



**Città di  
Figline e Incisa Valdarno**

**FIGLINE & INCISA**  
*informa*

---

Ufficio Stampa Comune FIV – [www.figlineincisainforma.it](http://www.figlineincisainforma.it) - Resp. Samuele Venturi: [s.venturi@comunefiv.it](mailto:s.venturi@comunefiv.it) - 328.0229301



- [04/10/2021 13:45](#)

*Visitatori arrivati da tutta Italia per il Festival della cultura digitale: un evento per la promozione della cultura digitale ma anche per la valorizzazione del territorio*

**Più di 1.200 presenze**, con visitatori **arrivati fin da Bergamo, Vicenza e da tutta la Toscana**; **44 relatori** (anche loro provenienti da 19 città d'Italia e 5 diverse regioni) che si sono alternati nei **18 eventi** in programma fra Teatro Garibaldi, Palazzo Pretorio, il Circolo fotografico Arno e la Biblioteca comunale Marsilio Ficino. Incontri, conferenze, laboratori per bambini che **dal centro storico di Figline hanno aperto una finestra sul mondo che verrà**, dalla robotica all'intelligenza artificiale, dall'informazione alla cultura: **sono i numeri di THiNK – Festival della cultura digitale**, prima edizione dell'evento organizzato dal Comune di Figline e Incisa Valdarno in collaborazione con Jet's e SoWhat, andato in scena dal pomeriggio di venerdì 1° ottobre fino a domenica 3 ottobre.

Oltre ai primi numeri, di questa tre giorni resteranno alcune istantanee. **Il (doppio) tutto esaurito a Teatro Garibaldi per LaSabri e Pika**, due degli youtuber tra i più seguiti in Italia – oltre 5 milioni di follower complessivi sui social – che hanno inaugurato THiNK protagonisti dell'appuntamento inaugurale di THiNK, tutto dedicato ai più giovani bambini e ragazzi che hanno incontrato i loro beniamini scoprendo come la loro passione per il digitale è diventata una professione. Per poi intrattenersi a lungo nello spazio all'aperto dell'Arena del Teatro per selfie, autografi, foto ricordo e dediche. Una vera festa, alla quale non sono voluti mancare **piccoli fan arrivati con i genitori fin da Siena, Pisa, Livorno, Vicenza, Bergamo e molte altre località del Centro e del Nord Italia**.

**I tanti momenti di approfondimento, con studiosi e relatori di rilievo nazionale** che coniugando rigore scientifico e divulgazione hanno saputo **avvicinare il grande pubblico ai temi della transizione digitale**: le nuove sfide educative nell'era dei social network; il futuro del lavoro, del retail e la potenza degli strumenti di web marketing; l'informazione tra fake news e infodemia; le opportunità e i rischi dell'intelligenza artificiale; il turismo e la promozione dei beni culturali, con l'influencer WikiPedro e Ilde Forgiione delle Gallerie degli Uffizi. Oltre alle centinaia di presenze in sala, decine di follower hanno seguito gli eventi di Palazzo Pretorio collegati alla diretta streaming sulla pagina Facebook del festival.

Un **successo di presenze anche alla Biblioteca Marsilio Ficino**, riaperta al pubblico proprio in occasione del festival dopo un intervento di ristrutturazione durato circa due mesi. Qui, nei tre giorni di THiNK, si sono alternate **163 persone, registrando anche 30 prestiti e 12 nuove iscrizioni**, di cui 8 nella sola fascia degli Under 14.

Non è mancato il divertimento, con il trecentesco Palazzo Pretorio trasformato per l'occasione nella casa del videogioco. **La mostra sulla storia del gaming** ha raccontato la sua evoluzione, dalle pioneristiche origini fino a diventare un fenomeno culturale di massa tra i più significativi della contemporaneità. Dalla teoria alla pratica, con **una sala tutta dedicata all'epoca d'oro dei giochi arcade**, nella quale per i visitatori si sono sfidati ai titoli indimenticabili dei "cabinati" anni Ottanta e Novanta. E, alla sera, partecipatissimi ed emozionanti tornei di Mario Kart e Assetto Corsa che hanno messo d'accordo grandi e piccini.

**“La prima edizione di THiNK è stata un successo”**, commentano **la sindaca e l'assessora alla Cultura**. “Siamo sempre stati convinti della bontà della proposta, ma era difficile immaginare che una manifestazione

al suo debutto assoluto, calendarizzata fuori dalla consueta stagione dei festival e con tutte le restrizioni anti-Covid ancora necessarie potesse **richiamare una media di oltre 400 visitatori al giorno**. Tanti dei quali **arrivati a Figline anche da lontano**: c'è chi si è messo in moto da altre province toscane e chi addirittura si è fatto quattro o più ore di treno o di macchina pur di non mancare. Eventi come THiNK, in cui la qualità del dibattito va sempre di pari passo con la fruibilità e l'approfondimento si sposa alla cultura "pop", **funzionano perché sanno fornire chiavi per interpretare la complessità del mondo contemporaneo**. E questi numeri dimostrano anche tutto il loro potenziale nel **promuovere e far conoscere il nostro territorio**, soprattutto in un momento storico in cui è altissima la domanda di turismo di prossimità e di itinerari lontani dai grandi flussi di visitatori. La nostra Amministrazione continua a essere impegnata in un più **ampio e ambizioso progetto di marketing territoriale** che passa anche da iniziative come questa. E, visto il risultato, adesso possiamo anche pensare alla prossima edizione di THiNK".

Un ringraziamento va a tutti i partner istituzionali e commerciali che hanno sostenuto questo progetto, in particolare Jet's e So What co-organizzatori di THiNK.

*Alcuni momenti dei tre giorni di THiNK - Festival della cultura digitale. Foto: Circolo Fotografico Arno*

---

Andrea Tani  
Ufficio Stampa  
Comune di Figline e Incisa Valdarno  
mail [a.tani@comunefiv.it](mailto:a.tani@comunefiv.it)  
tel 055.9125318  
cell 3280229301

- [EVENTI](#)

Comune di Figline e Incisa Valdarno - Piazza del Municipio, 5 - 50063 - Figline e Incisa Valdarno (FI)