



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI



Il Web culturale

Rossella Caffo

**Istituto centrale per il catalogo unico
delle biblioteche italiane**

Venezia, 23 novembre 2009

La cultura nella rete

Web semantico e collaborativo

I soggetti culturali (pubblici e privati)

Archivi



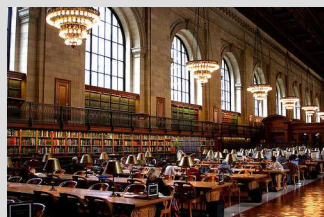
Uffici di gestione e tutela



Eventi culturali temporanei



Biblioteche



CROSS-DOMAIN

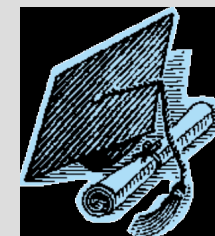
Progetti culturali



Musei



Centri per la ricerca e la formazione - Scuole



Patrimonio culturale diffuso



I loro obiettivi

**Diffondere
contenuti
culturali**



**Offrire
servizi didattici**

**Valorizzare
e promuovere**



**Sostenere
il turismo culturale**



**Offrire
servizi per la ricerca
scientifica**



**Tutelare e conservare
il patrimonio culturale**





MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI



MINERVA: 2002-2008

Linee guida per un Web culturale di qualità



Disponibili su
www.minervaeurope.org

La qualità come risultato dell'interazione
tra i soggetti culturali e gli utenti



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI

I dieci principi della qualità



**Un'applicazione Web di qualità deve essere:
trasparente - efficace - mantenuta - accessibile - centrata
sull'utente - reattiva - multilingue - interoperabile -
gestita - conservata**

**Centinaia di siti web culturali
di cui quasi 300 degli istituti MiBAC**

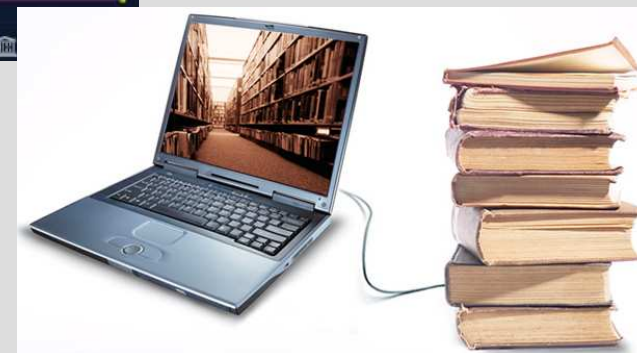


Il panorama attuale del Web culturale istituzionale



Biblioteche digitali

**biblioteche in cui le collezioni sono
in formato digitale e rese
accessibili tramite computer**





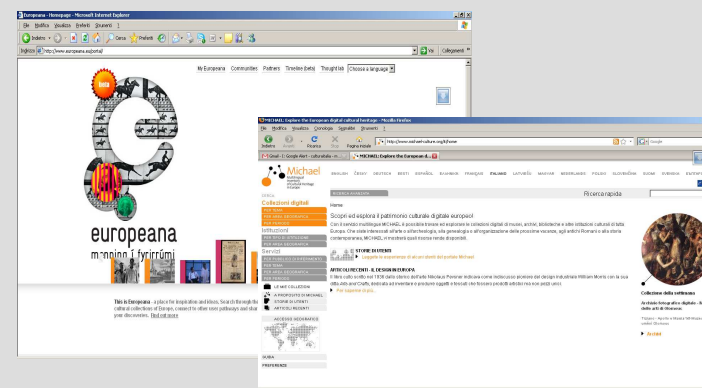
MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI

Il panorama attuale del Web culturale istituzionale

Portali mondiali
Portali europei
Portali nazionali
Portali regionali



Parola d'ordine:
INTEROPERABILITÀ



Sito vs. portale

	Sito web	Portale
Percezione della qualità	Determinata dall'identità dell'istituzione culturale che il sito rappresenta, e in particolare: 1. dalla sua storia 2. dalla sua mission 3. dai suoi contenuti istituzionali	Determinata dall'aggregazione di più istituzioni attraverso il portale, e in particolare attraverso: 1. il carattere tematico del portale 2. la mission condivisa dai membri del portale 3. le sinergie tra istituzioni e la condivisione di contenuti
Complessità del modello organizzativo	1. basata sull'autorevolezza e i contenuti della singola istituzione 2. gestione e mantenimento dell'applicazione web da parte della singola istituzione 3. ogni sito ha un bacino d'utenza differente	1. basata su una molteplicità di paternità di contenuti 2. gestione decentralizzata, divisa tra istituzioni e gestori del portale 3. integrazione di bacini d'utenza differenti
Gestione della conoscenza	1. insieme strutturato di pagine web con servizi e contenuti che incorporano strumenti per la navigazione e di reperimento dell'informazione 2. la familiarità con l'istituzione e le sue collezioni consente agli utenti di trovare ciò che stanno cercando nel sito con ricerche semplici, usando il motore di ricerca interno	1. insieme di servizi interattivi che incorporano strumenti avanzati di navigazione e di recupero dell'informazione 2. la profilazione dell'utenza amplifica le funzionalità del portale e consente la personalizzazione dell'esperienza delle diverse categorie di chi vi accede



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI



Le ultime tendenze: Web 2.0 – Web 3.0 - Muve



Online Social Networks



YAHOO! 360°
BETA

facebook

Ning

XING
openBC

aSmallWorld
RECONNECT

Linked in

TagWorld

Gli utenti

1) Immigrati digitali

persone “vecchie” abbastanza da aver frequentato il mondo “di prima” ma “giovani” abbastanza da avere abitato da subito il mondo “di dopo”

- **Coloni:** avanguardie di esploratori che dagli anni Novanta hanno esplorato e scoperto nuove opportunità, a forza di tentativi e fallimenti
- **Tardivi:** coloro che hanno cominciato a occupare e a occuparsi di Internet da poco, grazie alla nuova accessibilità e grazie alla familiarità di alcuni siti e social networks

Gli immigrati digitali fino ad oggi hanno rappresentato una categoria centrale nella costruzione della conoscenza, della cultura e delle elaborazioni della rete



Gli utenti

2) Nativi digitali

- nati dopo il 1980
- studiano, lavorano, scrivono e interagiscono diversamente da “quelli di prima”
- leggono blog invece di giornali
- spesso si conoscono su Internet prima che di persona
- non hanno mai scritto una lettera, ma chattano o utilizzano SMS
- spesso non hanno mai messo piede in una biblioteca
- scaricano illegalmente la musica da Internet
- adottano cuccioli virtuali
- **gli aspetti principali delle loro vite – interazioni sociali, amicizie, attività civiche, sono mediati da tecnologie digitali.**

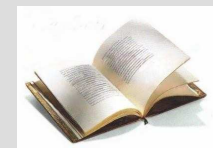
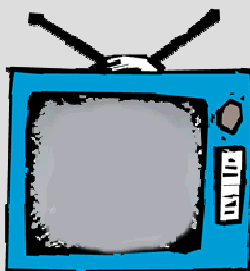


Non nativi e nativi a confronto

IERI



Gli SPD preoccupati della reazione pubblica ai sondaggi
 sulla immigrazione riguardo al uso della ESR che da
 partito alla democrazia di ri-orientamento, per evitare di
 mettere appunto avendo sentito da tempo del suo
 corrispondente con l'Europa alle aperture di fronte al
 elettorato che erano volute anch'esse in questa
 operazione che dopo l'abbandono della sezione "Vie
 per Berlino" utilizzate in periodi di forte presenza
 l'impugnazione della Valeria non utilizzati anche perché
 ritenute per raggiungere il successo anche della
 commercializzazione comunque per evitare il collasso, anzi
 che capo fornito al 31 primo turno in appoggio del corso



OGGI



Cambiano gli scenari sociali

La società si sta ridisegnando

IERI



- gli insegnanti arrancano perché non sono al passo con i nativi digitali



- i bibliotecari stanno ridefinendo il proprio ruolo

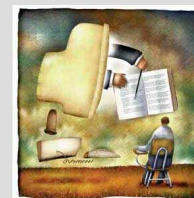


- le industrie dell'intrattenimento devono ridefinire dei modelli di business per non soccombere alla pirateria



- i giornalisti devono reinventarsi per non soccombere ai blogger

OGGI



Ask the
Cybrarian



Scenari di oggi



1) PIRATERIA E COPYRIGHT

La maggior parte dei nativi digitali infrange puntualmente la legge sul copyright. Non paga la musica, guarda film illegalmente

Giusto o sbagliato che sia, la normativa sul diritto d'autore va ripensata rispetto alle norme sociali dominanti attualmente.



2) CREAZIONE E CREATIVITA'

Internet ha scatenato un'esplosione di **creazione** e di **creatività**, accompagnata da migliaia di nuove forme espressive

Un contenuto digitale può essere semplicemente **prodotto** (ad esempio, una foto digitale), ma anche essere **creativo**.

I nativi creano informazioni, conoscenza e divertimento.

Le attività creative online possono implicare:

- 1) **Appropriazione** di materiale altrui senza consenso
- 2) **Opere condivise**, di natura sociale e collaborativa (vedi Wikipedia)

Scenari di oggi

Ragioni della creatività:

- costi bassi e possibilità di raggiungere un ampio pubblico
- bassi costi di produzione
- tecnologie a buon mercato
- facilità di connessione a banda larga
- maggiore capacità di archiviazione
- facilità di organizzare i contenuti (anche attraverso la taggatura)
- possibilità di aggirare gli intermediari tradizionali

Motivazioni della creatività:

- riscontri finanziari
- ricerca della fama di affermazione
- desiderio di espressione



**Sviluppo di una
cultura molto più
eterogenea**

La grande sfida digitale

**Ostacolare questa fiorente creatività online
dei nativi digitali ponendo nuove barriere?**

Oppure incentivarla?



"It will be my key priority to work, in cooperation with other Commissioners, on a simple, consumer friendly legal framework for accessing digital content in Europe's single market, while ensuring at the same time fair remuneration of creators."

Digital Europe can only be built with content creators on board; and with the generation of digital natives as interested users and innovative consumers."

9 July 2009, Viviane Reding, EU Commissioner for Information Society and Media1



La grande sfida digitale: IL PROSSIMO FUTURO

22 ottobre 2009: Creative Content in a European Digital Single Market: challenges for the future: a reflection document of DG INFSO and DG Markt

I PRESUPPOSTI

- Il copyright è alla base della creatività
- Lo sviluppo tecnologico fa sì che i “consumatori” possano accedere ai contenuti online in qualsiasi luogo siano o vadano nella UE
- La disponibilità di contenuto creativo online può essere un motore chiave nello sviluppo di nuove tecnologie, in particolare Internet a banda larga, televisione digitale e telefonia mobile
- Le nuove tecnologie possono attirare nuove categorie di utenza
- La distribuzione online di contenuto creativo nella UE ha la potenzialità di creare più scelta e diversità per i consumatori, nuovi modelli di business per gli utenti commerciali e più crescita sostenibile per i detentori dei diritti.



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI



La grande sfida digitale: IL PROSSIMO FUTURO

OBIETTIVO DEL DOCUMENTO: avviare una riflessione e un dibattito sulle possibili risposte europee a questa sfida.

La prossima Commissione europea avrà il compito di sviluppare una nuova strategia per la crescita e il lavoro e il rafforzamento di un progetto di mercato unico.

L'ambizione è la realizzazione di una **European digital agenda** che dovrebbe includere un'azione legislativa mirata.

Il fine è di creare in Europa

UNA PIATTAFORMA LEGALE MODERNA, COMPETITIVA E “CONSUMER FRIENDLY” PER UN MERCATO UNICO DEL CONTENUTO CREATIVO ONLINE.

Consultazione pubblica: scadenza 10 gennaio 2009

http://ec.europa.eu/avpolicy/other_actions/content_online/index_en.htm



La grande sfida digitale: IL PROSSIMO FUTURO

COME?

- creando un ambiente favorevole al mondo digitale per i creatori e per i detentori dei diritti
- incoraggiando la fornitura di offerte legali attraenti per i consumatori con termini d'uso e costi trasparenti, facilitando l'accesso degli utenti a un ampio ventaglio di contenuti attraverso le reti digitali, dovunque e in qualunque momento
- promuovendo un campo d'azione per nuovi modelli di business e soluzioni innovative per la distribuzione di contenuti digitali



TENENDO CONTO CHE I NUOVI CONTENUTI VENGONO CREATI DA:

Attori tradizionali (autori, produttori, editori ecc.)

ma anche direttamente dai

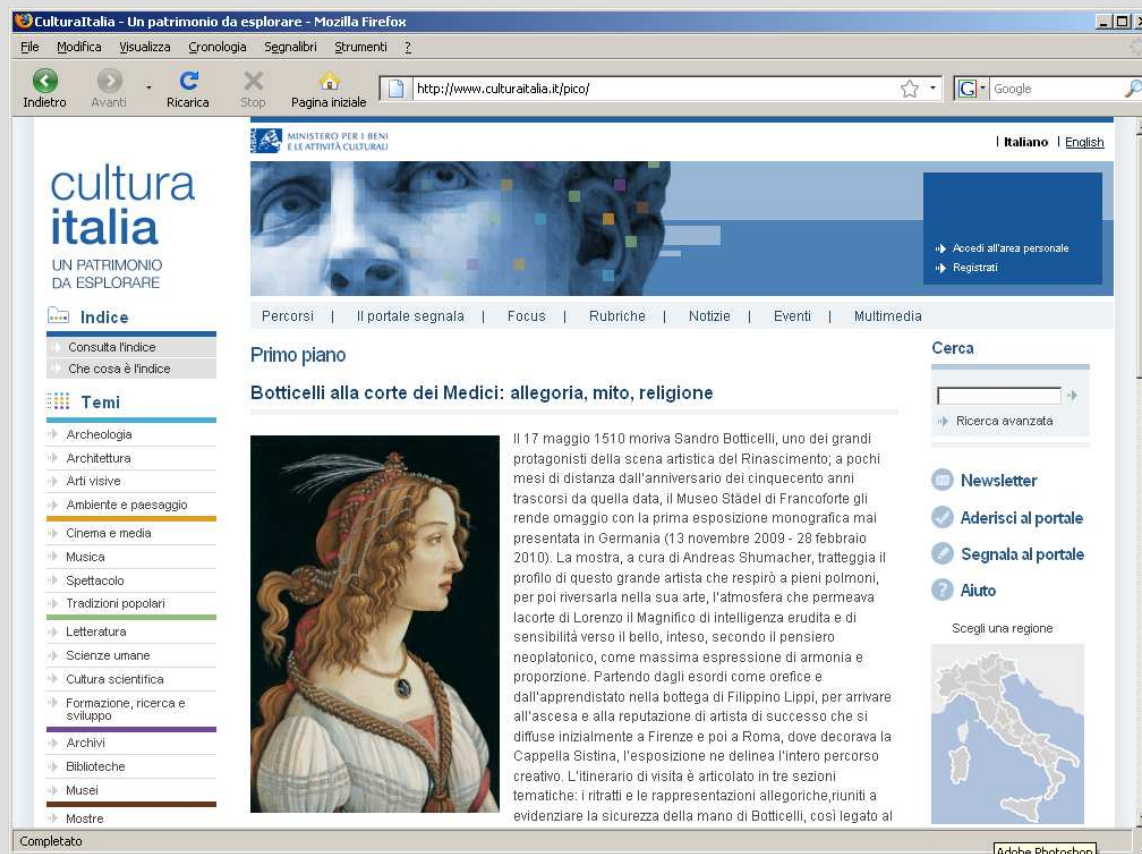
Singoli utenti, talvolta ad altissimo livello professionale



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI



In attesa del futuro... il presente!!!



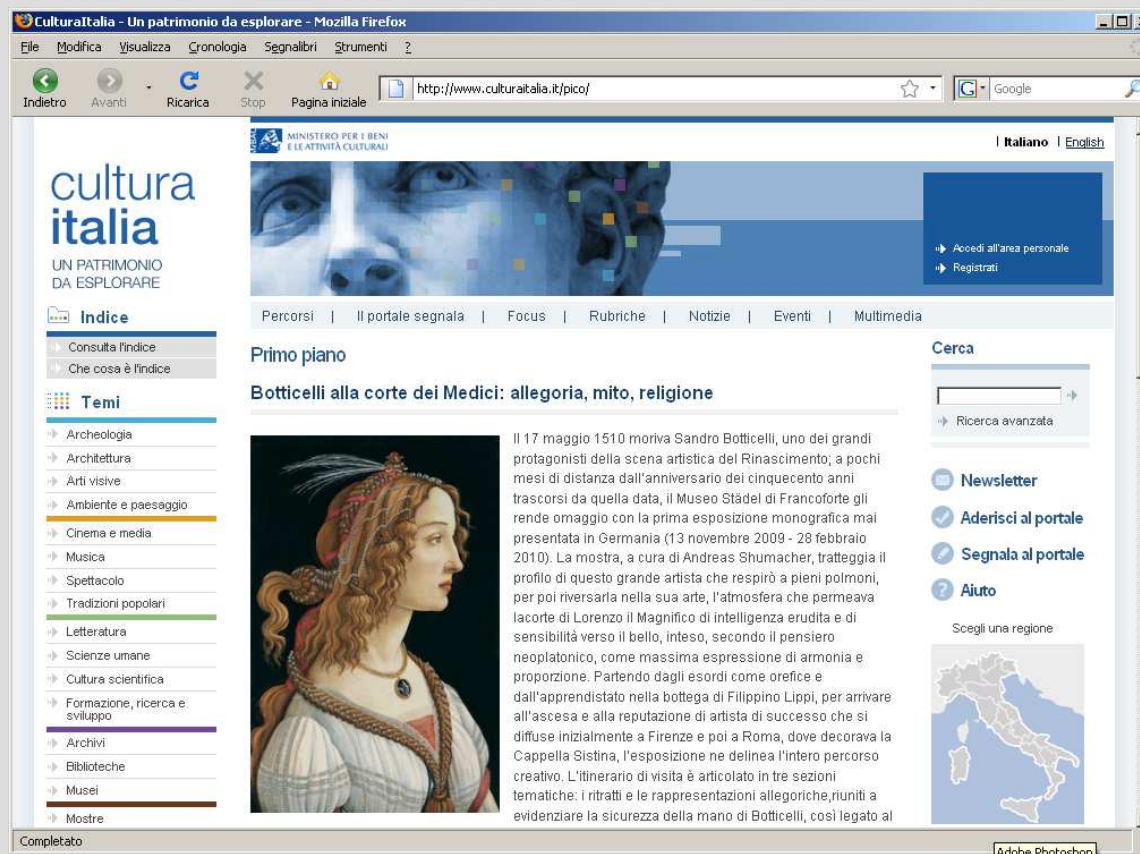
Culturaitalia in un video



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI



In attesa del futuro... il presente!!!



Culturaitalia in un video



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI



E per finire... !!!



**PARTECIPA
AL CONCORSO
FOTOGRAFICO**
SU WWW.CULTURAITALIA.IT


Ministero per i Beni
e le Attività Culturali

**cultura
italia**
UN PATRIMONIO
DA ESPORARE

CON UN CLIK


SCOPRI
CULTURAITALIA

- contempla la bellezza
- cogli l'attimo
- un libro in un'immagine

WWW.CULTURAITALIA.IT

 **cultura
italia**
UN PATRIMONIO
DA ESPORARE



**PARTECIPA
AL CONCORSO
DI VIDEOARTE**
SU WWW.CULTURAITALIA.IT


Ministero per i Beni
e le Attività Culturali

**cultura
italia**
UN PATRIMONIO
DA ESPORARE

CON UN VIDEO


SCOPRI
CULTURAITALIA

- dai vita a un monumento
- racconta un evento culturale
- riscrivi un capolavoro

WWW.CULTURAITALIA.IT

 **cultura
italia**
UN PATRIMONIO
DA ESPORARE



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI



Grazie!

Rossella Caffo

rcaffo@beniculturali.it

