

Educazione museale e strategie Open Access

Sarah Dominique Orlandi • Cristina Manasse • Anna Maria Marras

I musei sono spesso percepiti come luoghi poco propensi al cambiamento, ma le chiusure causate dalla pandemia hanno spinto le istituzioni GLAM (*Galleries, Libraries, Archives and Museums - Gallerie, Biblioteche, Archivi e Musei*) a investire con rapidità nella comunicazione digitale Web. I musei hanno così saputo dimostrare la loro rilevanza nella comunità: affrontando i cambiamenti, cercando strumenti innovativi, sostenendo la resilienza della comunità, attraendo nuove competenze, e rendendo il patrimonio più accessibile attraverso le politiche di Open Access. L'Open Access ha un forte impatto sui musei e offre nuovi strumenti per sviluppare le priorità museologiche legate all'inclusività, accessibilità e coinvolgimento attivo del pubblico. I musei stanno chiarendo i motivi che li hanno portati a sperimentare queste nuove direzioni nelle loro *open policies*. Un'osservazione attenta ai casi nazionali e internazionali, nonché la percezione della rilevanza mondiale dell'Open Access ci possono offrire strumenti di riflessione e stimoli decisionali.

Museo – Educazione – Open access – Open data

SOMMARIO: 1. *Musei e Open Access. Una direzione per la museologia* – 1.1. *Open Access policies ed educazione – 2. Advocacy. ICOM Italia e impegno a sostegno dell'Open Access* – 2.1. *ICOM Italia: audizioni al Senato e alla Camera* – 2.2. *FAQ ICOM Italia. Uno strumento pratico* – 2.3. *Premio Museo Open Culture Italia 2022* – 3. *Digitale ed educazione museale: il progetto HELP* – 3.1. *Riflessioni e risultati*

1. Musei e Open Access. Una nuova direzione per la museologia

I musei sono spesso percepiti come luoghi poco propensi al cambiamento, ma le chiusure causate dalla pandemia hanno spinto le istituzioni GLAM (*Galleries, Libraries, Archives and Museums - Gallerie, Biblioteche, Archivi e Musei*) a investire con rapidità nella comunicazione digitale Web. In alcuni casi queste nuove modalità di comunicazione e di offerta di contenuti al pubblico sono state fatte anche a fronte di una limitata conoscenza di alcune tematiche, rilevanti in materia, che richiedono riflessioni su policies, aspetti legali, mezzi di tutela. I musei hanno comunque saputo dimostrare la loro rilevanza

nella comunità: affrontando i cambiamenti, cercando strumenti innovativi, sostenendo la resilienza della comunità, attraendo nuove competenze, e rendendo il patrimonio più accessibile attraverso le politiche di Open Access.

L'Open Access ha un forte impatto sui musei e offre nuovi strumenti per sviluppare le priorità museologiche legate all'inclusività, accessibilità e coinvolgimento attivo del pubblico. I musei stanno chiarendo i motivi che li hanno portati a sperimentare queste nuove direzioni nelle loro *open policies*. Un'osservazione attenta di casi nazionali e internazionali, nonché la percezione della rilevanza mondiale dell'Open Access ci possono offrire strumenti di riflessione e stimoli decisionali.

S.D. Orlandi, C. Manasse e A.M. Marras sono componenti del gruppo di ricerca *Digital Cultural Heritage* di ICOM Italia fondato e coordinato da S.D. Orlandi. S.D. Orlandi e C. Manasse sono autrici dei paragrafi 1 e 2; A.M. Marras è autrice del par. 3.

Questo saggio fa parte della sezione monografica "Ricerca, educazione e accesso al patrimonio culturale. Un confronto fra diritti fondamentali ed eccezioni al diritto d'autore" a cura di Deborah De Angelis, Sebastiano Faro e Ginevra Peruginelli.



1.1. Open Access policies ed educazione

Se nell'era della condivisione globale dei contenuti molti istituti culturali hanno adottato licenze aperte sui contenuti in pubblico dominio, molti hanno manifestato un certo interesse ma non hanno le conoscenze sufficienti sulle straordinarie opportunità per la collettività in termini di sviluppo economico, sociale e culturale, che potrebbero loro derivare con la utilizzazione di tali licenze.

La casistica ci riporta a quel numero crescente di istituti culturali che da anni hanno adottato policies di licenze aperte e alla rilevante bibliografia internazionale¹ che ha esaminato gli effetti delle licenze aperte e degli strumenti per il rilascio di contenuti in pubblico dominio, sugli istituti che le hanno adottate e sul loro pubblico.

Quanto alle motivazioni degli istituti culturali sull'adozione di tali licenze, si evidenzia che molti musei esplicitano i principi delle politiche Open Access nei loro siti². Ad esempio, Lonnie G. Bunch, Smithsonian Secretary, scrive «Open Access è una pietra miliare dello Smithsonian nei nostri sforzi per raggiungere, istruire e ispirare il pubblico»³. Anche Europea, la più grande piattaforma europea per la pubblicazione di riproduzioni fotografiche con «milioni di oggetti del patrimonio culturale provenienti da circa 4.000 istituzioni in tutta Europa» esplicita diverse motivazioni sia nella missione⁴ sia nel nuovo documento strategico 2020-2025⁵: «Rendiamo più facile alle persone utilizzare il patrimonio culturale per l'istruzione, la ricerca, la creazione. Il nostro lavoro contribuisce a una società aperta, informata e creativa»; «Europeana consentirà alle istituzioni del patrimonio culturale di trascendere i confini culturali e nazionali e di collocare le loro collezioni nel contesto europeo – per essere parte della storia dell'Europa». Il video di presentazione del Cleveland Museum of Art in tema di Open Access⁶ spiega in modo efficace i molteplici strumenti e le possibilità di riuso messe a disposizione, e termina con la frase di ispirazione «a beneficio di tutte le persone, per sempre». La National Gallery of Art di Washington fa riferimento alla propria missione che consiste nell'essere al servizio del paese tramite una attività mirata a preservare, collezionare, esporre ed incrementare la comprensione delle opere d'arte secondo i migliori standard museali ed educativi. La policy di Open Access «è una naturale estensione di questa missione [...]. La Galleria ritiene che un maggiore accesso a immagini di alta qualità delle sue opere d'arte alimenti conoscenza, studio e innovazione, ispirando gli utenti che trasformano continuamente il modo in cui vediamo e comprendiamo il mondo dell'arte»⁷. In Danimarca, la National Gallery

of Denmark (SMK) pone l'attenzione sul coinvolgimento attivo: «Un utente culturale non si accontenta di essere uno spettatore passivo della cultura. Questo utente culturale vuole essere attivo e utilizzare la cultura nella propria vita. E la conclusione è chiara: molte più persone, compresi coloro che non usano il museo fisico, utilizzano le collezioni quando possono selezionare, riutilizzare, remixare e condividere attivamente le opere d'arte»⁸. L'intenzione della Biblioteca Nazionale di Spagna (BNE) è quella di «promuovere il riutilizzo delle immagini e mettere le collezioni digitali al servizio della società e di un'industria culturale ed editoriale con risorse molto limitate, e di promuovere l'espansione della conoscenza»⁹.

Ed ancora. I vantaggi e sfide sono evidenziati nella presentazione della Dichiarazione sul libero accesso al patrimonio culturale¹⁰. Tra i benefici, evidenziamo: missione e rilevanza migliorate per il pubblico del XXI secolo; maggiore efficienza del personale e migliore allineamento alle missioni; integrazione di interfacce esterne, come Wikimedia Commons; nuove conoscenze sulle collezioni; inclusione nelle risorse educative aperte (OER); promozione del riutilizzo e della cultura del riuso.

2. Advocacy. ICOM Italia e impegno a sostegno dell'Open Access

Il nostro Paese sta impegnando in misura crescente energie, competenze e risorse nella digitalizzazione del patrimonio culturale. È bene che i progetti nazionali di digitalizzazione che scelgono la strada dell'Open Access non siano casi isolati, bensì diventino una prassi comune affinché i nostri istituti culturali possano essere parte, a pieno titolo, di una comunità internazionale che si riconosce nel valore della condivisione del sapere e nel principio dell'apertura dei dati che identifica nel pubblico dominio un bene comune da proteggere e valorizzare.

L'*International Council of Museums*, la più importante organizzazione internazionale di musei e professionisti museali, è stata fondata nel 1946 e conta oltre 45 mila iscritti in 138 nazioni. Opera nei diversi territori nazionali tramite i seguenti comitati: *National Committees*, *Regional Alliances*, *Affiliated Organisations*, *Standing Committees*, *Working Groups* e *International Committees*. Il Comitato Nazionale italiano di ICOM, istituito il 17 maggio 1947, consta di più di 2.000 iscritti ed attualmente è organizzato in coordinamenti regionali, commissioni tematiche e gruppi di lavoro. Tra i suoi obiettivi principali rientrano: la promozione di una identità e visione del museo come istituto e istituzione, aderente alla definizione di museo dell'ICOM, l'adozione di standard museali



coerenti con il Codice etico dell'ICOM per i musei e la definizione e lo sviluppo delle competenze e abilità professionali.

2.1. ICOM Italia: audizioni al Senato e alla Camera

ICOM Italia ha presentato l'8 giugno 2020 in un'audizione alla XIV Commissione del Senato alcune proposte di emendamenti all'art. 9 del DDL 1721 (legge di delegazione europea 2019), in merito al recepimento della Direttiva europea (UE) 2019/790 sul diritto d'autore e i diritti connessi nel mercato digitale. Nell'intervento la presidente Adele Maresca Compagna ha illustrato la *ratio* della direttiva che tende ad armonizzare il quadro normativo europeo, e le motivazioni a favore dell'accoglimento nel nostro Paese di alcune eccezioni previste dalla Direttiva negli artt. 6, 8-11 e in particolare le esigenze di libero riuso in rete delle immagini di pubblico dominio conservate nei musei (art. 14), che può costituire un'opportunità di diffusione della conoscenza del patrimonio con le tecnologie digitali e in particolare il Web, un veicolo efficace di sensibilizzazione dei cittadini alla partecipazione diretta, uno stimolo alla ricerca, alla creatività, alla produzione editoriale e uno strumento efficace di marketing culturale e turistico. Questa apertura, già condivisa in pratica da alcuni musei europei come il Rijksmuseum di Amsterdam, e caldeggiata da Europea e Wikimedia, comporterebbe in Italia una modifica dell'art. 87 della Legge sul diritto d'autore e degli artt. 107 e 108 del Codice dei beni culturali e del paesaggio, che sottopongono le immagini a una forma di protezione "dominica" (indipendentemente dal fatto che siano tutelate o meno dal diritto d'autore) e al pagamento di un corrispettivo in caso di utilizzo commerciale¹¹.

Il 10 novembre 2020 ICOM Italia ha partecipato alle audizioni informali della Commissione Cultura della Camera su liberalizzazione e libero riuso delle immagini, insieme con Daniele Manacorda, Christian Greco, direttore del Museo Egizio di Torino, Andrea Brugnoli, coordinatore del movimento di idee "Fotografie libere per i beni culturali", e Laura Moro, direttrice della Digital Library del MIBACT.

Dopo aver ricordato la posizione già espressa l'8 giugno nella precedente audizione alla Commissione XIV del Senato, Adele Maresca Compagna e Sarah Dominique Orlandi hanno evidenziato che riuso e Open Access sono parte integrante della missione dei musei nel mondo. Il recepimento della Direttiva europea sul mercato unico digitale¹² e delle sue eccezioni sono fondamentali per gli istituti culturali, e la mancata armonizzazione di queste norme con il Codice

dei beni culturali potrebbe creare un grave impedimento per musei, archivi e biblioteche, penalizzandoli nelle opportunità di ricerca su strategie partecipative, divulgative e di co-produzione.

D'altra parte, l'utilizzo delle licenze e dei relativi contratti d'uso consentono di tutelare i metadati e riconoscere il lavoro scientifico delle istituzioni culturali. ICOM concorda quindi con le proposte contenute in gran parte delle risoluzioni presentate dai gruppi parlamentari, vede con favore la costituzione di un gruppo di lavoro di esperti nominati dal MIBACT e ritiene che, nell'ambito di un quadro giuridico e operativo chiaramente definito, sarà possibile lasciare le decisioni ai direttori dei musei¹³.

2.2. FAQ ICOM Italia. Uno strumento pratico

Nell'era della condivisione globale dei contenuti, il gruppo di ricerca *Digital Cultural Heritage* (DCH) di ICOM Italia¹⁴ ha avvertito la necessità di fare chiarezza su alcuni temi legati ai contenuti ed al loro uso/riuso, realizzando uno strumento pratico destinato agli operatori del settore museale e culturale in genere.

Tale necessità è stata dettata dalla scarsa conoscenza riscontrata, nel settore GLAM e, più in generale, anche nel mondo degli istituti di tutela del patrimonio culturale sulle straordinarie opportunità per la collettività in termini di sviluppo culturale, sociale ed economico che derivano dall'adozione di licenze aperte sui contenuti in pubblico dominio. Tale opportunità è infatti stata già individuata e valorizzata da un numero crescente di istituti culturali che da anni hanno intrapreso questa strada e da una sempre più nutrita letteratura internazionale che ha analizzato l'impatto delle licenze aperte e degli strumenti per il pubblico dominio sugli istituti che le hanno adottate e sul loro pubblico.

Ciò malgrado, stante la limitata conoscenza tra i professionisti dei beni culturali di questi temi che, sebbene riguardino la quotidianità della comunicazione culturale e della diffusione della ricerca scientifica online, hanno anche risvolti giuridici che impongono la massima attenzione nel riutilizzo in rete di contenuti culturali, il gruppo di ricerca DCH di ICOM Italia si è attivato al fine di aiutare la comunità a fare chiarezza, realizzando le *FAQ Open Access. Diritto d'autore, copyright e licenze aperte per la cultura nel Web. 100 domande e risposte per musei, archivi e biblioteche*¹⁵. Questo documento sintetico propone indicazioni pratiche, ad uso di chi opera in Europa in musei, archivi e biblioteche, con l'obiettivo di evidenziare opportunità e limiti normativi legati al riuso e alla divulgazione delle riproduzioni digitali di risorse



culturali nel Web: il tutto con lo scopo di offrire uno strumento diretto per potersi orientare con maggiore sicurezza in una realtà particolarmente complessa. L'argomento è stato trattato in una prospettiva europea e internazionale per fornire una visione globale e per collegare le problematiche comuni delle istituzioni GLAM, al fine di trovare il giusto equilibrio tra copyright e pubblico dominio.

Le FAQ sono il risultato del lavoro di un anno del gruppo di ricerca di ICOM Italia, composto da tre avvocati e tre professionisti dei beni culturali, con il coinvolgimento di revisori nazionali ed internazionali; le FAQ sono state rilasciate in Open Access.

Una versione gratuita delle FAQ e delle versioni aperte (wikisource, wikidata) è a disposizione della comunità. Le FAQ sono state definite come un importante strumento pratico che mancava per le attività digitali, per aiutare le istituzioni nella loro transizione verso l'Open Access.

Le FAQ sono organizzate in cinque sezioni (Definizioni, Tipologie di contenuto, Strumenti Web, Licenze e riuso, Problemi e soluzioni) e sottosezioni tematiche. Ogni sezione presenta diverse domande e risposte e la bibliografia e la sitografia di riferimento.



Figura 1: *Open Access. 100 domande e risposte per Musei, Archivi e Biblioteche. Diritto d'autore, copyright e licenze aperte per la cultura nel Web. 2022*

2.3. Premio Museo Open Culture Italia 2022

ICOM Italia con il sostegno di Wikimedia Italia e in collaborazione con Creative Commons Italia ha promosso la prima edizione del *Premio Museo Open Culture Italia 2022*. Il premio è dedicato a tutti i musei italiani che abbiano realizzato dei progetti, pubblica-

ti ed accessibili online, finalizzati alla valorizzazione del patrimonio tramite l'adozione di strumenti per il pubblico dominio e di licenze Open Access che favoriscano la condivisione di immagini e di dati in pubblico dominio. La prima edizione del Premio ha visto quale vincitore il Museo Egizio di Torino.

È stato promosso anche il *Premio Ricerca Open Culture Italia 2022*, dedicato a pubblicazioni relative ai vantaggi dell'adozione di strumenti per il pubblico dominio e di licenze Open Access in ambito culturale. Alice Fontana, con la tesi di Laurea "Digital Open Access: il caricamento e il riuso delle collezioni museali archeologiche su Wikimedia" (Università degli Studi di Torino – Dipartimento di Economia e Statistica) è la vincitrice della prima edizione del Premio.

3. Digitale ed educazione museale: il progetto HELP

HELP – Heritage Education New Web Formats And Free Licenses Opportunities For Dissemination, Co-creation And Open Data è un progetto di ricerca internazionale finanziato nel 2021 da ICOM International all'interno del bando *Sarec Solidarity project*. Il progetto coordinato da ICOM Italia ha visto la partecipazione di ICOM Portogallo, ICOM Repubblica Ceca e il gruppo di lavoro sulla Sostenibilità (WGS) di ICOM International. Tra gli scopi di *HELP* rientrano quelli di incoraggiare il riutilizzo delle collezioni museali e di fornire ai musei e in modo particolare ai piccoli musei e ai professionisti dei supporti informativi e operativi per l'educazione e il digitale.

HELP, partendo da un'analisi delle attività digitali online dei musei durante il periodo del Covid-19, punta a far emergere i vantaggi dell'Open Access per un migliore coinvolgimento del pubblico e ad evidenziare come le opportunità degli Open Data siano importanti per la didattica e la comunicazione museale. Il progetto si articola in 4 fasi principali:

- (a) *Ricerca*. Attraverso la conduzione di una desk analysis sono stati raccolti 164 casi di studio (73 per l'Italia, 60 per la Repubblica Ceca, 31 per il Portogallo) differenziati per tipo di istituto e tipo di progetto. I sondaggi sono stati condotti dapprima separatamente in base alla nazione e poi i dati sono confluiti in un'unica tabella di analisi. L'indagine è strutturata in 32 campi, organizzati in 4 temi principali: Anagrafica, Strumenti e tecniche digitali, Politiche di Open Access, Metodologia educativa.
- (b) *Lezioni online*. Le lezioni, partendo anche da quanto emerso dalla survey, coprono i punti focali del progetto *HELP*, e riguardano argomenti specifici organizzati in tre macrocategorie: aspet-



ti legali, aspetti tecnici ed educativi. Le lezioni, che hanno visto il coinvolgimento di 14 esperti dei diversi domini, sono pubblicate sul canale Youtube di ICOM Italia¹⁶.

- (c) *Premio per consulenza*. Questa fase ha previsto il lancio di un bando rivolto ai piccoli musei delle tre nazioni coinvolte nel progetto. Il premio consisteva in una consulenza nei tre ambiti principali di *HELP*: consulenza legale, consulenza tecnica e consulenza didattica.
- (d) *Disseminazione del progetto*. Per tutto il corso del progetto si sono realizzati momenti formativi e di confronto sulle tematiche principali: Open Access, educazione digitale e aspetti legali legati all'uso e riuso dei contenuti.

3.1. Riflessioni e risultati

La pandemia ha evidenziato ancora di più i limiti e le potenzialità del rapporto tra musei e Web¹⁷. La grande resilienza dei musei per “sopravvivere” alla situazione di emergenza ha offerto nuove opportunità e una riflessione della comunità museale senza precedenti sulla qualità dei servizi e dei prodotti offerti online, sul digital divide e sull'accessibilità dei contenuti. Dai risultati della survey si può affermare che l'intensa produzione di servizi e offerta digitale non è sempre accompagnata da una strategia digitale ed integrata, e le attività digitali sono spesso scollegate tra loro. Un altro aspetto di difficile accesso è la raccolta del feedback che queste iniziative hanno avuto sul pubblico. Inoltre, c'è ancora molto lavoro da fare per migliorare l'interazione con il pubblico e renderlo parte attiva del progetto.

I dati raccolti confermano anche quelli emersi da altre indagini condotte da ICOM International¹⁸, UNESCO¹⁹ e NEMO²⁰, che evidenziano principalmente come la qualità dei contenuti e dei progetti digitali non sia sempre di livello diverso e la preferenza per piattaforme e canali social esistenti.

Come è emerso dalla ricerca le attività didattiche online sono state apprezzate da un pubblico ampio e possono essere uno strumento fondamentale per le istituzioni. Sicuramente l'ibridazione delle attività on-line e on-site rimarrà anche per il futuro. Uno dei dati principali che il progetto *HELP* ha messo in evidenza è che il grande potenziale del digitale in ambito culturale non è ancora pienamente sfruttato, in modo particolare si sono individuati i seguenti punti su cui le istituzioni dovrebbero investire maggiormente e potenziare le attività:

- (1) *Inclusione e accessibilità*. Nonostante la presenza di linee guida e strumenti digitali per l'accessibilità dei contenuti digitali²¹ questo risulta ancora un

punto critico su cui lavorare in maniera sinergica e olistica.

- (2) *Open Access e Open Data*. Rendere le collezioni accessibili online a tutti è un passaggio fondamentale per rendere il patrimonio culturale realmente accessibile. Anche su questo punto, nonostante i recenti progressi, c'è ancora molto da fare in particolare sulle policy di uso e riuso delle immagini.
- (3) *Qualità dei contenuti e diversificazione per target*. La creazione di contenuti digitali di qualità è essenziale per rendere il contenuto stesso non solo comprensibile e piacevole, ma accattivante e coinvolgente²².
- (4) *Co-creazione dei contenuti digitali*. Il Web offre opportunità di co-creazione di contenuti con alto livello di interazione, ma questa opportunità non è ancora sfruttata a pieno.
- (5) *Digitale come opportunità per creare relazioni con le comunità*. Sono diversi gli strumenti che possono consentire di creare delle relazioni con le comunità sia locali che globali, ma anche in questo caso non sono sfruttate a pieno.
- (6) *Interazione digitale e partecipazione*. L'approccio educativo deve comportare l'ascolto e la valutazione delle risposte e delle reazioni degli utenti, anche online. Perciò, dovrebbero essere forniti strumenti per una possibile interazione e reazione da parte degli utenti.
- (7) *Come monitorare l'impatto delle attività digitali*. Questo è forse uno degli aspetti in cui l'uso del potenziale delle tecnologie dei beni culturali è ancora meno utilizzato. Comprendere l'impatto che ha avuto un determinato servizio o una attività degli utenti è utile non solo per valutare il successo o il fallimento, ma per avere dati e informazioni che possono essere utilizzati per progetti futuri.
- (8) *Come gestire gli eventi ibridi*. Se durante la pandemia è stato possibile migliorare gradualmente l'esperienza degli eventi digitali (workshop, conferenze), c'è ancora del lavoro da fare per migliorare l'esperienza e l'interazione degli eventi ibridi.
- (9) *Gaming ed educazione*. L'uso dei *serious games* per scopi didattici ed educativi è in forte aumento, lo sviluppo futuro e presente è quello degli ambienti immersivi secondo il “metaverso”.
- (10) *Competenze digitali*. Sebbene spesso si parli di digitale come un unico ambiente, esso è composto da ambiti diversi che prevedono altrettante competenze diverse. Purtroppo, come evidenziato anche da ricerche ed analisi recenti è raro che negli istituti queste competenze vengano coperte.
- (11) *Web strategy museale*. Come già evidenziato nel lavoro di Orlandi et al.²³ l'aspetto strategico do-



vrebbe costituire la base sulla quale impostare attività, scegliere gli strumenti e individuare le competenze professionali adeguate. La strategia Web richiede una pianificazione chiara: la selezione dei canali di diffusione, la creazione di contenuti multimediali di qualità, la creazione di contenuti adeguati alle caratteristiche delle singole piattaforme, provvedendo alla loro interconnessione, salvaguardando la possibilità di partecipazione attiva degli utenti, e la pubblicazione di contenuti riutilizzabili attraverso l'utilizzo di apposite licenze aperte.

Note

¹Si v., *ex multis*, E. KAPSALIS, *The Impact of Open Access on Galleries, Libraries, Museums, & Archives*, April 27, 2016; C. RUIZ, A. WALLACE, E. HEIDEL, *Declaration on Open Access to Cultural Heritage*; J. PEKEL, *Europeana Foundation, Democratizing the Rijksmuseum*.

²Nelle righe seguenti del testo le citazioni in italiano sono nostre traduzioni dei testi originali.

³*Smithsonian Open Access*.

⁴*Europeana mission*.

⁵*Europeana Strategy 2020-25*.

⁶*Cleveland Museum of Art unleashes major digital change: 'Open Access'*.

⁷*Open Access at the National Gallery of Art*.

⁸*SMK Open access*.

⁹V. il sito della Biblioteca.

¹⁰C. RUIZ, A. WALLACE, E. HEIDEL, *Declaration on Open Access*, cit.

¹¹Il documento completo è disponibile nel sito di ICOM Italia.

¹²Direttiva 2019/790/UE sul diritto d'autore e sui diritti connessi nel mercato unico digitale e che modifica le direttive 96/9/CE e 2001/29/CE, del 17 aprile 2019.

¹³Il video dell'audizione su beni culturali e tecnologia digitale del 10 novembre 2020 è disponibile sul sito della Camera dei deputati.

¹⁴Il gruppo di ricerca *Digital Cultural Heritage* ICOM Italia – fondato e coordinato da Sarah Dominique Orlandi – nasce nel 2015 e lavora sui nessi tra cultura, istituzioni, Web e strumenti digitali realizzando strumenti divulgativi per la comunità culturale italiana e rilasciati con licenza CC BY SA. Il gruppo di lavoro e i suoi membri lavorano a progetto, la sua composizione cambia in funzione del tema. Dal 2015 al 2019 ha lavorato sul tema Web strategy museale realizzando uno strumento di monitoraggio *WWS Web Strategy Schema* e un libro *Web Strategy Museale*. Dal 2019 il gruppo si è focalizzato sui temi del copyright, diritto d'autore e licenze aperte per realizzare strumenti pratici di orientamento e aggiornamento. Il gruppo è composto da Sarah Dominique Orlandi (coordinatrice), Deborah De Angelis, Cristina Manasse, Anna Maria Marras, Mirco Modolo e Giuditta Giardini.

¹⁵La versione online gratuita, con licenza CC BY-SA, è scaricabile da *Academia* e *Zenodo*.

¹⁶*H.E.L.P. Free online lesson*.

¹⁷B. LANDI, A.M. MARRAS, *Musei e digitale. L'impatto della pandemia tra criticità e opportunità*, in AA.VV., "Next Generation Culture. Tecnologie digitali e linguaggi immersivi per nuovi pubblici della cultura", Marsilio, 2021, pp. 23-49.

¹⁸ICOM INTERNATIONAL, *Museums, museum professionals and COVID-19*, 2020.

¹⁹UNESCO, *Museums around the world in the face of COVID-19*, 2020.

²⁰NETWORK EUROPEAN MUSEUM ORGANISATIONS, *Survey on the impact of the COVID-19 situation on museums in Europe*, 2020; ID., *Follow-up survey on the impact of the COVID-19 pandemic on museums in Europe*, January 2021.

²¹A.M. MARRAS, M.G. MESSINA, D. MUREDDU, E. ROMOLI, *A case study of an inclusive Museum: The National Archaeological Museum of Cagliari Became "Liquid"*, in K.J. Borowiecki, N. Forbes, A. Fresa (eds.), "Cultural heritage in a changing world", 2016; A.M. MARRAS, *Accessibilità e digitale*, in S.D. Orlandi, G. Calandra, V. Ferrara et al. (a cura di), "Web Strategy museale. Monitorare e progettare la comunicazione culturale nel web", ICOM Italia, 2019, pp. 40-53.

²²S.D. ORLANDI, G. CALANDRA, V. FERRARA et al., *Web Strategy museale. Monitorare e progettare la comunicazione culturale nel web*, ICOM Italia, 2019.

²³*Ibidem*.

* * *

Museum Education and Open Access Strategies

Abstract: Museums have often been perceived as places hardly available to changes, but closures due to the pandemic caused GLAM institutions (Galleries, Libraries, Archives and Museums) to invest rapidly in digital communications. Museums have therefore been able to show their relevant role in the community: facing changes, looking for innovative tools, sustaining resilience of the community, attracting new competences, and making the patrimony more accessible through Open Access policies. Open Access has a strong impact on museums and offers new tools to develop priorities of museums that are linked to inclusivity, accessibility and active engagement of the public. Museums are explaining reasons that brought them to experiment these new paths in their open policies. Careful observations of national and international cases, and the perception of the worldwide importance of Open Access, can enhance understanding the available options and making better decisions.

Keywords: Museum – Education – Open access – Open data