

Il progetto inDICEs: misurare l'impatto della cultura digitale

«DigItalia» 2-2020
DOI: 10.36181/digitalia-00014

Sara Di Giorgio - ICCU
Claudio Prandoni - AedekaSrl

inDICEs è un progetto di ricerca e innovazione finanziato dalla Commissione Europea nell'ambito del programma Horizon 2020, e coordinato dall'ICCU. La ricerca condotta da inDICEs permetterà di sviluppare una metodologia scientifica per misurare e valutare l'impatto economico della digitalizzazione del patrimonio culturale, analizzando le modalità di accesso ai beni e ai servizi culturali in Europa. A partire da questo, il progetto elaborerà delle raccomandazioni rivolte ai responsabili del settore dei beni culturali e delle industrie culturali e creative, per fornire loro strumenti utili ad affrontare le sfide poste dall'avvento del mercato unico digitale al fine di far prosperare e diffondere la cultura europea. Infine, il progetto svilupperà una piattaforma partecipativa e un sistema di autovalutazione, utile agli istituti culturali per migliorare il proprio posizionamento strategico nel mercato unico digitale, favorendone perciò la trasformazione digitale.

Introduzione

L'Unione Europea ha da tempo individuato il ruolo delle industrie culturali e creative (ICC) quali propulsori di innovazione economica e sociale. I settori culturali e creativi contribuiscono, infatti, pienamente allo sviluppo economico dell'Unione, generando occupazione e crescita, e sono quindi fondamentali per il futuro dell'Europa. La cultura e le espressioni culturali concorrono al benessere, alla cittadinanza attiva, ai valori comuni, all'inclusione sociale, allo sviluppo del dialogo interculturale e a un ambiente mediatico libero, pluralistico e diversificato.

La rivoluzione digitale ha un impatto travolgente sulle ICC: i giganti digitali come Google, Amazon, Apple e Facebook offrono nuovi modelli di business basati su contenuti completamente nuovi, che hanno cambiato radicalmente, a livello locale e globale, il mercato dei beni culturali. Questa rivoluzione non è ancora finita e le industrie culturali e creative, in Europa, hanno bisogno di strutture che consentano loro di essere competitive in un'epoca di progresso tecnologico sempre più pervasivo. Per questo motivo le ICC sono state poste al centro della nuova agenda politica europea¹ in linea con i fabbisogni economici del settore e nella prospettiva indotta

¹ Si veda il Piano di lavoro per la cultura 2019-2022, adottato il 27 novembre 2018: <<http://data.consilium.europa.eu/doc/document/ST-13948-2018-INIT/en/pdf#http://data-consilium.europa.eu/doc/document/ST-13948-2018-INIT/en/pdf>>.

dai cambiamenti digitali, predisponendo il programma “Cultura” in modo da adeguare i fabbisogni del settore culturale e creativo all’era digitale, attraverso un approccio più pragmatico e globale.

Il settore dei Beni Culturali è un fattore chiave per lo sviluppo delle ICC in Europa, non solo perché fornisce l’accesso a grandi quantità di contenuti culturali riutilizzabili, ma perché può essere visto come un laboratorio di ricerca e sviluppo dell’ecosistema culturale e creativo attraverso il quale è possibile contribuire in modo significativo al progresso economico del settore delle ICC e alla società in generale.

Tuttavia è ancora necessario comprendere appieno il ruolo cruciale che il settore dei beni culturali può svolgere nel processo di digitalizzazione dell’ecosistema culturale e di sviluppo dell’economia in Europa, identificando i quadri di riferimento per favorire lo sviluppo del settore e per misurare l’impatto delle iniziative e delle politiche adottate. D’altra parte nei progetti di digitalizzazione musei, biblioteche e archivi sono spesso frenati dalle difficoltà che spesso si incontrano nella gestione dei diritti d’autore e necessitano di linee guida per capire appieno il quadro normativo nazionale ed europeo e per applicare le disposizioni legali, senza rinunciare però alle opportunità che si aprono grazie all’adozione di una politica di apertura e condivisione dei contenuti digitali. È necessario, inoltre, offrire agli istituti culturali degli indicatori idonei per misurare gli effetti delle politiche e delle iniziative adottate sugli individui, sulla collettività o sul territorio, in modo massimizzare il loro impatto.

In questo contesto si articola inDICES², un progetto di ricerca e innovazione finanziato dalla Commissione europea nell’ambito del programma Horizon 2020 in risposta al bando “Digitisation, Digital Single Market and European culture: new challenges for creativity, intellectual property rights and copyright”³ con l’obiettivo di fornire ai decisori politici e ai responsabili nel settore dei beni culturali e delle industrie culturali e creative (ICC) degli strumenti per comprendere appieno l’impatto sociale ed economico della digitalizzazione del patrimonio culturale, valutando in particolare l’importanza dei contenuti “aperti” per lo sviluppo di nuovi business model improntati sul ri-uso creativo dei beni culturali e analizzando i problemi che derivano dalla gestione del diritto d’autore.

La ricerca condotta da inDICES, coordinata dall’ICCU, permetterà di sviluppare una metodologia scientifica per misurare e valutare l’impatto economico della digitalizzazione del patrimonio culturale, analizzando le modalità di accesso ai beni e ai servizi culturali in Europa. Il progetto elaborerà inoltre uno studio comparativo della normativa nazionale ed europea sul diritto d’autore e delle raccomandazioni rivolte

² <https://indices-culture.eu/>.

³ Si veda il testo del bando al link: <<https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/opportunities/topic-details/dt-governance-13-2019>>.

a musei, biblioteche e archivi per aiutare gli istituti culturali a superare gli ostacoli allo scambio dei nuovi beni e servizi digitali e a cogliere le sfide che si pongono con il mercato unico digitale per far prosperare e diffondere la cultura europea.

Le raccomandazioni presenteranno buone pratiche e linee guida per lo sviluppo di strategie e business model innovativi per cogliere le nuove opportunità che si offrono grazie all'uso delle tecnologie digitali nei beni e servizi culturali e per stimolare l'interesse e la partecipazione di pubblici diversi anche alla cura delle risorse culturali, con particolare attenzione ai giovani e alle interazioni con le ICC e con il mondo della didattica e della ricerca. Assieme alle raccomandazioni, il progetto svilupperà un sistema di autovalutazione, utile agli istituti culturali per migliorare il posizionamento strategico nel mercato unico digitale e favorendone perciò la trasformazione digitale.

inDICEs realizzerà, inoltre, un osservatorio europeo online dotato di una piattaforma web partecipativa dove diverse categorie di stakeholder potranno informarsi, collaborare, discutere, contribuire allo sviluppo di policy e iniziative condivise e, successivamente, monitorare lo sviluppo delle strategie per l'accesso ai beni e ai servizi per il patrimonio culturale. Uno strumento di visualizzazione dei dati, basato su tecnologie di analisi intelligente di Big data, identificherà e visualizzerà le tendenze culturali emergenti nei canali social online e supporterà i responsabili degli istituti culturali e i decisori politici ad identificare la rilevanza dei contenuti

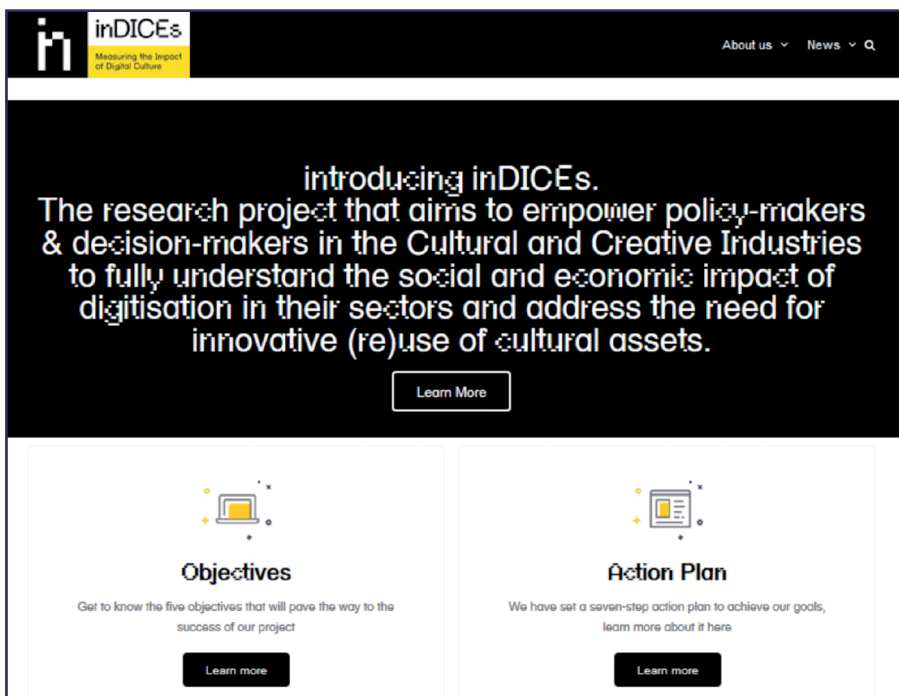


Figura 1. Home page del sito di progetto

generati dagli utenti, offrendo perciò degli indicatori affidabili per comprendere l'impatto cross-mediatico e la reputazione delle iniziative nell'ambito del patrimonio culturale e tracciando politiche e tendenze a lungo termine.

Grazie al progetto, i decisori politici potranno disporre di una solida struttura per valutare l'impatto del patrimonio culturale e di una piattaforma web per tenere traccia dell'evoluzione dell'impatto del patrimonio culturale nella società in Europa. Gli istituti culturali potranno prendere decisioni strategiche che consentiranno loro di migliorare il loro contributo verso le industrie culturali e creative e la società, partecipando attivamente al mercato unico digitale (Digital Single Market - DSM).

Il consorzio

inDICEs riunisce un consorzio internazionale di 14 organizzazioni, provenienti da 9 diversi paesi europei, che riuniscono un insieme di competenze multidisciplinari e complementari. Il partenariato, coordinato dall'Istituto Centrale per il Catalogo Unico delle biblioteche italiane e per le informazioni bibliografiche (ICCU) comprende:

- Istituti di ricerca con una presenza consolidata nel campo dei beni culturali digitali, delle scienze sociali e della normativa sui diritti di proprietà intellettuale, quali: la Katholieke Universiteit Leuven, che partecipa a inDICEs con due gruppi di ricerca: il Centro per il diritto dell'informatica e della proprietà intellettuale e il Laboratorio di studi culturali digitali; la Fondazione Bruno Kessler, un istituto di ricerca italiano, leader internazionale per l'eccellenza scientifica nei campi dell'ICT, della sociologia e dell'economia; il PIN, il rinomato consorzio di ricerca creato dall'Università di Prato, con un solida esperienza nel campo delle applicazioni digitali ai Beni Culturali.
- Organizzazioni non governative con una sostanziale capacità di sensibilizzazione dell'opinione pubblica: la fondazione polacca Centrum Cyfrowe, impegnata in iniziative per sensibilizzare gli istituti pubblici ad utilizzare le licenze aperte come strumento chiave per la promozione e conservazione del patrimonio culturale; la Rete delle organizzazioni museali europee (NEMO), rappresentata dal Deutscher Museumsbund; la Fondazione Europea, operatore della piattaforma e dei servizi dell'infrastruttura Europea; Cluj Cultural Centre, una fondazione rumena che opera in ambito culturale sviluppando progetti per la trasformazione sociale e lo sviluppo urbano.
- Rappresentanti delle industrie culturali e creative e di network nazionali e paneuropee, tra cui: l'Istituto olandese per il suono e la visione; l'Associazione europea per il patrimonio culturale della moda; l'Associazione culturale Michael, una rete di istituti del patrimonio culturale; Capital High Tech, una società francese specializzata nello sviluppo di modelli di business innovativi e con una grande esperienza nel campo della misurazione dell'impatto socio-economico e dell'analisi della catena del valore.

- Società specializzate nello sviluppo di applicazioni innovative, quali: Platoniq, una società con sede a Barcellona che sviluppa piattaforme collaborative per permettere la partecipazione sociale e democratica dei cittadini e per co-progettare strumenti e metodologie digitali per la didattica, l'economia e l'innovazione sociale; WebLyizard, una società austriaca che si occupa di ricerca e sviluppo nel campo della Web intelligence applicata ai big data estratti dai social media per tracciare e visualizzare le tendenze.



Figura 2. Il consorzio inDICES

La metodologia di ricerca

Per comprendere gli effetti della rivoluzione digitale sui modi di produzione culturale e creativa e individuare dei parametri qualitativi e quantitativi e per misurarne l'impatto economico e sociale, è stato adottato un quadro di riferimento generale Cultura 3.0 (Sacco et al., 2017⁴) che distingue tre regimi di produzione e partecipazione culturale:

- Mecenatismo (Cultura 1.0), oggi applicato per lo più a settori non prevalentemente orientati al mercato come le arti visive, le arti dello spettacolo, i musei e i beni culturali;
- Industrie culturali e creative (Cultura 2.0), applicato a forme industrializzate di produzione culturale e creativa basate sulla distinzione strutturata tra produttori e pubblico;
- Piattaforme digitali aperte (Cultura 3.0), dove la produzione e la distribuzione di contenuti non è necessariamente mediata dal mercato e la distinzione tra produttori e utenti diventa sempre più sfumata.

⁴ Si veda: Pier Luigi Sacco — Emanuele Teti, *Cultura 3.0: un nuovo paradigma di creazione del valore*, «Economia & Management», (2017) 1, p. 79-95, <https://www.researchgate.net/publication/313843292_Cultura_30_un_nuovo_paradigma_di_creazione_del_valore>.

I settori non industriali come le arti visive e dello spettacolo, e in particolare i musei, le biblioteche e gli archivi (audiovisivi), sebbene meno orientati al mercato ed essenzialmente basati su sovvenzioni pubbliche per la loro redditività economica, svolgono un ruolo chiave nella conservazione e nella trasmissione della conoscenza e nell'esplorazione di nuove idee innovative. Infatti, la loro esposizione relativamente limitata al mercato sottolinea l'originalità e la creatività trasformativa che viene poi adottata e ulteriormente elaborata dai settori culturali e creativi più orientati al mercato.

L'impatto del Mercato Unico Digitale sul settore del patrimonio culturale, dove la riproducibilità digitale dei contenuti non fa parte del modello di core business ma è uno strumento per facilitare la circolazione e l'utilizzo spesso al di fuori del contesto di mercato, è un argomento particolarmente interessante e impegnativo e la letteratura disponibile è molto limitata. Il progetto inDICEs si pone quindi come un'esplorazione pionieristica in questo senso, coinvolgendo esperti economisti della cultura, per gettare le basi di un paradigma concettuale innovativo per analizzare la questione e le sue principali implicazioni politiche, compreso il rapporto tra il settore dei beni culturali e le ICC dal punto di vista del DSM.

inDICEs intende fornire strumenti e modelli per analizzare e misurare l'impatto sociale della cultura digitale, contribuendo alla democratizzazione delle risorse culturali e dimostrando i benefici sociali della cultura aperta. Ad oggi, infatti, i modelli per la valutazione d'impatto sono ancora troppo spesso l'eccezione piuttosto che la regola in campo culturale, e inDICEs mira a stabilire un nuovo standard attraverso un attento mix di tecniche qualitative e quantitative mirate a rispondere alle domande e alle esigenze specifiche di esperti e professionisti, anche attraverso la raccolta partecipativa di dati e la ricerca (approccio di co-creation).

L'analisi condotta dal progetto mira ad individuare i parametri rilevanti per effettuare una corretta valutazione della competitività degli istituti culturali che vogliono entrare nel Digital Single Market, con servizi e soluzioni innovativi. L'obiettivo principale del progetto è di fornire una metodologia per misurare l'impatto della digitalizzazione sull'accesso ai beni e servizi culturali europei. Tuttavia, l'elaborazione di tale metodologia richiede che le parti coinvolte nel processo di digitalizzazione siano pienamente informate delle opportunità offerte dal quadro normativo, sulla proprietà intellettuale che regola il processo di digitalizzazione. Biblioteche, musei e archivi devono essere in grado di sviluppare strategie competitive per posizionarsi all'interno del complesso quadro giuridico. Le linee guida che saranno sviluppate dal progetto offriranno un quadro chiaro per la comprensione e la gestione delle questioni legali sulla proprietà intellettuale e per la pubblicazione dei contenuti aperti e riutilizzabili.

La metodologia di ricerca, su cui si basa il progetto, è organizzata in tre fasi distinte: la raccolta dei dati, la creazione dei modelli, l'analisi e l'interpretazione. La figura qui sotto descrive sommariamente questa metodologia. I dati saranno raccolti sia da banche dati e archivi esistenti sia attraverso specifiche attività di raccolta dati derivati da piattaforme web e social media.

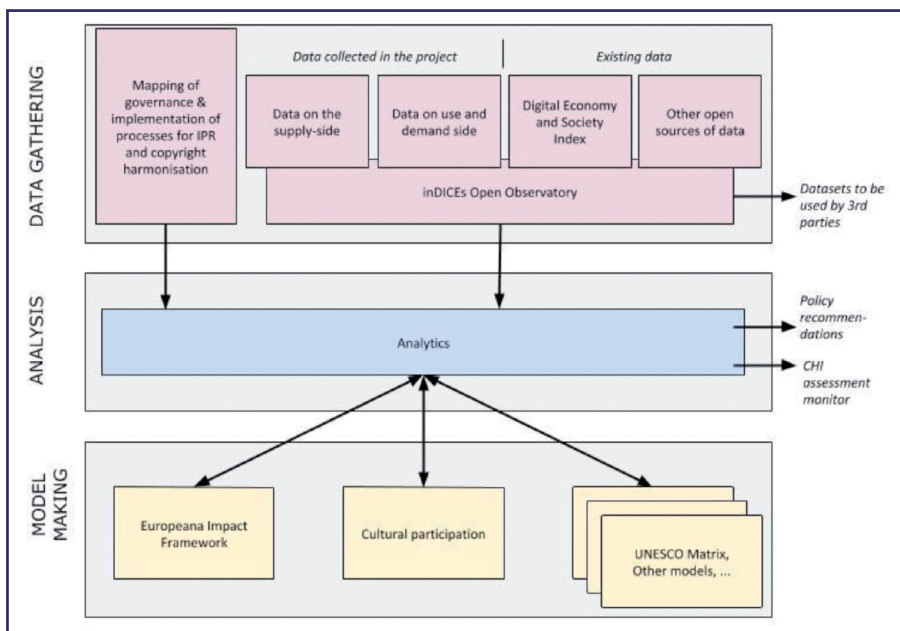


Figura 3. La metodologia di ricerca di inDICES

La fase di raccolta dati si svolgerà su più fronti:

- Mappatura delle legislazioni pertinenti in materia di Intellectual Property Rights (IPR) e diritto d'autore, in particolare quella relativa alla protezione del copyright, in tutte le legislazioni europee. Questa attività di raccolta e di mappatura della normativa permetterà di individuare analogie e differenze tra i vari paesi. La mappatura sarà organizzata scegliendo un numero selezionato di variabili sufficienti a descrivere la variazione osservata negli approcci nazionali, in modo da renderli direttamente comparabili. La mappatura e la classificazione si concentrerà in particolare sulle variazioni relative allo status giuridico dei "surrogati digitali" e saranno valutate le variazioni in termini di eccezioni e limitazioni che consentono il riutilizzo o l'uso creativo dei contenuti digitali.
- Raccolta di dati da fonti online e offline. La raccolta dei dati sarà effettuata scegliendo un numero adeguato di fonti online e offline da analizzare in base alle specifiche esigenze di ricerca. Ad esempio, inDICES raccoglierà dati dai social media per analizzare in che misura le persone su una specifica piattaforma producono e condividono un certo tipo di contenuti. In questo tipo di raccolta saranno considerate quattro diverse tipologie di dati:
 - a. Supply-Side data, ovvero dati generati da specifiche istituzioni e professionisti che operano sistematicamente nella produzione e diffusione di contenuti culturali e creativi.

- b. Demand Side data, cioè dati generati da soggetti che sono principalmente impegnati nell'accesso e nella fruizione di contenuti culturali e creativi. È da notare che gli stessi soggetti possono posizionarsi sia sul lato dell'offerta che su quello della domanda, a seconda delle circostanze e del loro specifico ruolo all'interno dell'ecosistema culturale e creativo.
- c. Dati relativi al cambiamento comportamentale. I dati raccolti dai social media saranno analizzati semanticamente. Ciò consentirà l'estrapolazione di informazioni sui tratti latenti della personalità (Big 5⁵) per analizzare come la "psicologia collettiva" della comunità di utenti sia influenzata dall'accesso digitale ai contenuti culturali e creativi e dal tipo di contenuto in particolare. Sarà quindi possibile seguire l'evoluzione del *sentiment* e gli orientamenti degli utenti come conseguenza dell'esposizione a determinati contenuti.
- d. Dati sull'impatto economico. Particolare attenzione sarà prestata a specifiche fonti di dati e misurazioni già esistenti, come ad esempio l'indice di digitalizzazione dell'economia e della società⁶, Eurostat⁷, il portale Open Data dell'UE⁸, i dati UNCTAD sull'economia creativa⁹. Sarà effettuata una meta-analisi sistematica di queste fonti di dati statistici esistenti.
- Fonti letterarie e archivistiche. Verranno raccolti e analizzati i dati creati da istituti statistici e altre istituzioni di raccolta dati, nonché la letteratura scientifica riguardante gli effetti della rivoluzione digitale sulla produzione, diffusione e accesso ai contenuti culturali e creativi.
 - Estrazione e visualizzazione dei metadati. La piattaforma InDICES grazie alla tecnologia di analisi di big data, permetterà la visualizzazione di cluster di dati, sulla base dei parametri messi a punto da InDICES.

La fase di modellazione si svilupperà partendo da una revisione della letteratura esistente nel settore beni culturali, con particolare riferimento agli effetti della rivoluzione digitale, e terrà conto delle specifiche problematiche sollevate durante la fase di raccolta dati. In particolare, il modello di InDICES sarà progettato analizzando i principali framework di riferimento a livello Europeo: European Impact Framework¹⁰, UNESCO Culture for Development Indicator¹¹ (CDIS) e Partecipazione Culturale 3.0. Questi framework aiuteranno a stabilire i metodi di analisi, la struttu-

⁵ [https://it.wikipedia.org/wiki/Big_Five_\(psicologia\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Big_Five_(psicologia)).

⁶ Si veda: <<https://ec.europa.eu/digital-single-market/desi>>.

⁷ Si veda: <<https://ec.europa.eu/eurostat/home>>.

⁸ Si veda: <<https://data.europa.eu/euodp/it/data/>>.

⁹ Si veda: <<https://unctad.org/en/Pages/DITC/CreativeEconomy/Statistics-on-world-trade-in-creative-products.aspx>>.

¹⁰ Un gruppo di lavoro formato nell'ambito dell'Associazione del Network di European Impact Framework aggiungerà l'European Impact Framework grazie ai risultati ottenuti da InDICES. Si veda: <<https://pro.europeana.eu/project/impact-lite>>.

¹¹ Si veda: <<http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/cultural-diversity/cultural-expressions/programmes/culture-for-development-indicators/>>.

ra logica, le relazioni e le limitazioni che definiranno i modelli di compilazione, accesso e analisi dei dati.

Infine, la fase di analisi e interpretazione sarà il risultato dell'applicazione coerente dei modelli elaborati ai dati disponibili al fine di ricavare indicatori sintetici per misurare i fenomeni più rilevanti. Diverse tecniche saranno impiegate per analizzare le diverse fonti di dati e le specifiche basi di dati create nelle fasi precedenti. Molte tecniche oggi consentono di fare inferenze sofisticate sulla struttura delle connessioni e dell'interazione tra attori diversi che operano in uno stesso campo. Ma anche i modelli socio-epidemici di contagio comportamentale sono sempre più utilizzati per descrivere la diffusione di determinati tipi di comportamenti in una data popolazione, a partire da un impulso originario. In questa fase saranno effettuate anche analisi quantitative e qualitative sulla relazione tra gli accordi istituzionali a livello nazionale ed Europeo in materia di protezione dell'IPR e del diritto d'autore e sui modelli relativi alla produzione, circolazione e accesso ai contenuti culturali e creativi. Quest'ultima fase prevede le seguenti attività:

- Il primo aspetto consiste nell'elaborazione di un toolbox che potrà essere messo a disposizione dei ricercatori, professionisti e decisori politici che operano non solo nel settore del patrimonio culturale, ma più in generale nell'intera sfera della produzione culturale e creativa. Verranno utilizzati strumenti tratti dalla psicologia sociale e dall'economia comportamentale, in particolare per lo studio degli atteggiamenti motivazionali e disposizionali delle persone verso fenomeni come la partecipazione culturale attiva e passiva, la partecipazione ai processi di co-creazione socialmente mediati e ad attività formative e didattiche.
- Il secondo aspetto delle attività di analisi è quello di fornire interpretazioni dei risultati, a partire da un'attenta analisi degli indicatori generati mediante l'applicazione del toolbox. Le interpretazioni saranno soggette a un attento esame e convalida da parte dell'Advisory Board del progetto, composto da otto esperti internazionali del settore.
- L'ultima parte dell'analisi sarà la preparazione di una serie di raccomandazioni politiche volte a migliorare la capacità del settore dei beni culturali di generare valore sociale ed economico facilitando la produzione, la diffusione e l'accesso a contenuti culturali e creativi digitali o digitalizzati. Queste raccomandazioni saranno testate e validate dall'Advisory Board che instaurerà in un dialogo costante con la Commissione europea e con altre organizzazioni internazionali attive nella promozione dello sviluppo economico e sociale attraverso la cultura come OCSE, Creative Commons e UNESCO.

Tutte le varie fasi descritte sopra si svolgeranno seguendo un approccio co-creativo, che prevede il coinvolgimento dei partner attraverso la piattaforma partecipativa sviluppata dal progetto. Seguendo questa metodologia sarà possibile misurare e valutare l'impatto della digitalizzazione su tutto il ciclo di vita dei contenuti, dal-

la produzione alla diffusione e all'accesso e all'eventuale riuso creativo. Ciò permetterà agli istituti culturali di valutare i vincoli legali sulle loro collezioni e di identificare i rischi e le strategie di mitigazione per partecipare attivamente allo sviluppo del Digital Single Market.

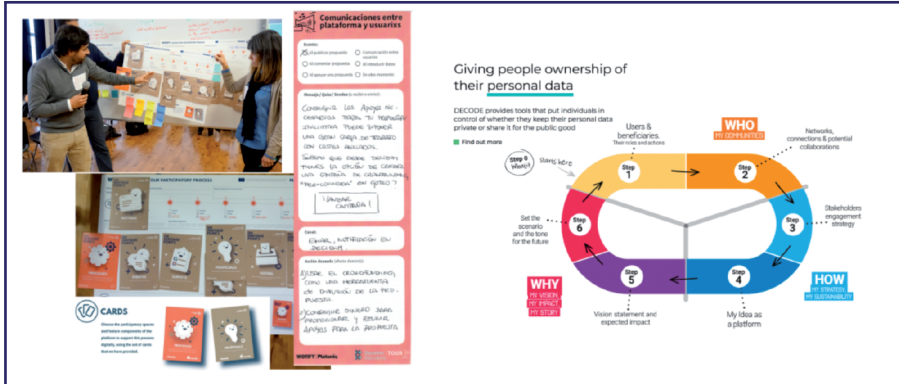


Figura 4. L'approccio di co-creation in inDICES

L'Osservatorio Aperto

inDICES svilupperà una piattaforma online che fungerà da Osservatorio Aperto (*Open Observatory*). Tale piattaforma metterà a disposizione dei decisori politici una serie di strumenti semplici da consultare ed utilizzare per supportarli nello sviluppo di strategie volte a favorire la trasformazione digitale di musei, biblioteche e archivi, mettendoli in grado di superare i problemi che si pongono nell'uso creativo di risorse culturali.

L'Osservatorio Aperto si rivolge ad un'ampia gamma di utenti (istituzioni culturali, decisori politici, agenzie di finanziamento, ricercatori, reti di professionisti ecc.) con lo scopo di sperimentare lo sviluppo di strategie e politiche condivise attraverso processi partecipativi. Si basa sull'analisi dei dati raccolti durante il progetto e

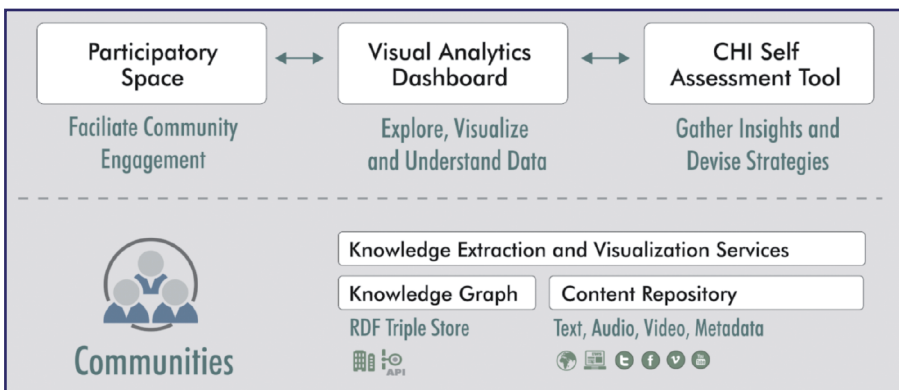


Figura 5. Le componenti dell'Osservatorio Aperto di inDICES

verrà sviluppato con un design creativo e funzionale che faciliterà il processo decisionale. Una delle caratteristiche più innovative dell'osservatorio è la creazione di un ambiente che favorisce la partecipazione e il dialogo continuo della comunità di esperti e utenti. La figura precedente illustra le tre componenti principali dell'Osservatorio Aperto: la *Visual Analytics Dashboard*, lo spazio partecipativo e lo strumento di autovalutazione per gli istituti culturali.

La *Visual Analytics Dashboard* è lo strumento che consentirà di esplorare l'archivio dei contenuti, tracciare le tendenze recenti, confrontare diversi set di dati e contestualizzarli lungo le dimensioni dei metadati per comprendere meglio gli schemi che stanno alla base. Questo strumento si basa sul framework di estrazione e visualizzazione dati sviluppato da WebLizard sfruttando tecnologie di analisi dei big data, che sono documentate in diverse pubblicazioni che trattano i temi dell'estrazione della conoscenza (Weichselbraun et al., 2017), e di elaborazione della conoscenza legata a procedure statistiche (Braşoveanu et al., 2016) e di analisi visiva (Scharl et al., 2017). Il dashboard di inDICEs sarà arricchito grazie all'Observatory API Framework che permetterà l'accesso e il riutilizzo dei dati raccolti da terzi. Questo insieme di API saranno progettate per fornire accesso non solo ai dati raccolti, ma anche ad ulteriori metadati creati ad hoc dal progetto come entità, sentimenti, relazioni, annotazioni testuali e dati statistici.

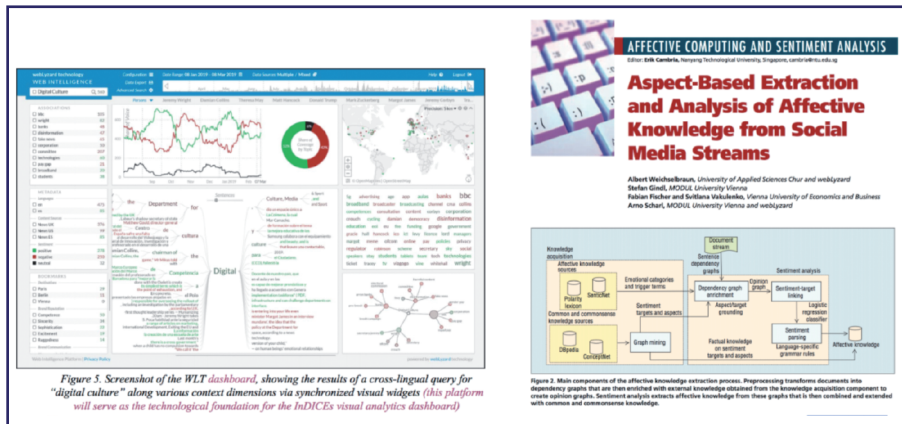


Figura 6. La *Visual Analytics Dashboard*

Lo spazio partecipativo¹² servirà per orchestrare il coordinamento delle attività di ricerca e di raccolta dati da parte dei partner del consorzio e sarà progettato in modo tale da facilitare il coinvolgimento della comunità e delle parti interessate, stimolando gli utenti a contribuire attraverso sondaggi, dibattiti e progetti collaborativi che promuovano l'innovazione nel settore e aiutino a formulare priorità

¹² <https://participate.indices-culture.eu/>.

condivise e a connettere diversi gruppi di stakeholders. Costruito utilizzando un software libero e aperto, lo spazio partecipativo fornirà un'infrastruttura trasparente per condividere esperienze, materiali e risorse di ogni tipo.

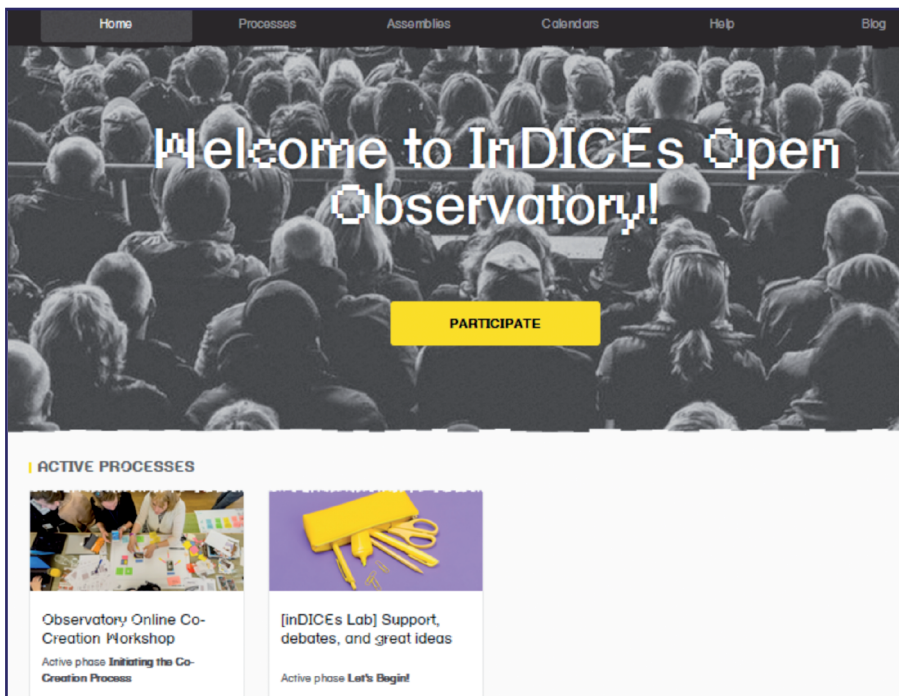


Figura 7. Lo spazio partecipativo di inDICES

Infine, verrà integrato nell'Osservatorio Aperto uno strumento di autovalutazione per biblioteche, musei e archivi per verificare la loro *readiness-to-market*. Questo strumento, basato sull'analisi delle politiche e dei criteri proposti per misurare il grado di innovazione digitale, permetterà agli istituti culturali e ai professionisti del settore di capire quali cambiamenti sono necessari nel loro lavoro per favorire un migliore accesso alla cultura e lo sviluppo di nuovi contenuti creativi.

inDICES e la crisi Covid-19

I nuovi scenari, introdotti forzatamente a causa della crisi originata dalla pandemia Covid-19, hanno avuto un impatto notevole sulle modalità di produzione, accesso e condivisione delle risorse culturali digitali, offrendo punti di riflessione interessanti e importanti di cui inDICES terrà conto.

In primo luogo, con l'esplosione della crisi Covid-19 e le conseguenze derivate dal blocco delle attività e dal distanziamento sociale sul funzionamento delle istituzioni culturali, si è potuto osservare il ruolo chiave della dimensione digi-

tale nell'accesso e ri-uso dei contenuti culturali e creativi. Il cambiamento forzato che la crisi ha provocato permette di analizzare in che modo l'esperienza culturale in ambito digitale abbia portato ad un impatto significativo sulle modalità di accesso alla cultura. La crisi Covid-19 rappresenta un esperimento naturale per inDICES, perché sono ben definite le fasi "prima" e "dopo" che possono essere analizzate comparativamente nelle loro conseguenze comportamentali e strutturali sul funzionamento degli ecosistemi culturali. In particolare, il progetto mira a capire se, nel nuovo contesto, un pubblico già caratterizzato da alti livelli di accesso e partecipazione culturale, incrementa ulteriormente l'accesso alla cultura attraverso la rete e, in tal caso, fino a che punto e in che modo, e come le istituzioni culturali stiano sviluppando nuove strategie di valorizzazione dei contenuti digitali. Inoltre, è utile comprendere se il nuovo scenario digitale attira anche un nuovo pubblico, intimidito dall'accesso fisico alle istituzioni culturali o più in generale scarsamente interessato alla fruizione culturale. Sarà istruttivo capire quali modalità di accesso questo secondo gruppo di utenti trova particolarmente utili e perché. Infine, sarà interessante capire se il nuovo scenario incoraggia lo sviluppo di modelli più proattivi, basati sulla produzione di contenuti generati dagli utenti su una scala più ampia e organizzata, e in che misura queste dinamiche sono mediate o favorite da specifiche strategie di engagement come la gamification.

Questi risultati possono servire per comprendere quali sono le tendenze a lungo termine nell'accesso culturale e per aiutare le istituzioni culturali a progettare interfacce e formati digitali più efficaci e di vasta portata.

In secondo luogo, durante l'attuale crisi Covid-19, assistiamo ad un aumento dei contenuti culturali digitali condivisi su internet. La maggior parte dei contenuti viene offerta da istituzioni culturali: musei, biblioteche ma anche archivi audiovisivi e cineteché. Inoltre, alcuni istituti culturali, ma anche editori e industrie creative, condividono parte delle loro opere fuori commercio o in pubblico dominio. Questa situazione evidenzia la volontà delle istituzioni e delle organizzazioni culturali di fornire accesso online alle loro collezioni su base gratuita e promuoverà, sicuramente, il modello di condivisione dei contenuti online anche dopo la crisi. Inoltre, i cittadini saranno sempre più consapevoli dell'importanza di avere accesso ai contenuti culturali in rete (gratuitamente o tramite abbonamento). Tuttavia, dal punto di vista del diritto d'autore, ciò comporta anche alcuni problemi. Innanzitutto, per quanto riguarda la territorialità intrinseca del regime del diritto d'autore. Anche se le istituzioni culturali sono disposte a condividere le loro collezioni online, nella maggior parte dei casi i confini territoriali rivestono ancora un ruolo chiave, rendendo inaccessibili alcuni contenuti per il pubblico situato in un paese diverso da quello in cui si trova l'istituzione. Ai fini del progetto inDICES, sarà interessante analizzare le difficoltà di fornire un accesso transfrontaliero ai contenuti digitali nell'UE e identificare i

miglioramenti che la nuova direttiva DSM presenta per favorire l'accesso di determinate opere.

A questo proposito, stiamo assistendo a come iniziative private come Google Arts sono in grado, attraverso accordi di licenza con istituzioni culturali, di fornire accesso a contenuti o "gallerie virtuali" senza incorrere nelle restrizioni territoriali. Verranno analizzati in che misura questi modelli di licenza permettano l'accesso transfrontaliero ai contenuti culturali. Tuttavia, la possibilità di condividere gratuitamente i contenuti online, in concomitanza della chiusura forzata dovuta dall'epidemia di biblioteche, musei e archivi, comporta che gli autori delle opere protette da copyright ricevano una remunerazione minima o nulla per la condivisione delle loro opere e che le istituzioni culturali stiano subendo grandi perdite economiche. Durante la crisi si è ampliata la partecipazione del pubblico, che accede e fruisce dei contenuti culturali digitali e li riutilizza a fini creativi. Poiché gli usi consentiti per i contenuti generati dagli utenti non sono armonizzati a livello di normativa europea, alcuni di questi usi potrebbero violare il copyright di opere preesistenti, a seconda della giurisdizione. In questo quadro il progetto inDICES, analizzerà l'impatto della normativa vigente sul riutilizzo dei contenuti culturali digitali, in cui fanno parte le collezioni di musei, biblioteche e archivi.

inDICES is a research and innovation project funded by the European Commission under the Horizon 2020 program. inDICES is developing of a scientific methodology to measure and assess the economic and social impact of digitisation of cultural heritage on the access to European cultural goods and services and their modes of production. The project will produce recommendations to policy-makers and decision-makers in the cultural heritage and CCI sector for the development of innovative strategies and business models to seize the new opportunities that are offered thanks to the use of digital technologies in cultural goods and services. Together with the recommendations, the project will develop a participation platform and a self-assessment system, useful for cultural institutions to improve their strategic positioning in the digital single market and therefore fostering their digital transformation.

L'ultima consultazione dei siti web è avvenuta nel mese di dicembre 2020

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Braşoveanu et al.,
2016 Adrian M.P. Braşoveanu, Marta Sabou, Arno Scharl, Alexander Hubmann-Haidvogel, Daniel Fischl. *Visualizing Statistical Linked Knowledge for Decision Support*. «Semantic Web Journal», 8 (2016) n. 1, p. 113-137.
<<http://www.semantic-web-journal.net/system/files/swj1168.pdf>>.
- Sacco et al.,
2017 Pier Luigi Sacco, Guido Ferilli, Giorgio Tavano Blessi. *From Culture 1.0 to Culture 3.0: Three Socio-Technical Regimes of Social and Economic Value Creation through Culture, and Their Impact on European Cohesion Policies*. «Sustainability» 10-11 (2018), n. 3923.
<<https://www.mdpi.com/2071-1050/10/11/3923>>.
- Scharl et al.,
2017 Arno Scharl, David Herring, Walter Rafelsberger, Alexander Hubmann-Haidvogel, Ruslan Kamolov, Daniel Fischl, Michael Föls, Albert Weichselbraun. *Semantic Systems and Visual Tools to Support Environmental Communication*. «IEEE Systems Journal», 11 (2017), n. 2, p. 762-771. <<https://ieeexplore.ieee.org/stamp/stamp.jsp?arnumber=7244185>>.
- Weichselbraun et al.,
2017 Albert Weichselbraun, Stefan Gindl, Fabian Fischer, Svitlana Vakulenko, Arno Scharl. *Aspect-Based Extraction and Analysis of Affective Knowledge from Social Media Streams*. «IEEE Intelligent Systems», 32 (2018), n. 3, p. 80-88.