

Titolo Progetto

Relaunching cultural and heritage Experiences through Virtual Reality Tourism

Responsabile scientifico dell'unità di ricerca dell'Università degli Studi di Sassari

Prof. Giacomo Del Chiappa

Responsabile scientifico nazionale

Prof. Giacomo Del Chiappa, Università degli Studi di Sassari

Sedi consorziate

Università degli Studi di BARI ALDO MORO, Università degli Studi della BASILICATA e Consiglio Nazionale delle Ricerche

Gruppo di Ricerca Università degli Studi di Sassari

Prof. Giacomo Del Chiappa, Marcello Atzeni

Periodo

28/09/2023 – 28/02/2026

Fonte finanziamento

Progetti di ricerca di Rilevante Interesse Nazionale (PRIN) 2022, Decreto Direttoriale n. 104 del 02-02-2022

CUP

CUP J53D23004090006

Contributo MUR per Ricerca

208.995 euro

Cofinanziamento Ateneo/Ente

38.925 euro

Costo totale ammesso

247.920 euro

Abstract:

La letteratura nazionale e internazionale ha dedicato molta attenzione all'influenza che l'uso della realtà virtuale (immersiva e non immersiva) può avere sulla fruizione di esperienze turistico-culturali e sulle conseguenti risposte comportamentali del consumatore. Nello specifico, alla realtà virtuale è stato riconosciuto un ruolo essenziale nelle fasi che precedono, accompagnano e seguono la visita on-site. Ad oggi, l'adozione della realtà virtuale nel mondo dei beni culturali non è ancora così elevata, così come non è elevato il numero delle persone che la utilizzano, anche quando a disposizione. Inoltre, sono ancora pochi gli studi dedicati all'analisi dei fattori che impediscono l'adozione e l'uso di questa tecnologia da parte dei consumatori. Allo stesso modo, sono ancora scarsi i contributi che si occupano di verificare se e in che

misura la realtà virtuale (immersiva e, soprattutto, non immersiva) impatta sulla percezione di autenticità dell'esperienza, sulle risposte cognitive ed emotive del consumatore, sulla memorabilità dell'esperienza e sulle *behavioral intentions* (intenzione di visita/ritorno, propensione al passaparola online e offline e, infine, intensificazione). Il presente progetto di ricerca intende colmare questa lacuna conoscitiva attraverso l'uso di un approccio di ricerca misto e, più nello specifico, di un *exploratory sequential mixed method*. Più in particolare, il progetto prevede la realizzazione di un primo studio qualitativo, basato su una serie di interviste in profondità con consumatori italiani allo scopo di indagare le motivazioni di uso/non uso della realtà virtuale per la fruizione di esperienze turistico-culturali. I risultati della ricerca qualitativa verranno utilizzati, congiuntamente alla letteratura esistente, per progettare un questionario che sarà la base per realizzare uno studio quantitativo, con l'obiettivo di testare se e in che misura l'autenticità percepita durante la fruizione di un'esperienza culturale tramite realtà virtuale impatti (o meno) sulle risposte cognitive ed emotive del consumatore e, quindi, sul suo livello di soddisfazione, sulla memorabilità dell'esperienza e sulle sue *behavioral intentions*.

Sito di progetto

Per ulteriori approfondimenti in merito alle finalità del progetto, ai risultati conseguiti e alla compagine di ricerca coinvolta, si rimanda alla consultazione del sito di progetto: <http://revert-vr.it/>