

L'evoluzione della cultura in un mondo in via di virtualizzazione Evolution of culture in a virtualising world

TOPIC ID:

HORIZON-CL2-2025-01-HERITAGE-05

Ente finanziatore:

Commissione europea

Horizon Europe (HORIZON) program

Obiettivi ed impatto attesi:

I progetti dovrebbero contribuire a tutti i seguenti risultati attesi:

1. È sviluppata e messa a disposizione dei ricercatori (anche delle discipline SSH), dei responsabili politici e dei professionisti del settore una comprensione approfondita dei possibili impatti chiave a lungo termine sulla cultura[1] quando i cittadini trascorrono sempre più tempo e sperimentano una quota sempre maggiore di eventi della vita nei mondi virtuali[2], compresi i benefici e i rischi in relazione al benessere umano, ai valori europei, coesione sociale e diversità culturale e linguistica.

2. Vengono sviluppate e messe in pratica la ricerca e le misure basate sulla conoscenza con una visione a lungo termine che guidano lo sviluppo verso la realizzazione delle opportunità legate alla virtualizzazione della vita, mitigando al contempo le minacce più importanti.

3. Rendere l'Europa un leader mondiale nei mondi virtuali che contribuiscono al benessere, alla coesione sociale e alla resilienza, oltre che alla competitività e alla crescita.

Con il miglioramento della tecnologia, lo sviluppo di contenuti attraenti e l'accessibilità dei mondi virtuali, i cittadini europei trascorreranno sempre più tempo e vivranno una quota sempre maggiore di eventi importanti della vita in ambienti virtuali e misti. Le principali multinazionali e l'Unione europea stanno compiendo grandi sforzi per accelerare questo sviluppo, per cui l'ambizione dell'Unione europea è quella di creare un ecosistema industriale europeo fiorente e leader a livello mondiale per i mondi virtuali[3]. Poiché la vita diventa sempre più virtualizzata, a lungo termine ciò porterà inevitabilmente a drastici cambiamenti nelle percezioni, nelle credenze, nei comportamenti e nei valori. La cultura si evolverà; Forse nasceranno nuovi elementi di cultura mentre quelli vecchi scompariranno. La creatività, la produzione culturale e l'accesso alla cultura avranno una componente virtuale sempre maggiore, cambiando il campo di gioco per le istituzioni del patrimonio culturale e per le industrie culturali e creative. I creatori europei avranno a disposizione nuovi modi per creare, promuovere e diffondere contenuti culturali europei e coinvolgere ampiamente un nuovo pubblico.

Lo sviluppo verso la virtualizzazione della vita non è del tutto nuovo. Ad esempio, le comunità di gioco esistono da molti anni, in cui i membri trascorrono gran parte della loro vita online e in cui si può dire che gli ecosistemi economici e sociali virtuali si siano evoluti. Tuttavia, la portata e l'ampiezza della virtualizzazione della maggior parte degli aspetti della vita umana che verrà avrà un impatto culturale di molti ordini di grandezza più forte di quanto non sia stato sperimentato finora.

È quindi di grande importanza approfondire la nostra conoscenza e comprensione degli effetti a lungo termine sulla cultura quando le persone trascorrono sempre più tempo in ambienti virtuali e misti - per

lavoro, intrattenimento, gioco, studio, socializzazione, ecc. La ricerca dovrebbe esplorare in profondità sia i benefici che i rischi, sulla base di una comprensione approfondita di ciò che è realisticamente possibile e probabile in una prospettiva a lungo termine. Le principali opportunità e minacce dovrebbero essere individuate in relazione all'ambizione dell'UE di rafforzare il benessere umano, il senso di scopo e di azione, nonché la coesione sociale, la resilienza e la crescita.

Sulla base dei risultati della ricerca e delle conoscenze scientifiche, i progetti dovrebbero inoltre sviluppare misure che contribuiscano a realizzare le opportunità di evoluzione culturale nei mondi virtuali e misti e a mitigare le minacce più importanti. I progetti dovrebbero, per quanto ragionevolmente possibile, garantire che i risultati e le misure proposte siano validi e fattibili in tutta la diversità culturale dell'Europa.

Non ci si aspetta che le proposte affrontino tutti gli aspetti della virtualizzazione della vita, ma che si concentrino su un punto di vista che abbia il potenziale per apportare benefici decisivi e che si assicurino di analizzare questi settori con sufficiente profondità per creare una solida base di conoscenze.

Le proposte dovrebbero, nella misura appropriata, basarsi sulle conoscenze, sulle attività e sulle reti esistenti, in particolare quelle finanziate dall'Unione europea. In particolare, i progetti potrebbero voler stabilire collegamenti con il futuro partenariato europeo sui mondi virtuali e potrebbero voler basarsi sui risultati sviluppati da pertinenti progetti Orizzonte Europa passati e/o in corso[4].

[1] Nel contesto di questo tema, la "cultura" dovrebbe essere intesa in senso olistico, secondo la definizione proposta dall'UNESCO nel 2001: "l'insieme delle caratteristiche spirituali, materiali, intellettuali ed emotive distintive della società o di un gruppo sociale, che comprende, non solo l'arte e la letteratura, ma anche gli stili di vita, i modi di vivere insieme, i sistemi di valori, le tradizioni e le credenze"

[2] Nel contesto di questo tema, i "mondi virtuali" dovrebbero essere intesi come ambienti persistenti e immersivi, basati su tecnologie quali il 3D e la realtà estesa, che consentono di fondere mondi fisici e digitali in tempo reale, in linea con la comunicazione COM(2023) 442 "Un'iniziativa dell'UE sul Web 4.0 e i mondi virtuali: un vantaggio nella prossima transizione tecnologica"

[3] Cfr. ad esempio il già citato COM(2023) 442 "Un'iniziativa dell'UE sul Web 4.0 e i mondi virtuali: un vantaggio nella prossima transizione tecnologica"

[4] Ad esempio, il progetto 'OPENVERSE': <https://cordis.europa.eu/project/id/101135701>

Criteri di eleggibilità:

Qualsiasi soggetto giuridico, indipendentemente dal suo luogo di stabilimento, compresi i soggetti giuridici di Paesi terzi non associati o di organizzazioni internazionali (comprese le organizzazioni internazionali di ricerca europee) può partecipare (indipendentemente dal fatto che sia idoneo o meno al finanziamento), a condizione che siano state soddisfatte le condizioni stabilite dal regolamento Horizon Europe e qualsiasi altra condizione stabilita nel tema specifico del bando. Per "soggetto giuridico" si intende qualsiasi persona fisica o giuridica costituita e riconosciuta come tale ai sensi del diritto nazionale, del diritto dell'UE o del diritto internazionale, dotata di personalità giuridica e che può, agendo in nome proprio, esercitare diritti ed essere soggetta a obblighi, oppure un soggetto privo di personalità giuridica.

I beneficiari e gli enti affiliati devono registrarsi nel Registro dei Partecipanti prima di presentare la domanda, per ottenere un codice di identificazione del partecipante (PIC) ed essere convalidati dal Servizio Centrale di Convalida prima di firmare la convenzione di sovvenzione. Per la convalida, durante la fase di preparazione della sovvenzione, verrà chiesto loro di caricare i documenti necessari che dimostrino il loro

status giuridico e la loro origine. Un PIC convalidato non è un prerequisito per presentare una domanda.

Contributo finanziario:

Contributo dell'UE previsto per progetto

La Commissione stima che un contributo dell'UE tra i 2.50 e 4.00 milioni di EUR consentirebbe di affrontare adeguatamente questi risultati. Ciò non preclude tuttavia la presentazione e la selezione di una proposta che richieda importi diversi.

Bilancio indicativo

Il bilancio indicativo totale per l'argomento è di 26 milioni di EUR.

Tipo di azione Azioni di innovazione

I costi ammissibili assumeranno la forma di una somma forfettaria quale definita nella decisione del 7 luglio 2021 che autorizza l'uso di contributi forfettari nell'ambito del programma Orizzonte Europa – il programma quadro di ricerca e innovazione (2021-2027) – e delle azioni nell'ambito del programma di ricerca e formazione della Comunità europea dell'energia atomica (2021-2025).

Scadenza:

16 September 2025 17:00:00 Brussels time

Ulteriori informazioni:

[wp-5-culture-creativity-and-inclusive-society_horizon-2025_en.pdf](#)

