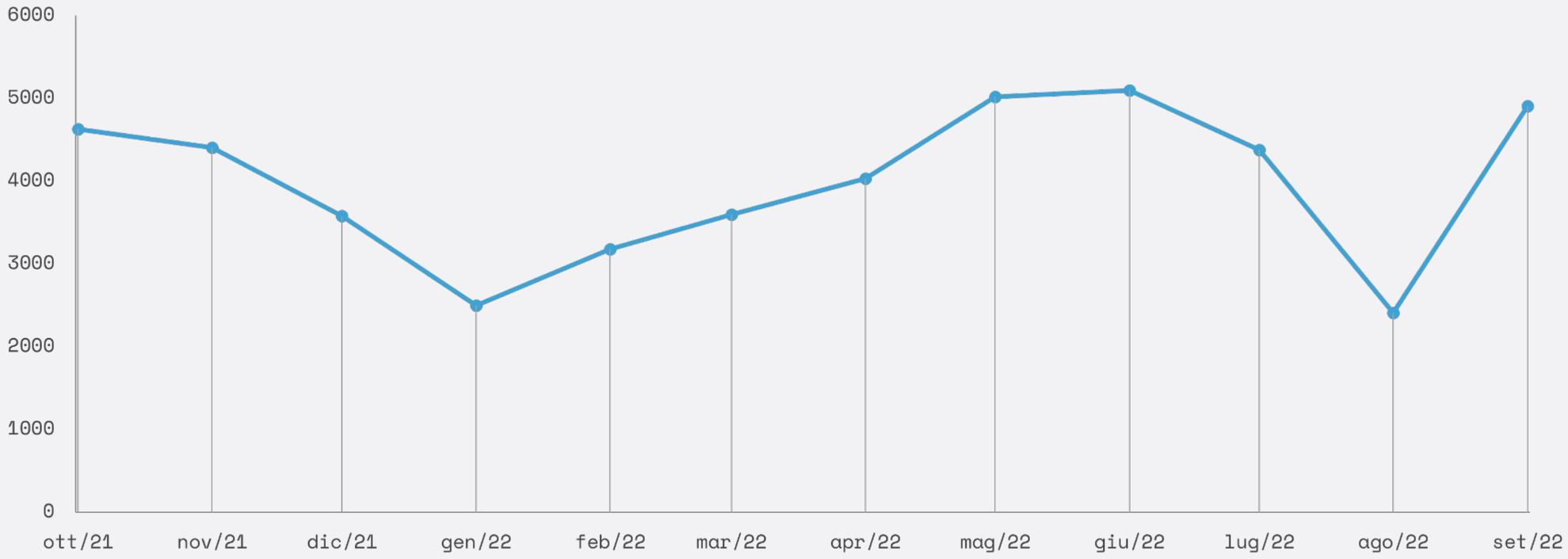
La popolazione dati di riferimento è pari a **69.730 contenuti.**

I contenuti rilevati sui macro topic delle tecnologie di realtà aumentata e virtuale si concentrano principalmente nella categoria delle news. Sommati ai blog, i contenuti del circuito di *news making* sfiorano il 90%.

Gli user generated content individuati per l'area tematica, risultano quindi minoritari, non consentendo la definizione di opinioni esplicitate e la misurazione del sentiment rispetto alla fruizione delle tecnologie stesse, da parte dei pubblici.

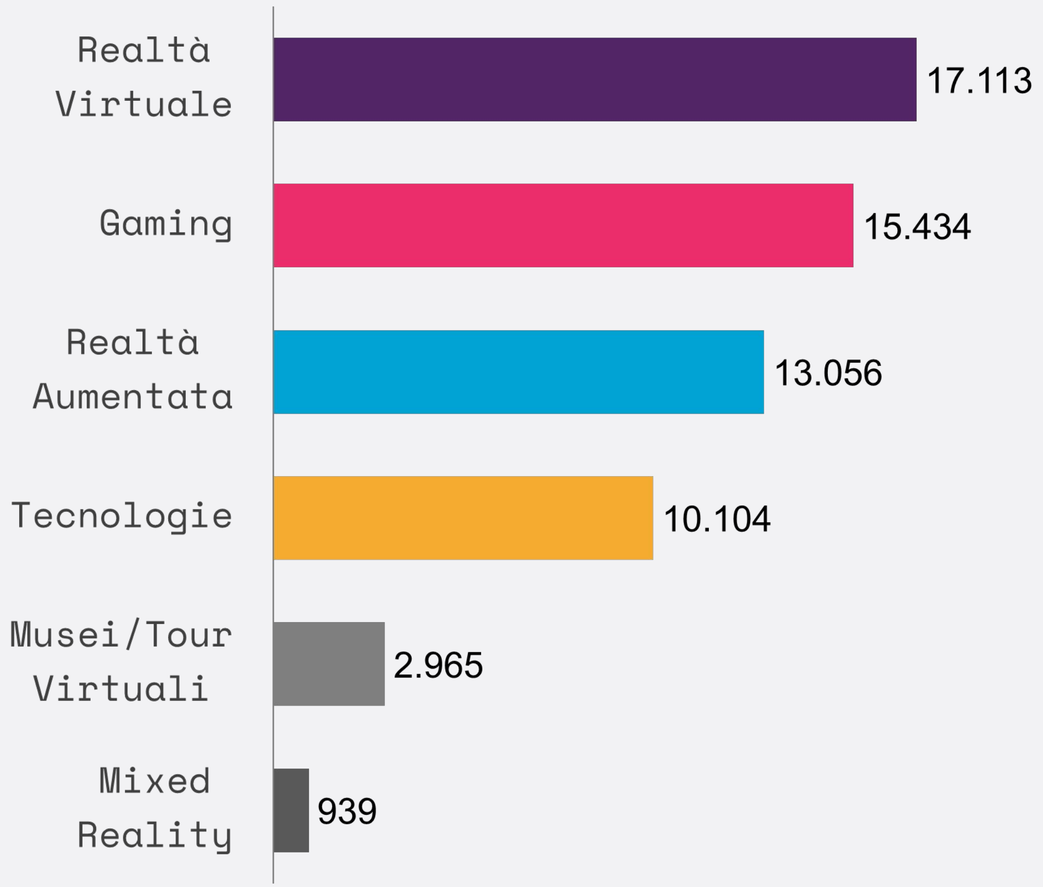
Per indagare e dedurre un output qualitativo ancora più profondo si rende necessario circoscrivere il campo d'analisi a narrazioni più precise e pubblicamente riconoscibili (es. specifiche community o nodi della rete, e ascrivibili a denominazioni proprie come ad es. una specifico festival o una specifica azienda che opera nel campo) un approccio non contemplato dall'iniziale research plan e dunque non restituito in questo progetto di ricerca.

Il trend nel tempo



L'analisi del trend delle pubblicazioni dei 12 mesi non evidenzia picchi importanti. Emerge piuttosto un andamento piuttosto omogeneo delle pubblicazioni caratterizzato da un incremento piuttosto importante tra i mesi di gennaio e giugno.

Le categorie del discorso



La categorizzazione riassume la presenza dei subtopic in elenco nelle conversazioni digitali.

Un testo può essere in relazione con più temi, in quanto non si tratta di una classificazione mutuamente esclusiva

Le categorie del discorso

Categoria	Descrizione	Esempi
Realtà Virtuale	Keyword e Hashtag relative al mondo della Realtà Virtuale in co-occorrenza con keyword e hashtag relative al campo culturale	(…) realtàvirtuale OR virtualtour OR "realtà virtuale" OR METAVERSO AND (use* OR cultural* OR mostra (…)
Gaming	Keyword e Hashtag relative al mondo del Gaming (su piattaforme e online) in co-occorrenza con keyword e hashtag relative al campo culturale	(…) "Sony Playstation VR" OR "vr gaming" OR gaming OR videogames OR playstation AND muse* OR cultural* OR mostra (…)
Realtà Aumentata	Keyword e Hashtag relative al mondo della Realtà Aumentata in co-occorrenza con keyword e hashtag relative al campo culturale	(…)augmentedreality OR "realtà aumentata" OR realtàaumentata OR "immersive experience" AND muse* OR cultural* OR mostra (…)
Tecnologie	Keyword e Hashtag relative a strumenti specifici utilizzati nella produzione e fruizione di AR/VR in co-occorrenza con keyword e hashtag relative al campo culturale	(…) "Computer Vision" OR "smart glasses" OR "Spatial Computing" OR (VISORE AND OCULUS) OR IoT OR "AR Cloud" OR ict OR "intelligenza artificiale" OR motiongraphics OR motiontracking OR oculus OR "Virtual device"AND (use* OR cultural* OR mostra (…)
Musei /Tour Virtuali	Keyword e Hashtag relative a musei o tour virtuali	(…) "museo virtuale" OR "musei virtuali" OR "virtual museum" OR museivirtuali OR virtualmuseum OR "mostra virtuale" OR "esposizione virtuale" (…)
Mixed Reality	Keyword e Hashtag relative al mondo della Mixed Reality in co-occorrenza con keyword e hashtag relative al campo culturale	(…) "mixed reality" OR mixedreality OR AND DIGITA* AND muse* OR cultural* OR mostra (…)

Smart Museum View

Analisi di scenario

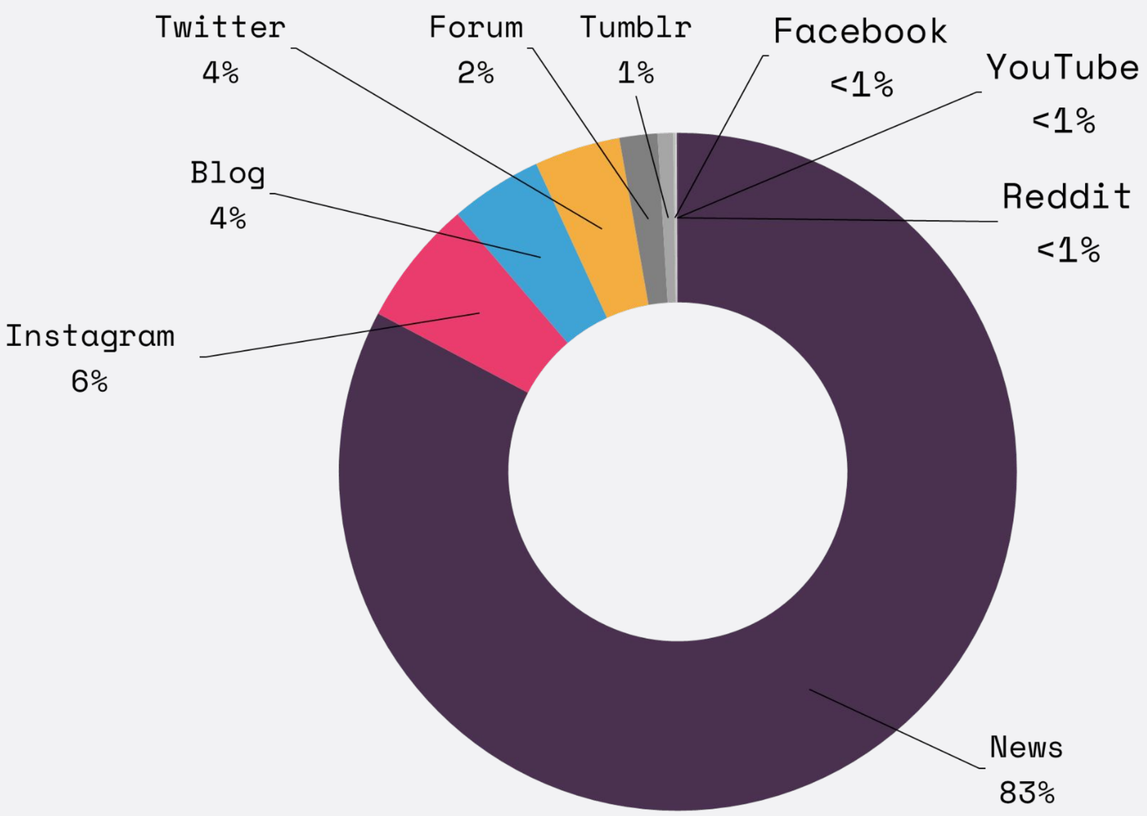
Focus 2 mesi

Distribuzione delle fonti

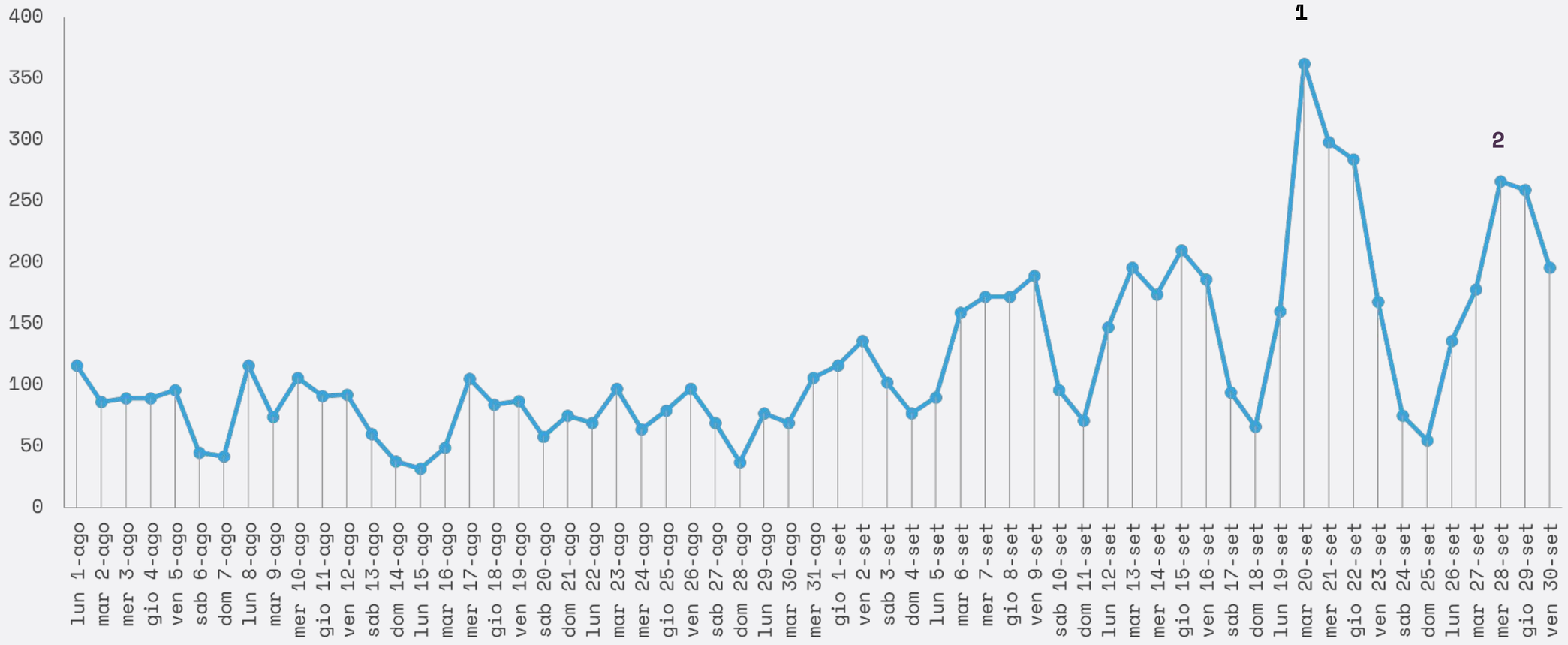
La popolazione dati è pari a **7.343 contenuti.**

A conferma di una distribuzione omogenea sia da un punto di vista quantitativo che da un punto di vista qualitativo, emersa dalla popolazione dati annuale, anche nel focus bimestrale i contenuti analizzati sono prevalentemente relativi alle news online (83%).

Tale risultato, seppure in parte collegato a più rigide limitazioni nella raccolta dei dati social, è indicativo di un vivo interesse del settore dei media verso le nuove tecnologie in campo culturale.



Nuove tecnologie e cultura, un dibattito in crescita



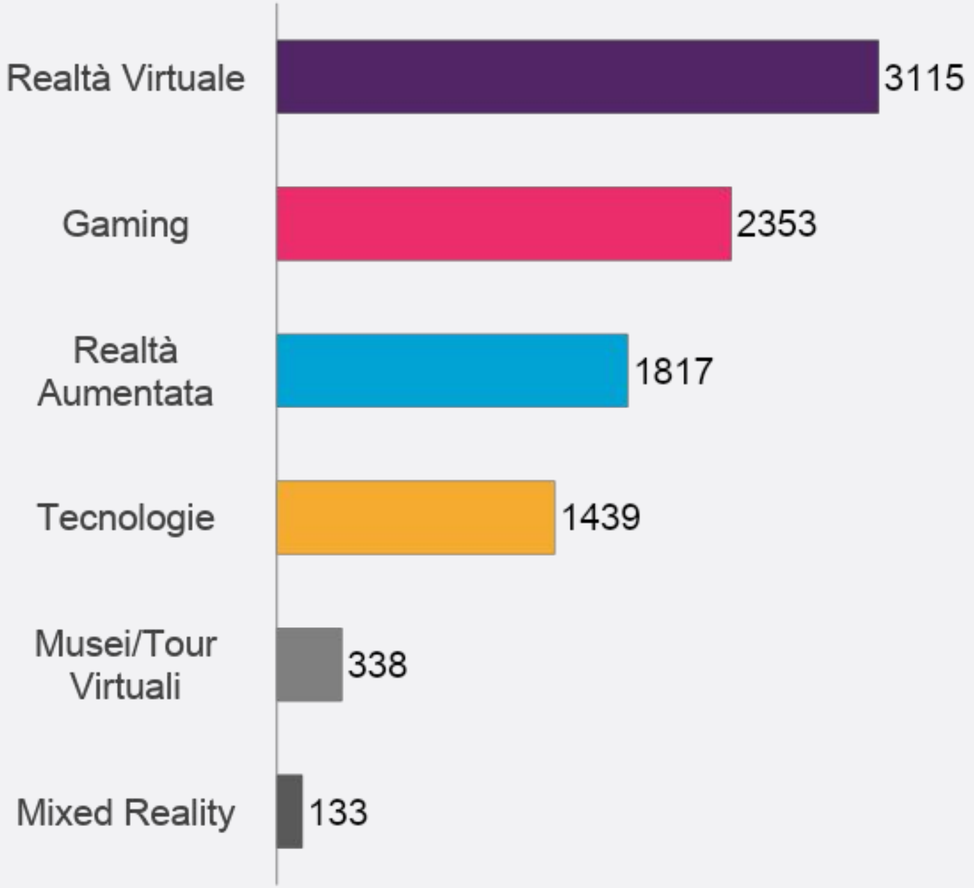
Il trend delle pubblicazioni mostra un incremento nel corso delle ultime settimane analizzate, in corrispondenza di un maggior numero di eventi pubblicizzati.
L'impennata delle ultime settimane, culmina con due importanti picchi di pubblicazioni i giorni 20 e 29 settembre 2022

1 - Al via il festival della cultura americana a Roma, focus sui trend digitali

2-

- Con Piano B e Audi il Wired Next Fest torna a Milano
- "Satellites of love" Mann e Istituto Grenoble

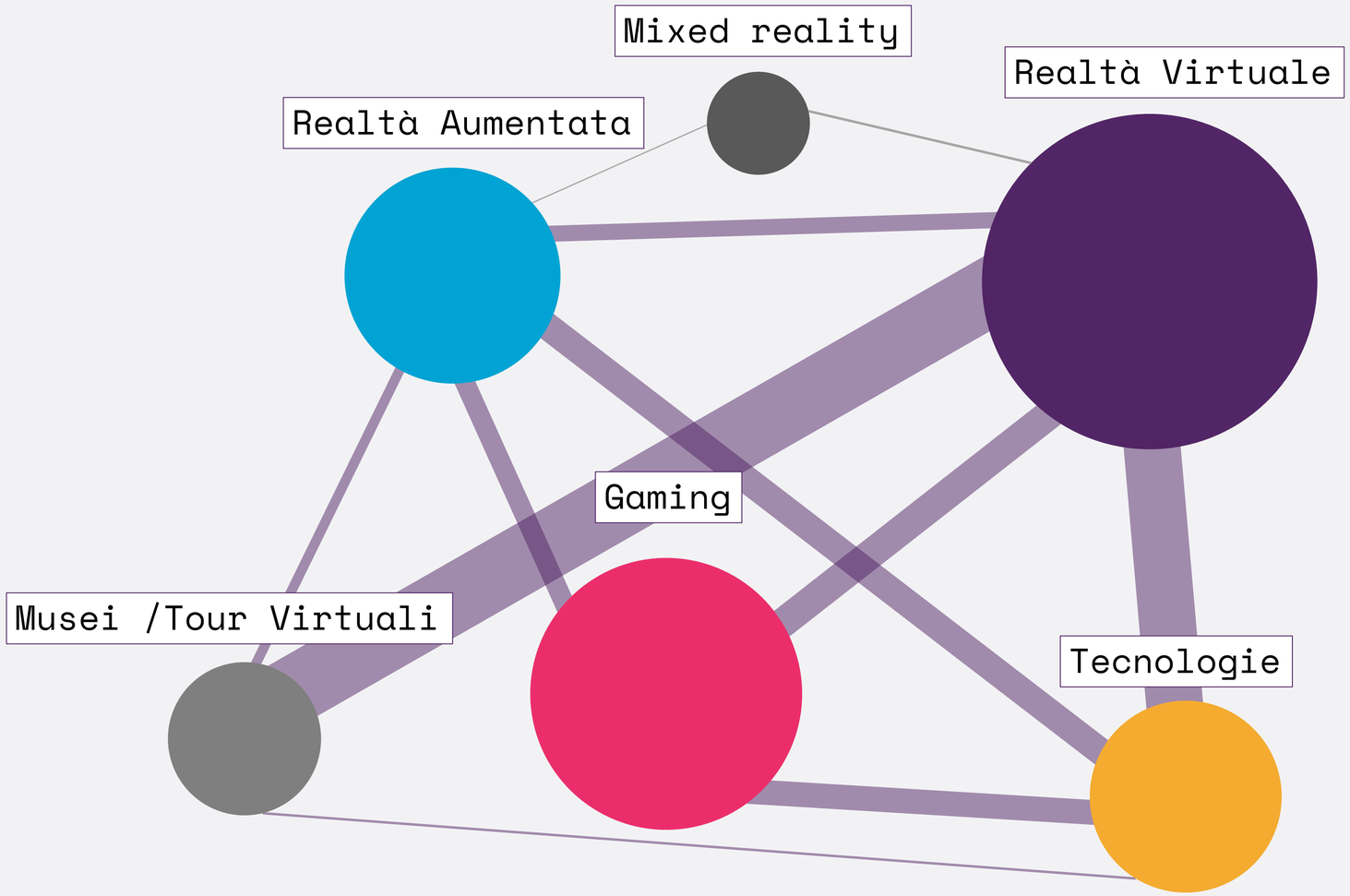
Le categorie del discorso



La distribuzione delle categorie nei due mesi di riferimento, non cambia rispetto al range annuale, mantenendo la stessa scala di grandezze.

La realtà virtuale è il sub-topic più presente, mentre la Mixed reality quello meno rappresentato

Topic network



Il grafico rappresenta le relazioni semantiche tra un sub topic e l'altro, individuando la compresenza di più temi affrontati nei test sul webi.

La dimensione dei nodi indica la quantità di menzioni assolute sul tema. La dimensione dei vettori, la forza della relazione individuata (ciè la quantità di volte che l'associazione si presenta)

La realtà virtuale riuslta fortemente correlato alla categoria dei musei e dei tour e delle tecnologie

sub-topic più presente, mentre la Mixed reality quello meno rappresentato

Smart Museum View

Analisi di scenario

Content Analysis

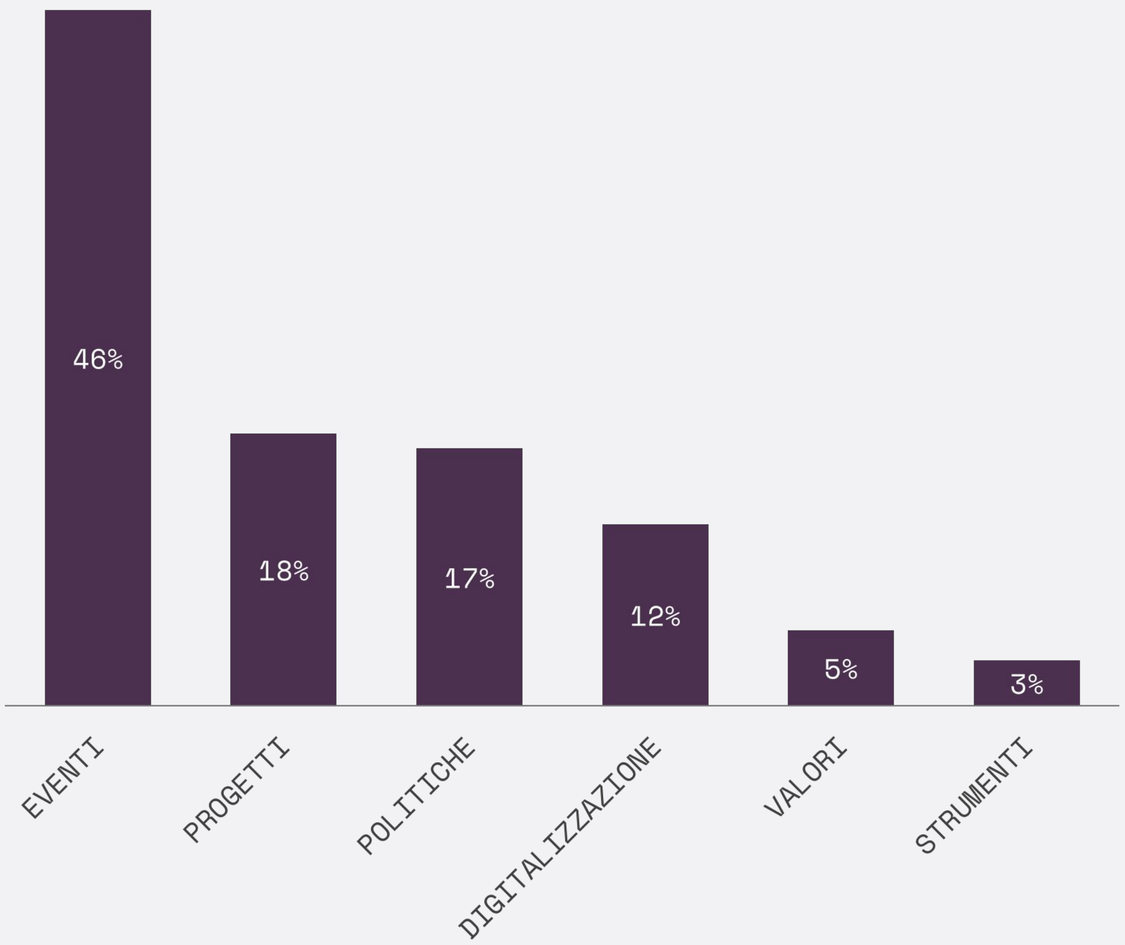
I topic nel discorso

Dallo studio dei contenuti di **7.343 pubblicazioni** che compongono l'universo di riferimento, sono state isolate 22.471 frame* distinte e ascrivibili a sette topic differenti: l'argomento più ricorrente 'è quello della pubblicizzazione e descrizione di eventi correlati all'utilizzo di nuove tecnologie (48%)

**Il frame è uno stralcio di testo che affronta un determinato argomento all'interno di un contenuto articolato. All'interno dello stesso contenuto (es. recensione o articolo o social post) è possibile la compresenza di più frame.*

Topic	Descrizione	Presenza
EVENTI	Pubblicazioni relative ad eventi che promuovono le tecnologie indagate. Viene identificato come evneto un fenomeno di breve periodo, dalla durata circoscritta (es. un giorno o una settimana)	46%
PROGETTI	Pubblicizzazione e descrizione di progetti e/o percorsi sulle tecnologie in esame, che hanno uno dimensionsione di medio/lungo termine (e.g. descrizione del lavoro di progettazione culturale attraverso nuove tecnologie)	18%
POLITICHE	Pubblicazioni relative a finanziamenti e operazioni di incentivo all'introduzione di nuove tecnologie in ambito culturale (e.g. bandi e concorsi di gara istituzionali)	17%
DIGITALIZZAZIONE	Pubblicizzazione e descrizione di operazioni di digitalizzazione di patrimonio culturale, cioè vero e proprio trasferimento di informazioni nei nuovi formati digitali (e.g. collezioni museali, data base)	12%
VALORI	Discussioni relative all'utilizzo di nuove tecnologie in ambito culturale come strumento di ausilio a categorie deboli (e.g. creazione di percorsi	5%
STRUMENTI	Discussioni relative a implementazioni tecnologiche e/o inserimento di dispositivi a supporto di enti e/o complessi culturali nello scenario oggetto di indagine (e.g. introduzione app,software gestione prenotazioni, vendita biglietti, percorsi)	3%

I topic nel discorso



Eventi

L’argomento più ricorrente ‘è quello della pubblicizzazione e descrizione di eventi correlati all’utilizzo di nuove tecnologie (48%).

E’ interessante notare la vivacità dello scenario su questo aspetto,, con il moltiplicarsi di iniziative volte a promuovere questo tipo di tema, a testimonianza di una forte spinta soprattutto verso la comunicazione e la diffusione di una tecnologia percepita come inovativa , più che all’approfondimento.

A Torino il primo Festival del digitale popolare

Torino sarà la “casa” del digitale con il “**Festival del digitale popolare**”. **Sabato 8 e domenica 9 ottobre** – con un’**anteprima venerdì 7** – nel capoluogo piemontese si terrà il primo evento italiano dedicato alla cultura e alle policy digitali, organizzato dalla **Fondazione Italia Digitale** con il patrocinio del **Comune di Torino**.

EY, come Innovation Partner della 32 esima edizione della BIAF (Biennale internazionale dell’antiquariato di Firenze), il **29 settembre alle ore 16.00 EY ospiterà un panel nel metaverso** (visualizzabile nel Salone del Trono in Biennale nella Biennale tramite uno schermo) e in streaming su “Come la tecnologia può supportare il processo di trasformazione della cultura e dell’arte”.

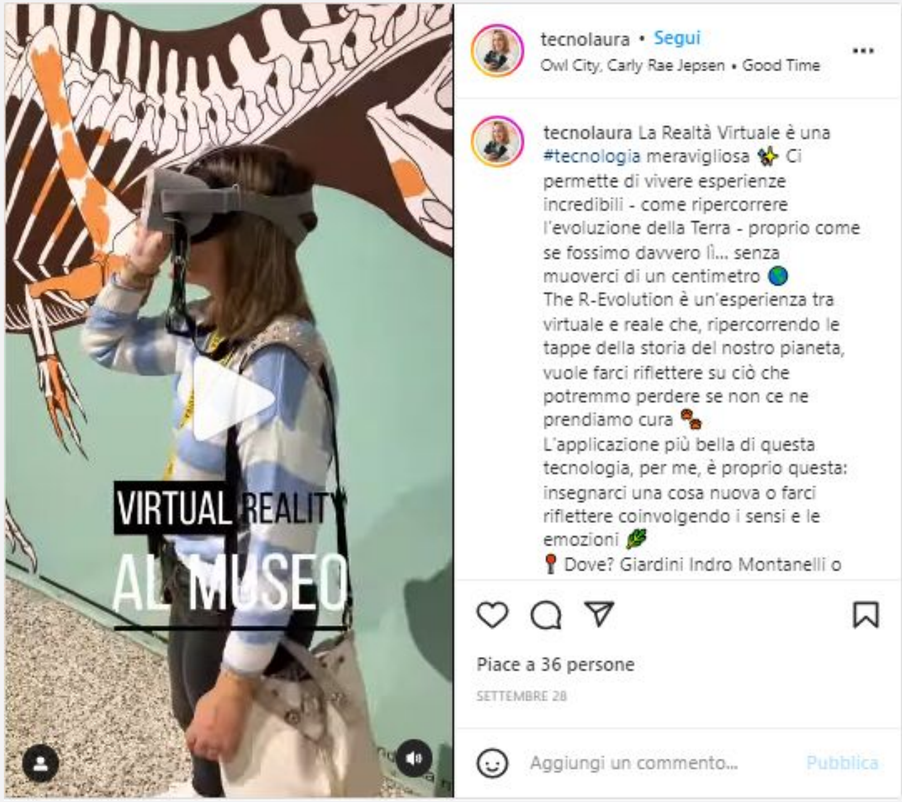
Festival del giornalismo culturale
@fgcult

.@fabio_fornasari: “Non esiste il museo reale e il museo virtuale. Esiste il museo. Punto. È entrambe le cose insieme.” #fgcult22 @MuseoOmero

Translate Tweet

Progetti

Il 18% delle opinioni rilevate è invece relativo alla descrizione di progetti e percorsi in cui vengono impiegate le nuove tecnologie in ambito culturale.



“Il Museo del cinema nel metaverso: così riusciremo a conquistare i giovani”

Domenico De Gaetano riconfermato per altri due anni direttore a Torino. Tra i progetti una caffetteria nei giardini, e la volontà di portare alla Mole i film degli ultimi vent’anni

STEVE DELLA CASA

01 Agosto 2022 | Aggiornato alle 10:15 | 2 minuti di lettura

artemisiagentileschi
@artemisiaitaly · **Segui**

Arriva l'Infinity Art Museum, il museo italiano nel metaverso

artribune.com
Nasce un nuovo museo nel metaverso
Nasce il progetto IAM - l'Infinity Art Museum. Si tratta di un progetto museale che si svilupperà interamente online. Intervista a Alfredo ...

8:00 AM · 5 set 2022

Museo digitale, didattica e area gaming: In.Nova il Mercato delle erbe «Sfida che non deve spaventare»

MACERATA - Presentato il progetto che vedrà sorgere nei locali di via Armaroli un nuovo polo di ricerca e sviluppo per vivere esperienze multimediali e immersive. Con l'assessore Katiuscia Cassetta, l'ad di Raimbow Francesco Mastrofini e Michele Spagnuolo ad di Play Marche

29 Settembre 2022 - Ore 16:03 - 1.553 letture 3 commenti

Facebook Twitter LinkedIn Copy Link Stampa PrintFriendly

Politiche

Il discorso su finanziamenti, incentivi e promozione dell'utilizzo di nuove tecnologie come supporto all'attività culturale e artistica comprende il 17% del discorso complessivo.

CitizER Science in action: Citizen Science e Gaming per la divulgazione culturale e turistica

> Nella cornice di After, all'interno dello Smart Life Festival di Modena, il 30 settembre si svolgerà il primo laboratorio di CitizER Science: un nuovo appuntamento per la promozione della Citizen Science a livello regionale.

Il digitale non deve essere riservato per una nicchia ristretta di esperti e lo scopo del Festival del Digitale Popolare, dal 7 al 9 ottobre, è proprio quello di rendere il digitale più inclusivo. Negli spazi de La Centrale Nuvola Lavazza e di CAP 10100 si parlerà di gaming, podcast, comunicazione, viaggi, sport, cultura, diritti, sostenibilità, scuola, P.A., mobilità e molti altri temi, con la partecipazione di ospiti quali il fumettista e autore televisivo Makkox; l'attrice e dirigente sportiva Cristiana Capotondi; il calciatore e imprenditore Giorgio Chiellini; l'ex calciatore Claudio Marchisio; la capitana della Nazionale di calcio Sara Gama; il filosofo Maurizio Ferraris, il gruppo musicale La Rappresentante di Lista, e tra le personalità del mondo istituzione Patrizio Bianchi, Ministro dell'Istruzione.

Non sapevo di essere èlite me l'ha detto Serra
@iammiammsimo · **Segui**

"Siamo dei pazzi a quindici giorni dalle elezioni a non fare una campagna elettorale vecchio stile, invece siamo qui a parlare di cultura, bellezza in un museo virtuale."
M. Renzi
#Discorsosullacultura #Ercolano #Mav #Italiasulserio #Iovototerzopolo

11:30 AM · 11 set 2022

Digitalizzazione

Il tema della digitalizzazione di collezioni ed opere comprende il 12% delle opinioni individuate.

Interessante notare la dimensione di questo topic, che pur essendo molto circoscritto, raggiunge in diffussione gli altri temi più generici: la migrazione da supporti off line a supporti online è dunque percepita e rilevata come una delle più importanti tendenze dello scenario

Palermo, il percorso immune al tempo e allo spazio dove anche il visitatore diventa opera

a cura di LORENZO NICOLAO

L'esposizione «Meta» della Fondazione Federico II abbraccia le nuove tecnologie per salvaguardare il patrimonio culturale. Giorgio Gori di Forma Rei: «Raccogliamo un'eredità. Palazzo Reale polo innovativo già nel XIII

Il Museo Archeologico di Napoli digitalizza le opere dei depositi e lancia il MetaMuseo

By **Desirée Maida** - 10 Settembre 2022

IL MANN, IN COLLABORAZIONE CON UN'UNIVERSITÀ AMERICANA, LANCIA UN PROGETTO DI RICERCA CHE VEDRÀ ARCHEOLOGIA E TECNOLOGIA COLLABORARE PER GARANTIRE LA FRUIZIONE DEI REPERTI CUSTODITI NEI DEPOSITI DEL MUSEO. NASCE UN MUSEO VIRTUALE UTILISSIMO PER I RICERCATORI

Valori

Il dibattito su valori e etica connessa all'utilizzo di nuove tecnologie, sia intesa come strumento per abbattere barriere all'ingresso (e.g. utenti disabili), sia come dibattito più ampio sulle possibilità e i rischi in campo etico, risulta marginale nel discorso e rappresenta il 2% dell'intero discorso.

La tecnologia mi affascina. Il futuro di più, benché un po' mi inquieti, dacché sono interdipendente dalle sorti altrui. Noi persone con disabilità grave/gravissima siamo nelle mani degli altri. Quindi la nostra vita, col futuro che ne consegue, è un ineludibile atto di fiducia nel prossimo. Ma anche nella tecnologia, perché se si sviluppa **lasciando fuori le persone con disabilità genera un taglio eugenetico che, peraltro, può riguardare tutti**.

Strumenti

Solo l’1% della narrazione rilevata è relativa agli strumenti a supporto della valorizzazione del patrimonio culturale.

Milano, 22 set. (askanews) - Dalla cooperazione tra VILLÆ, ETT S.p.A. e il Consorzio STRESS, nell'ambito del progetto CHEMP - Cultural Heritage Management Platform, dedicato alla valorizzazione del patrimonio culturale su iniziativa promossa dalla Regione Lazio, nasce VILLÆ, la nuova app mobile di Villa d'Este e Villa Adriana. L'applicazione, completamente gratuita, prevede tre percorsi con contenuti speciali che si snodano tra le bellezze delle VILLÆ, fruibili comodamente anche dal proprio telefono.

Sabato 8 ottobre 2022, in via del Tappezziere 4 a Bologna, si svolgerà l'inaugurazione ufficiale di "Creative Hub Bologna - Centro Polifunzionale della Filiera Musica, Cultura e Creatività in Emilia Romagna

yoomee
@yoomee_it · **Follow**

Realizziamo app personalizzate di #RealtàAumentata per il #business, per i brand e per istituzioni culturali come scuole e #musei.🤩 Contattaci, il nostro team è a tua disposizione👇
yoomee.it/contatti/

3:54 PM · Sep 24, 2021

Reply **Share**

ENEA
@ENEAOfficial · **Follow**

@sole24ore - Tecnologia e intelligenza artificiale al servizio del patrimonio culturale. Si chiama #Diapason ed è lo strumento, brevettato dai ricercatori #ENEA, che consente di realizzare un modello 3D multispettrale dell'opera da studiare.

👇👇👇

ilsole24ore.com/art/diapason-s...

1:00 PM · Jul 11, 2022

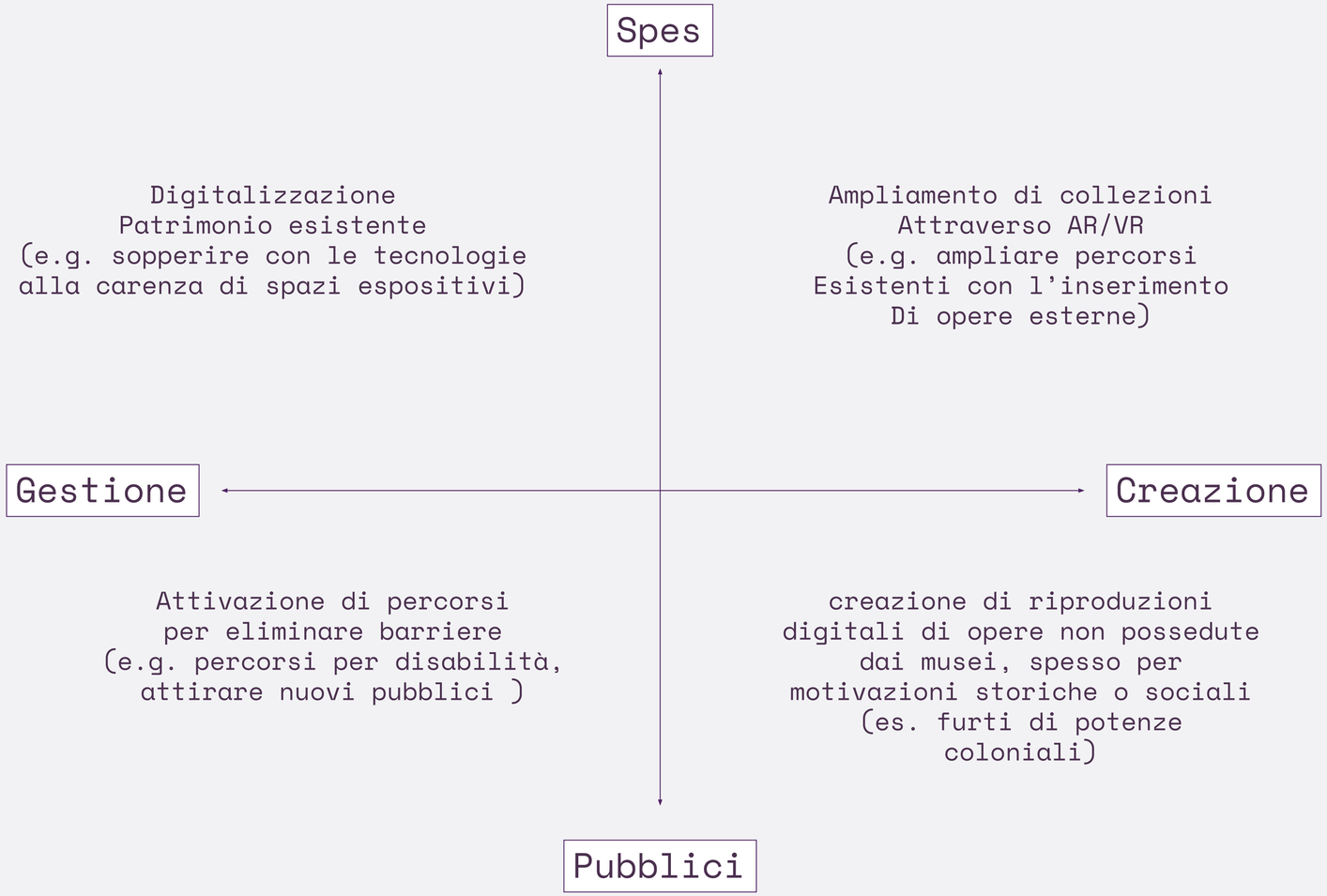
1 **Reply** **Copy link**

Gli obiettivi delle nuove tecnologie in ambito culturale

Attraverso lo studio qualitativo delle pubblicazioni relative alle nuove tecnologie sono stati individuati quattro principali obiettivi delle attività in campo culturale. Gli obiettivi sono dedotti dall'incrocio di due coppie di dimensioni:

- Dimensione dei beneficiari: alcune delle tecnologie vanno principalmente a beneficio delle strutture (in particolare in ottica di gestione e ampliamento del patrimonio), altre invece sono rivolte principalmente al pubblico e ai fruitori.

- Dimensione delle funzioni: rispetto alle funzioni emergono quella di gestione di un patrimonio esistente (che sia per sopperire a carenze delle strutture o per colmare barriere di fruizione), e quella di creazione ex novo di percorsi e collezioni sviluppando modalità di fruizione nuove, altrimenti impossibili



Siamo una **Digital Agency** specializzata nella comprensione delle culture di **consumo online**, orientata a delineare **efficaci campagne di marketing** e generare **relazioni** durature tra le persone e i brand