



# digitcult

@ Scientific Journal  
on Digital Cultures



**Vol 4, No 1**  
(2019)



## DigitCult | Scientific Journal on Digital Cultures

ISSN 2531-5994

ISBN 978-88-255-2631-8

Anno 2019

Vol 4, No 1

1 edizione: giugno 2019

### Publisher



Aracne editrice

[www.aracneeditrice.it](http://www.aracneeditrice.it)

[info@aracneeditrice.it](mailto:info@aracneeditrice.it)

Gioacchino Onorati editore Srl. – unipersonale

[www.gioacchinoonoratieditore.it](http://www.gioacchinoonoratieditore.it)

[info@gioacchinoonoratieditore.it](mailto:info@gioacchinoonoratieditore.it)

via Vittorio Veneto, 20  
00020 Canterano (RM)  
(06) 45551463

### Editor

Mario Ricciardi

Università Guglielmo Marconi

### Scientific Committee

Simone Arcagni

Università degli Studi di Palermo

Sebastiano Bagnara

Università degli Studi della Repubblica di San Marino

Flavia Barca

Associazione Culturale ACUME

Ludovico Ciferri

International University of Japan

Vanni Codeluppi

IULM

Gianni Corino

University of Plymouth

Rita Cucchiara

Università di Modena e Reggio Emilia

Alberto Del Bimbo

Università degli Studi di Firenze

George Djorgovski

California Institute of Technology

Paolo Ferri

Università degli Studi Milano Bicocca

Antonio Gentile

Università degli Studi di Palermo

Maria Guercio

Università di Roma "La Sapienza"

Goffredo Haus

Università degli Studi di Milano

Pierpaolo Limone

Università degli Studi di Foggia

Giuseppe Longo

Università degli Studi di Napoli Federico II

Giulio Lughì

Università degli Studi di Torino

Enrico Pedemonte

Giornalista professionista

Fabrizio Perretti

Università Bocconi

Simone Pozzi

Università degli Studi della Repubblica di San Marino

Mario Ricciardi

Politecnico di Torino

Massimo Riva

Brown University

Gino Roncaglia

Università della Tuscia

Rosa Tamborrino

Politecnico di Torino

Yvon Thiec

Eurocinema

Christian Uva

Università degli Studi Roma Tre

Alessandro Vercelli

Università degli Studi di Torino

Assunta Viteritti

Università di Roma La Sapienza

### Editorial Management

Angela Bianchi

Università Guglielmo Marconi

Giovanna Campanella

Università Guglielmo Marconi

Cinzia Castagnaro

Università Guglielmo Marconi

Luca A. Ludovico

Università degli Studi di Milano

Tatiana Mazali

Politecnico di Torino

Concetta Mercurio

Università Guglielmo Marconi

Domenico Morreale

Università Guglielmo Marconi

Rosaria Pace

Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano

Simone Pisano

Università Guglielmo Marconi

Elisabetta Ranieri

Politecnico di Torino

Viviana Rubichi

Università Guglielmo Marconi

Irene Strazzeri

Università degli Studi di Foggia

Emanuele Toscano

Università Guglielmo Marconi

Francesca Vannucchi

Università Guglielmo Marconi

## Vol 4, No 1 (2019)

### Table of Contents

#### Provocations and Dialogues

- La sfida semantica dell'editoria digitale: un saggio che sa di cosa parla ..... 1  
*Francesco Leonetti*
- Documenti, medialità e racconto. Di cosa parliamo quando parliamo di Digital Scholarship.....3  
*Federico Meschini*

#### Articles

- Geopolitica della conoscenza digitale. Dal web aperto all'impero di GAFAM.....21  
*Paolo Sordi, Domenico Fiormonte*
- Dalla alfabetizzazione mediatica all'alfabetizzazione transmediale ..... 37  
*Carlos Scolari*
- Transmedia Storytelling: archeologia, mondi, personaggi..... 47  
*Paolo Bertetti*
- La Storia Antica fatta a "strisce", dai Comics ai Webcomics ..... 59  
*Irene Viaggiu*
- La gamification e i confini del gioco ..... 75  
*Vincenzo Idone Cassone*
- The Non-Hierarchical Turn ..... 87  
*Raffaele Pavoni*
- MOdE - Museo Officina dell'Educazione: uno spazio aperto per la Didattica digitale ..... 101  
*Laura Corazza, Andrea Reggiani, Chiara Pancioli, Anita Macauda*
- Anziani 2.0..... 113  
*Cinzia Castagnaro, Emanuela Bologna*



## La sfida semantica dell'editoria digitale: un saggio che sa di cosa parla

Francesco Leonetti  
ePubEditor  
Direzione tecnica  
[www.epubeditor.it](http://www.epubeditor.it)

### Abstract

Un ebook in formato EPUB3 può esprimere comportamenti e contenuti che sfruttino lo status digitale, senza limitarsi a replicare in digitale contenuti e comportamenti della versione cartacea. Tra le caratteristiche peculiari dello stato digitale, oltre alla multimedialità ed interattività, vi è la rappresentazione semantica.

In EPUB3 è possibile rappresentare formalmente in una porzione di testo ciò di cui si sta parlando. Ad esempio, in un brano di un libro di storia è possibile rappresentare il fatto che si parla di un dato evento storico, del periodo in cui l'evento si è tenuto, dei personaggi coinvolti, del luogo in cui è avvenuto, e così via, in modo che sia il libro stesso anche a saperlo e non solo il lettore.

La marcatura semantica può abilitare varie funzionalità, da un motore di ricerca semantico sino a comportamenti da "intelligenza artificiale". Il motore di ricerca semantico, ad esempio, consente di effettuare sull'opera editoriale interrogazioni del tipo: "fammi vedere tutti i personaggi storici citati", "fammi vedere i luoghi nei quali sono avvenuti eventi storici", "fammi vedere i personaggi coinvolti in eventi storici in dato periodo di tempo", eccetera.

Ne mostriamo qui un esempio concreto, in un ebook in formato EPUB3 realizzato con ePubEditor, un tool autore che consente di redigere ebook davvero digitali, ebook cioè che oltre ad avere contenuti multimediali e comportamenti interattivi, includono marcature semantiche e un motore di ricerca che le sfrutta.

Il file risultante è un ebook in formato EPUB3 conforme e validato.

### The Semantic Challenge of Digital Publishing: An Essay That Knows What It Is About

An ebook in EPUB3 format can express behaviors and contents that exploit the digital status, without limiting itself to digitally replicating the contents and behaviors of the paper version. Among the peculiar characteristics of the digital state, in addition to the multimediality and interactivity, there is the semantic representation.

In EPUB3 you can formally represent what you are talking about in a text portion. For example, in a passage of a history book it is possible to represent the fact that we talk about a given historical event, the period in which the event took place, the characters involved, the place where it happened, and so on, so that it is the book itself that knows it and not just the reader.

Semantic marking can enable various functions, from a semantic search engine to "artificial intelligence" behaviors. The semantic search engine, for example, allows queries like: "show me all the historical characters mentioned", "let me see the places where historical events took place", "let me see the characters involved in historical events in a given period of time", etc.

We show here a concrete example, in an ebook in EPUB3 format created with ePubEditor, an authoring tool that allows you to write actual digital ebooks, ie ebooks that besides having multimedia contents and interactive behaviors, include semantic markings and a search engine that exploits.

The resulting file is a conforming and validated EPUB3 ebook.

*Published 30 June 2019*

Correspondence should be addressed to Francesco Leonetti, via Milano 54, 76123, Andria (BT), Italy. Email: [info@epubeditor.it](mailto:info@epubeditor.it)

*DigitCult, Scientific Journal on Digital Cultures* is an academic journal of international scope, peer-reviewed and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation and social change. ISSN: 2531-5994. URL: <http://www.digitcult.it>

Copyright rests with the authors. This work is released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0. For details please see <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



Questo lavoro è disponibile unicamente in formato digitale. Per leggerne il contenuto, è necessario scansionare il sottostante codice QR attraverso un'apposita applicazione. Il codice rimanda a un dominio esterno a digitcult.it e sotto la responsabilità dell'autore.

This work is available only in digital format. To read its content, it is necessary to scan the underlying QR code through a specific application. The code links a domain external to digitcult.it and under the responsibility of the author.





# Documenti, medialità e racconto. Di cosa parliamo quando parliamo di Digital Scholarship.

Federico Meschini

Università per Stranieri di Perugia / École Normale Supérieure de Paris

## Abstract

La digital scholarship è costituita da metodologie e pratiche sia di ricerca sia di disseminazione dei risultati basate sul paradigma digitale e perciò, oltre agli aspetti più manifesti, ha un ruolo strategico nel panorama scientifico, in quanto luogo d'incontro tra scienze umane e scienze esatte. Partendo dall'etimologia di scholarship e dalla relazione dinamica tra i diversi significati veicolati, questo articolo si concentra sul rapporto tra le digital humanities e la digital scholarship e su come il concetto di pubblicazione elettronica implichi una concezione pluralistica del testo: queste diverse accezioni sono a loro volta un ponte tra settori disciplinari contigui ma spesso non comunicanti, come ad esempio discipline umanistiche da un lato e mediologiche dall'altro. Le riflessioni conclusive sono focalizzate sugli elementi costitutivi della digital scholarship e le loro possibili combinazioni e sul rapporto tra linguaggio testuale e visivo nella comunicazione scientifica.

## Documents, Mediality and Narration.

### What We Talk About When We Talk About Digital Scholarship.

Digital scholarship consists of both research and publishing methodologies and practices based on the digital paradigm. It has, therefore, a strategic role in the scholarly landscape since it is a meeting place between humanities and hard sciences. Starting from the etymology of scholarship – and the dynamic relationship between the different meanings conveyed – this article focuses on the relationship between digital humanities and digital scholarship. An important aspect of this relationship is the implication by electronic publishing of a pluralistic view of text: these different meanings are a bridge between contiguous but more than often non-communicating disciplines, such as humanities and media studies. The concluding reflections focus on the constituent elements of digital scholarship and their possible combinations and on the relationship between textual and visual language and their use in scholarly communication.

*Published 30 June 2019*

Correspondence should be addressed to Federico Meschini, Università per stranieri di Perugia/École normale supérieure de Paris. Email: [fmeschini@gmail.com](mailto:fmeschini@gmail.com)

*DigitCult, Scientific Journal on Digital Cultures* is an academic journal of international scope, peer-reviewed and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation and social change. ISSN: 2531-5994. URL: <http://www.digitcult.it>

Copyright rests with the authors. This work is released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0. For details please see <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



## Calcolatori ed eruditi

Il termine *scholarship* nella lingua italiana non è di immediata traduzione, nonostante le sue origini etimologiche risalgano al latino *schola* – che “designa sia il concetto sia il luogo dello studio”<sup>1</sup> – a sua volta derivato dal greco *skholé*, ma destinato ad assumere rispetto a quest'ultimo maggiori significati, in particolare a partire dal medioevo. *Schola* è la radice di *scholasticus*, caratterizzato da una doppia accezione, sostantivale e aggettivale, laddove quest'ultima indica tutto ciò che è relativo alla scuola, significato tradotto successivamente in italiano<sup>2</sup>. La forma sostantivale latina era anch'essa polisemica, in quanto faceva inizialmente riferimento sia al docente sia al discente sia ad un generico status di erudizione, implicando perciò l'attività di ricerca da quella della didattica, e non distinguendole nettamente in quanto entrambe caratterizzate da un continuo processo di studio. Da qui si passa, insieme a *scholāris*<sup>3</sup>, all'inglese antico e medio con *scōlere* per arrivare al moderno *scholar*, funtore della *scholarship*. Il suffisso *ship* trasforma le caratteristiche del singolo in un qualcosa di generalizzato e relativo all'attività in sé, riferendosi sia al processo, e perciò alle condizioni necessarie per attuarlo, sia al prodotto, e i relativi supporti che lo rendono disponibile. Se in italiano la declinazione aggettivale del lemma scientifico indica allo stesso modo le scienze umane e quelle esatte – anch'esse non sempre chiaramente distinte nel mondo classico e medievale, come non esisteva parimenti una netta separazione tra ricerca e didattica – in ambito anglosassone è proprio *scholarly* ad assolvere a questo ruolo di etichetta inclusiva, laddove *scientific* è limitato alle sole *hard sciences*<sup>4</sup>.

*Digital Scholarship* è perciò, come frequentemente accade nella ridefinizione digitale delle attività sviluppatesi e legate ad una dimensione analogica, un'etichetta ancipite tanto efficace e incisiva quanto di non semplice definizione. Melanie Schlosser, nel blog *Digital Scholarship @ The Libraries*<sup>5</sup>, la descrive come “research and teaching that is made possible by digital technologies, or that takes advantage of them to ask and answer questions in new ways” (2012). La Schlosser successivamente preferisce però utilizzare ciò che scrive a riguardo Abby Smith Rumsey: “Digital scholarship is the use of digital evidence and method, digital authoring, digital publishing, digital curation and preservation, and digital use and reuse of scholarship” (Rumsey 2011, 2). Quest'ultima spiegazione risulta più efficace e completa per due motivi: il primo è la presenza del digitale non solo ad un livello tecnologico, bensì metodologico ed epistemologico<sup>6</sup>; il secondo è la descrizione dell'intero ciclo della ricerca in cui ogni fase viene declinata secondo questa nuova modalità e l'ultima si ricongiunge alla prima, attuando così una circolarità virtuosa.

<sup>1</sup> [http://www.treccani.it/enciclopedia/schola\\_%28Enciclopedia-Italiana%29/](http://www.treccani.it/enciclopedia/schola_%28Enciclopedia-Italiana%29/).

<sup>2</sup> <http://www.treccani.it/vocabolario/scolastico1/>. Il sostantivo invece sopravvive nella nostra lingua solo in riferimento alla filosofia Scolastica, <http://www.treccani.it/vocabolario/scolastico2/>.

<sup>3</sup> Inizialmente sinonimi, *scholāris* e *scholasticus* con il passare del tempo assumono un significato simmetrico, in quanto finiscono per indicare rispettivamente lo svolgimento e il risultato del processo di apprendimento (Quinto 2001, 48-49).

<sup>4</sup> La lingua tedesca, sfruttando la sua caratteristica agglutinante, parte da un concetto generale e inclusivo, *wissenschaft*, da cui derivano *naturwissenschaft*, le scienze della natura, e *geisteswissenschaft*, quelle dello spirito.

<sup>5</sup> <http://library.osu.edu/blogs/digitalscholarship/>. Già dal titolo del blog risalta il ruolo strategico delle biblioteche – facilmente generalizzabile nonostante nello specifico ci si riferisca all'università dell'Ohio – nella ridefinizione dell'attività di ricerca, andando a espandere quelle che sono le tradizionali attività di acquisizione, conservazione e disseminazione, in particolare per ciò che concerne il supporto necessario, non solo tecnologico e infrastrutturale, nella creazione delle risorse digitali. Nell'ultimo post del blog del dicembre 2016 viene ricordato il compito delle biblioteche in quanto spazio collaborativo di discussione necessario per rispondere alla domanda “what is digital scholarship and what should libraries be doing to support it” nel quadriennio 2012-2016. Conclusosi questo compito e passati alla domanda successiva, “What are we doing to support digital scholarship?” e “How can we continue to improve and evolve our digital scholarship program?” (*Ibid.*), il testimone viene consegnato al blog ufficiale dell'iniziativa *Research Commons* – <http://library.osu.edu/researchcommons/> – e sempre gestito dalle biblioteche dell'università con lo scopo di fornire servizi per le diverse fasi del processo della ricerca, tra cui il reperimento, la gestione e la visualizzazione dei dati.

<sup>6</sup> Non a caso, dopo appena qualche riga la Rumsey scrive (corsivo mio) “The goals of scholarly production remain intact, but *fundamental operational changes and epistemological challenges* generate new possibilities for analysis, presentation, and reach into new audiences”.

L'efficacia di questa definizione è dovuta all'essere stata elaborata in un percorso quasi decennale: Abby Smith Rumsey era la direttrice dello *Scholarly Communication Institute (SCI)*<sup>7</sup> – luogo d'incontro e di riflessioni condivise con cadenza annuale presso la biblioteca dell'Università della Virginia – che, in una prima fase dal 2003 al 2011 e successivamente dal 2012 al 2013<sup>8</sup>, ha avuto il compito di identificare e proporre strategie per far progredire la comunicazione scientifica, in particolare nelle scienze umane, sulla base di una sempre maggiore diffusione del paradigma digitale. Dopo aver analizzato tutta una serie di argomenti specifici, tra cui i centri di ricerca nelle *humanities* o i *visual studies*<sup>9</sup>, delle nove relazioni prodotte dallo SCI, le ultime due sono concentrate sin dal titolo su un *new-model scholarly communication*. Il punto di partenza è come la tradizionale divisione dei processi e dei ruoli nella comunicazione scientifica non sia più in grado di rispondere adeguatamente ai cambiamenti causati dalla rivoluzione digitale e dalla trasformazione in atto nell'accademia, in particolare la crisi delle *humanities*, e sia necessario perciò sviluppare un modello “enacted by individuals and groups playing multiple and overlapping roles” (Rumsey 2010, 8).

La proposta sul percorso da seguire per far fronte in maniera adeguata a questi cambiamenti è incentrata su diversi aspetti: i nuovi generi e modelli della produzione scientifica; i modelli di business e di copyright; un'adeguata valutazione delle diverse professionalità e dei ruoli necessari allo sviluppo e alla crescita della comunità scientifica; la creazione di infrastrutture digitali condivise tra case editrici, biblioteche e centri di ricerca, così da facilitare lo scambio e la diffusione della conoscenza; lo sviluppo di percorsi formativi adeguati in grado di fornire alle nuove generazioni di studiosi nelle scienze umane le competenze, di tipo tecnologico, comunicativo e gestionale, necessarie in questo nuovo sistema; i possibili finanziamenti da parte di istituzioni ed enti privati, ricevuti dimostrando il valore strategico delle scienze umane in questo nuovo panorama informativo (Rumsey 2011, 24-26). È possibile individuare facilmente una concatenazione tra tutti questi diversi argomenti, in quanto il cambiamento della natura del documento si propaga e influenza gli altri aspetti, sia conoscitivo-formativi sia socio-economici, e ne è a sua volta influenzato.

Proprio su questo aspetto documentale le due relazioni contengono delle osservazioni rilevanti, in cui partendo dal livello del contenuto si passa continuamente a quello dell'espressione e viceversa. Per ciò che riguarda il primo viene posto in discussione il ruolo della monografia, in quanto argomentazione che ha proprio nell'estensione, nell'essere una *longform* la sua motivazione, giudicata sì ancora rilevante e strategica, ma che deve in qualche modo evolvere; in particolare va considerata la presenza di contenuti non testuali e di conseguenza una maggiore granularità (Riva 2017). Quest'ultimo aspetto si riflette chiaramente sulla struttura della monografia che va in qualche modo esplicitata: “Monographs are structured like trees, with a long central line or trunk from which many branches lead off and from there, ever smaller branches are spawned” (Rumsey 2010, 15). Questa similitudine pone in primo piano la consistenza argomentativa che caratterizza una monografia, senza però tralasciare i possibili appigli a estensioni ulteriori, lasciati come compito al lettore. Nel Web lo scenario è diametralmente opposto in quanto, immerso in un grafo apparentemente sconfinato in cui i nodi costituiscono i vari contenuti informativi, è l'utente a dover di volta in volta creare il proprio percorso lineare e il più possibile consistente, selezionando tra le numerose opzioni disponibili: “The book is the anti-open-Web.” (Rumsey 2011, 12). Va sottolineato però come sia proprio la familiarità con questa struttura ad albero della monografia, acquisita tramite un continuo processo di studio, a permettere ad uno studioso di muoversi con agilità all'interno di uno spazio informativo, creando di volta in volta le connessioni necessarie e valutandone la validità, in primo luogo con ciò che fa già parte del suo patrimonio conoscitivo:

“Perhaps we are so familiar with the monograph form that we no longer notice that few scholars read long-form arguments from the first page to last, in that order. Rather, they move in well-worn paths that run between introductory, reference,

<sup>7</sup> <http://uvasci.org>.

<sup>8</sup> A dimostrazione di come questo bisogno fosse sentito e condiviso a livello globale, nel 2011 in Europa prende il via anche FORCE11 – <http://www.force11.org> – acrostico di *Future Of Research Communication and Escholarship*, con finalità del tutto simili allo SCI e promotore sia di una conferenza sia di una summer school su questi stessi temi.

<sup>9</sup> <http://uvasci.org/institutes-2003-2011/>.

citation, and index materials, all centering around the core narrative presentation.”  
(*Ivi*)

Va però sottolineato come la possibilità di esplicitare la struttura nella monografia digitale rischi di favorire chi è già in possesso di questa abilità e al contrario sfavorire chi deve ancora svilupparla. Questo aspetto è giudicato come fondamentale nel dottorato, la fase di avviamento alla ricerca. Non a caso, in relazione alla riflessione sulla forma della monografia, la discussione si sposta immediatamente sulla tesi, il prodotto conclusivo del dottorato di ricerca: “what do those digital genres tell us about the ‘dissertation-as-proto-book’ as the most appropriate preparation for a career of productive scholarship?” (*Ibidem*, 11). Mettere in discussione il prodotto vuol dire interrogarsi sul processo. Viene criticata l’eccessiva specializzazione che attualmente caratterizza le scienze umane, in quanto a forte rischio di settorialità e isolamento, con conseguente difficoltà di diffusione ed effettiva ricaduta dei risultati della ricerca; certo questa specializzazione è presente anche nelle scienze esatte, ma viene perlomeno in parte mitigata dal lavoro di gruppo, caratteristica spesso presente nelle *Digital Humanities*.

Quale può essere lo scopo e il relativo prodotto finale di un dottorato di ricerca, che vada a sostituire una monografia incentrata sull’accumulazione verticale di conoscenze su argomenti sempre più specifici? La domanda cui rispondere è come “The dissertation is meant to demonstrate capacity in relation to some body of knowledge [...] and demonstrate capacity as well. Capacity for what is the question now.” (*Ibidem*, 12). Una possibile risposta è la capacità di lavorare direttamente sulla struttura, sulla capacità di creare connessioni, “the ability to navigate the online environment and to disseminate knowledge to an audience” (*Ivi*), sull’essere non più un *lonely scholar* bensì un *node of knowledge*. In base a questo principio diverse alternative possono prendere il posto della monografia: “Can we imagine that a new-model dissertation would be a translation, a collection of essays, original digital objects, or curatorial projects?” (*Ivi*). È evidente come il concetto stesso di relazione orizzontale, di giustapposizione, e non verticale, di specializzazione, sia al cuore delle possibilità elencate, di tipo linguistico, concettuale, codicale o tematico.

Il riferimento all’oggetto digitale porta esplicitamente il discorso dal piano del contenuto a quello dell’espressione, e alla commistione di codici comunicativi eterogenei. Una prima riflessione che viene effettuata è, come spesso accade, di tipo dicotomico. “There are two models of multimedia argument: in one, argument is carried by prose and punctuated by media as illustration; in the other, the medium itself bears the burden both of presentation and argumentation” (Rumsey 2010, 15). La differenza sottostante quest’opposizione è sul diverso ruolo e peso assunto di volta in volta dalle varie tipologie di contenuto: linea centrale o ramo secondario, denotativo o connotativo, informativo o narrativo, figura o sfondo, e, passo successivo alla contrapposizione, sull’interazione che viene a instaurarsi tra queste due differenti modalità.

Subito dopo questa affermazione vengono affrontate due questioni anch’esse apparentemente contrapposte, ma in realtà connesse. La prima, già parzialmente affrontata, è su quanto la linearità sia essenziale nello sviluppo di un argomento: multicodicalità e granularità portano inevitabilmente a mettere in discussione la progressione lineare, non fosse altro per la possibilità di organizzare i vari contenuti in base alla loro tipologia e all’esplicitazione delle relazioni presenti<sup>10</sup>. Il secondo punto riguarda la necessità nell’utilizzo di un medium, e di

<sup>10</sup> Grazie alla libreria *D3.js*, la piattaforma *Scalar* – per la creazione di pubblicazioni arricchite e frequentemente citate nelle due relazioni dello SCI – permette diverse modalità di visualizzazione dei contenuti, a griglia, ad albero, radiale o a grafo aggregato, mostrando così le relazioni basate sul modello sottostante e composto da: singoli oggetti iconografici, sonori o audiovisivi, annotazioni relative agli oggetti o a porzioni di essi; pagine contenenti sia testo sia uno o più oggetti; percorsi in grado di organizzare linearmente le pagine; tag per raggruppare le pagine in base a un principio insiemistico (Sayers e Dietrich 2013). L’edizione digitale del testo di Jason Mittel sulla complessità nella narrazione televisiva seriale (2015), realizzata proprio tramite *Scalar* – <http://scalar.usc.edu/works/complex-television/> – va ad ampliare la versione cartacea in quanto presenta le porzioni rilevanti delle fonti primarie cui l’edizione a stampa fa riferimento. Tralasciando la funzione di estensione in punti specifici del testo di partenza tramite contenuti granulari, già di per sé fortemente ipertestuale, quest’edizione riproduce pedissequamente l’indice originario; perciò, anche immaginando una versione integrale che includa i contenuti di entrambe le edizioni, sia il modello sia le possibilità di visualizzazione di *Scalar* permettono e incoraggiano una fruizione non lineare a partire da una base lineare. Ciò conferma come

conseguenza di un codice comunicativo, di possedere “basic technical proficiency and literacy skills” (Ivi). Quest’ultimo tipo di competenze porta alla grammatica utilizzata da un mezzo espressivo e quindi ad un approccio diegetico; ciò sembra essere messo in discussione dalla non linearità, ma in realtà quest’ultima da un lato prevede la presenza di percorsi – e perciò racconti – multipli e dall’altro la costruzione da parte dell’utente di un percorso autonomo a partire dai singoli nodi. La presenza di un aspetto diegetico anche in quest’ultimo caso trova conferma grazie sia alla natura frattale del racconto, racchiusa pertanto anche nei contenuti granulari (Yorke 2014, 145-147), sia alla *closure* (McCloud 1993, 63), la capacità da parte di un fruitore di riempire autonomamente, e più o meno consciamente, gli spazi mancanti per creare così un insieme, che risponda ai requisiti di omogeneità e coerenza. Se ciò non dovesse essere possibile si ricadrebbe in ogni caso nelle categorie dell’antitrama e delle realtà incoerenti, che hanno però la loro ragione d’essere, e viceversa, nei loro opposti, la trama classica e le realtà coerenti (McKee 1997,44-58).

Il fattore diegetico, insieme alla sua organizzazione in elementi componibili e scomponibili all’occorrenza, assume ulteriore importanza superando l’aspetto sincronico, di giustapposizione, tra codici eterogenei, e prendendo in considerazione quello diacronico, fondamentale nello sviluppo della *longform*. A livello di etichette ciò trova corrispondenza nelle definizioni di *multimedia* e *transmedia* e nei due diversi prefissi, con l’ultimo ad indicare la presenza di un percorso, e perciò una narrazione, in un assetto mediatico variegato. Nel riflettere sulla trasposizione di un’argomentazione a forma lunga, pensata in origine per una monografia cartacea e successivamente destinata ad pubblicazione digitale, Massimo Riva riassume diversi degli argomenti qui proposti (corsivo mio):

“rethinking my book as a digital monograph compelled me to shift the weight of my argument from the written to the visual component, embedding as much of my argument in the latter. At the same time, this also required a substantial shift in my writing strategy [...] investing the written text with a new crucial function: supporting the visualizations (in the shape of captions or internal annotations), on the one hand, and providing a narrative frame which allows the reader to connect the various visualizations among themselves, and follow a path toward some theoretical and methodological conclusions” (Riva 2017, 69).

Il ruolo di supporto e di contestualizzazione narrativa della componente testuale è tanto più necessario quanto più la parte non testuale è caratterizzata da una fruizione sincronica. Oltre naturalmente alle immagini, più che per i contenuti audio e video ciò vale soprattutto per quelli computazionali, in cui il calcolo non è funzionale solo al piano espressivo – ad esempio la riproduzione di un filmato – ma a quello contenutistico, costituito da un insieme di possibili stati discreti, risultato delle elaborazioni sottostanti e dell’interazione degli utenti<sup>11</sup>.

Queste considerazioni, sul rapporto tra aspetto narrativo, commistione di codici comunicativi eterogenei, granularità, non linearità e ruolo fondamentale della tecnologia, forniscono infine ulteriori elementi su ciò che accomuna l’editoria digitale a quelle forme espressive caratterizzate da questi stessi tratti, come il fumetto o il cinema (Posner 2016); queste ultime possono essere perciò una preziosa risorsa per ciò che riguarda sia i rapporti tra i diversi codici nei singoli blocchi informativi (McCloud 1993, 153-155) sia l’equilibrio narrativo complessivo.

---

questa modalità sia strettamente legata alla conoscenza della struttura sottostante, o perché formalizzata, come in questo caso e più in generale nelle pubblicazioni digitali, o perché estrapolata empiricamente da un esperto lettore.

<sup>11</sup> Un esempio di contenuto computazionale relativo al racconto, com’è ormai evidente tra i temi principali delle riflessioni contenute in questa sede, è *Hedonometer*, uno strumento di *sentiment analysis*: applicato a circa 1.300 testi del *Project Gutenberg* – <http://hedonometer.org/books/v1/> – ne ha analizzato l’andamento emotivo, verificando così la loro aderenza ad una delle sei trame di base (Reagan *et al.* 2016).

## Media e Humanities

La pagina di Wikipedia sulla *digital scholarship* riprende la definizione della Rumsey, con cui apre il capoverso iniziale che si chiude con un tentativo decisamente vago – che in questa sede cercheremo di focalizzare maggiormente – di stabilire una relazione con l'informatica umanistica: “Digital scholarship has a close association with digital humanities, though the relationship between these terms is unclear”<sup>12</sup>. Da un lato è palese come le *digital humanities*, nelle loro diverse declinazioni, costituiscano il *côté* della *digital scholarship* nelle scienze umane, ben prima che quest'ultimo termine si diffondesse su larga scala; dall'altro determinati aspetti delle prime si estendono strategicamente alla seconda nella sua globalità, in particolare tutto ciò che afferisce al concetto di pubblicazione elettronica:

“Digital humanities is not a unified field but an array of convergent practices that explore a universe in which print is no longer the exclusive or the normative medium in which knowledge is produced and/or disseminated.”<sup>13</sup>

Una prima prova ad un livello teorico di questa tesi è il riferimento esplicito alle *digital humanities* nelle riflessioni sull'evoluzione dello *scholar*, in relazione all'utilizzo del computer come strumento conoscitivo:

“One potentially rich space for action for the media studies professor is in a third variant of the digital humanities, the multimodal scholar. [...] She aims to produce work that reconfigures the relationships among author, reader, and technology while investigating the computer simultaneously as a platform, a medium, and a visualization device.” (McPherson 2009, 120)

Un punto su cui vale la pena soffermarsi in questa affermazione riguarda le varianti implicite e le relative generazioni precedenti e alla base del *multimodal scholar*. La prima si riferisce a quel gruppo di studiosi impegnato, sulle orme di Padre Roberto Busa e il suo *Index Thomisticus*, in attività direttamente legate alle pratiche computazionali, per cui l'etichetta disciplinare era non a caso *humanities computing* (Hockey 2004). Caratteristiche ascrivibili a questa variante sono una tradizione storico/culturale di diversi decenni e relativamente uniforme nonostante l'eterogeneità disciplinare, in quanto bilanciata vuoi da una dimensione circoscritta della comunità scientifica, vuoi dalla riflessione comune sulla centralità dello strumento computazionale nelle varie pratiche, a sua volta oggetto di considerazioni teorico/metodologiche. Tutto ciò va inoltre situato in un contesto in cui la scarsa usabilità delle interfacce utente spingeva verso una conoscenza della tecnologia sottostante, dai comandi dei sistemi operativi testuali alle istruzioni dei linguaggi di programmazione: questa commistione di aspetti sia teorici sia tecnologici non poteva non favorire oltre al dialogo interdisciplinare anche un forte senso di coesione. Infine, la principale distinzione di questa prima generazione si può riassumere nella contrapposizione dialogica tra aspetto qualitativo da un lato, come la codifica dei testi, e quello quantitativo dall'altro, tra cui l'analisi testuale (Gigliozzi 1987).

La seconda e più recente generazione si identifica principalmente con l'utilizzo degli strumenti di comunicazione tipici del Web 2.0, Blog e Wiki in primis, come alternativa e complemento ai tradizionali luoghi di pubblicazione accademica, andando così a estendere quell'eterodossia editoriale che nella prima generazione era limitata, sia per motivi pragmatici sia culturali, a quei prodotti della ricerca non riducibili ad una dimensione tipografica senza snaturarne l'essenza, come banche dati testuali o edizioni critiche digitali<sup>14</sup>. È con il progressivo

<sup>12</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_scholarship](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_scholarship).

<sup>13</sup> “A Digital Humanities Manifesto”, <http://manifesto.humanities.ucla.edu/2008/12/15/digital-humanities-manifesto/>.

<sup>14</sup> Gino Roncaglia, nel descrivere una situazione di discontinuità nelle pratiche di editoria elettronica applicata alla saggistica, scrive “Fa in parte eccezione il campo delle edizioni critiche digitali, che è legato tuttavia a un insieme di strumenti e problematiche diverse rispetto all'idea di ‘arricchimento’ del testo.” (Roncaglia 2018, 3). È altresì vero come le continue riflessioni sulla natura e sul modello dell'edizione, e in particolare sul concetto di modello dei dati (Witt 2018), portino questi due paradigmi ad incontrarsi inevitabilmente.

afferinarsi e diffondersi di questa seconda generazione che si passa, non senza critiche, da *humanities computing* a *digital humanities* (Vannhoute 2013), transizione sancita ufficialmente a metà anni 2000 anche grazie alla pubblicazione, sia singolarmente sia significativamente a stampa, del *A Companion to Digital Humanities* per i tipi dell'editore Blackwell (Schreibman *et al.* 2004a) L'intenzione più che evidente è quella di definire e contemporaneamente espandere un settore in continuo cambiamento, a causa di un intreccio di fattori culturali e tecnologici, includendo pratiche e di conseguenza discipline in cui l'enfasi è sull'aspetto comunicativo e multimediale. Ciò che viene a delinearsi è un qualcosa di variegato ed eterogeneo che però "remains deeply interested in text, but [...] has redefined itself to embrace the full range of multimedia" (Schreibman *et al.* 2004b, xxiii).

L'apertura è chiaramente nei confronti dei *media studies*, arrivando così alla terza variante descritta dalla McPherson, ma mantenendo come punto focale privilegiato il testo, cuore delle discipline umanistiche tradizionali. Vuoi però la sempre crescente specializzazione dei diversi settori vuoi la maggiore eterogeneità di questo nuovo scenario, il processo di armonizzazione tra le scienze umane da un lato e quelle mediologiche dall'altro, nonostante la comune ridefinizione basata sul paradigma computazionale/digitale, non è stato e non è né automatico né lineare ed è tuttora caratterizzato da una certa tensione. Successivamente alla pubblicazione dell'articolo della McPherson, nel gennaio del 2010 in uno scambio di tweet tra Matthew Kirschenbaum, Stephen Ramsay e Mark Sample si arrivò a parlare di una probabile faida tra i due schieramenti e conseguente "turf war", immagine decisamente evocativa ed efficace tanto da essere successivamente ripresa per descrivere un possibile, e pessimistico, scenario nel rapporto tra scienze umane e *digital humanities* a causa di una mancata integrazione tra di loro (Hayles 2012).

Se quest'ultima questione rimane tutt'ora aperta e lo rimarrà ancora per diverso tempo, in quanto nonostante una sempre maggiore contaminazione e diffusione di pratiche e strumenti computazionali (Stella 2018) non si può non notare una corrispondente reazione di arroccamento su posizioni conservatrici, il rapporto con i *media studies* è affatto cambiato. Va sottolineato come in questo settore non sembra essere presente, o perlomeno non allo stesso livello, quella diffidenza che caratterizza molti studiosi umanistici (Tomasin 2017), vuoi per una maggiore freschezza della disciplina vuoi per un interesse intrinseco nei confronti dei meccanismi sottostanti qualsiasi strumento conoscitivo/comunicativo. Pubblicazioni come *The Arclight Guidebook to Media History and the Digital Humanities* (Acland e Hoyt 2016) o *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities* (Sayers 2018), anche in questo caso a stampa, mostrano come tale rapporto esista e, nonostante le inevitabili declinazioni disciplinari, presenti punti di contatto strategici<sup>15</sup>, in particolare sulla natura dei documenti digitali e le relative possibilità espressive:

"Just as the codex was an improvement over the papyrus scroll [...] the digitally mediated "page" offers yet another paradigm shift in the processes of writing and reading. The digital page yields a new axis of depth—a page that layers to other pages, can be seen next to other pages, and can include moving images, still images, sounds." (Friedberg 2009, 150)

Il riferimento nel compendio della Blackwell alla centralità del testo, citato in precedenza, permette di approfondire questo rapporto tra l'approccio mediologico e quello umanistico. Un primo passo obbligato è la non certo banale definizione del concetto di testo. Patrick Sahle, nelle sue riflessioni sulle edizioni critiche digitali, ne ha elaborato una teoria pluralistica, in cui il testo può assumere diversi significati a seconda del punto di vista assunto ed essere perciò interpretato parimenti come un'idea, un'opera, un codice linguistico, una versione, un documento e un segno visivo (Sahle 2013, III 45-49). Nonostante il parallelismo con altri formalismi o approcci<sup>16</sup>, l'innovazione di Sahle è l'organizzazione di queste diverse interpretazioni in una ruota, con dei rapporti non gerarchici ma circolari e diametrali.

<sup>15</sup> In particolare nel primo volume il capitolo di Eric Hoyt (2016) è incentrato sulla creazione di collezioni digitali di fonti primarie, l'utilizzo e lo sviluppo di programmi per la loro analisi e, infine, la scrittura di libri e articoli contenenti i risultati ottenuti, temi collegati a quelli affrontati in questa sede; nel secondo il capitolo *Futures of the Book* (Bath *et al.* 2018) analizza il rapporto tra libro a stampa e calcolatore, superando la visione "integrata" che vede il primo sostituito completamente dal secondo.

<sup>16</sup> Un paragone immediato è con il modello FRBR, sebbene non totalmente isomorfo (Pierazzo 2014, 67).

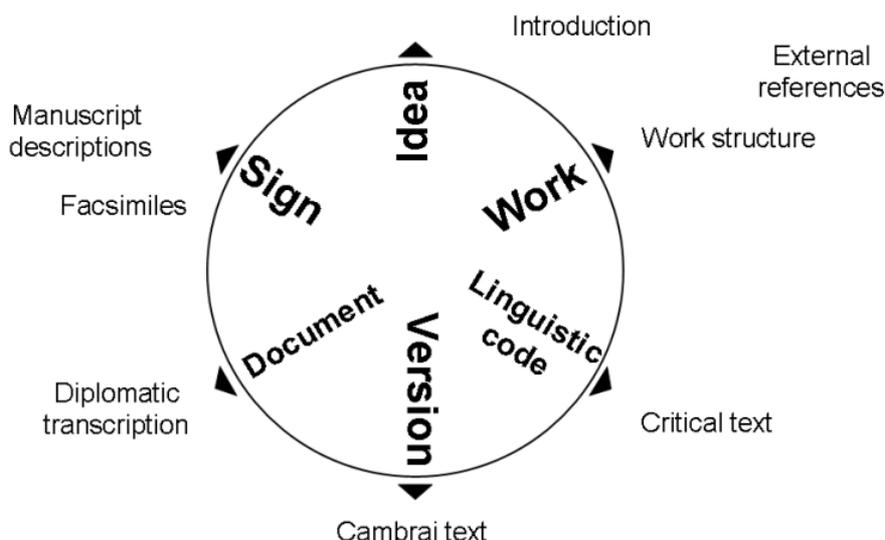


Figura 1. La *text wheel* di Patrick Sahle.

Nelle discipline mediologiche il focus è su quei tratti legati alla materialità e al piano dell'espressione – documento, versione e segno visivo – direttamente collegati agli aspetti sociologici (McKenzie 1985) e a loro volta *trait-d'union* con la dimensione multicodiale; grazie a questa struttura circolare si ha però una connessione diretta, per giustapposizione o opposizione, a quelle declinazioni legate al piano del contenuto, in una commistione che non può non ricordare quell'intreccio tra elementi e ruoli tradizionalmente considerati come separati sottolineato dalla Rumsey. Non a caso Franz Fischer utilizza la *text wheel* di Sahle per descrivere quali degli aspetti della testualità siano rappresentati tramite un'edizione critica digitale e di come siano collegati tra di loro: “the boundaries between the different aspects are constantly in a state of flux and thus the diplomatic transcription also represents one particular version of the text” (Fischer 2010). Parimenti l'aggettivo *multimodal*, oltre a riferirsi alla materialità eterogenea dei supporti insieme alle relative caratteristiche tecnologico/funzionali, e a quella definizione polisemica di *scholar* vista precedentemente, in cui la distinzione tra scienze umane e scienze esatte, ricerca e didattica, docente e discente è affatto lasca, ben si attaglia a questa visione pluralistica.

Basandosi sempre su questo approccio è possibile rileggere affermazioni come quella della McPherson riguardo lo studio e l'utilizzo del computer come al tempo stesso piattaforma, medium e strumento di visualizzazione: il dispositivo computazionale non può prescindere dall'aspetto linguistico, alla base del codice e dei linguaggi di programmazione, e nella ruota di Sahle questa istanza si trova opposta proprio a quella del segno visivo, così come il medium, inteso come unione di espressione e contenuto, è rappresentato dall'opposizione diametrica tra documento e opera, e queste due interpretazioni sono giustapposte rispettivamente a quella di segno e di codice linguistico.

L'opposizione tra documento e opera spiega inoltre un fenomeno descritto come apparentemente contraddittorio dalla Rumsey epperò visto come fondamentale per ciò che riguarda l'evoluzione del ruolo delle biblioteche; se da un lato fungono da “trusted conservator and long-term steward of humanities scholarship” dall'altro sono “a force for innovation and a neutral meeting ground of people from different disciplines and professions to collaborate and experiment” (Rumsey 2010, 21). Il primo aspetto è chiaramente legato alla loro funzione tradizionale rispetto al documento e alla sua dimensione fisica, mentre il secondo acquista maggiormente senso utilizzando la chiave di lettura dell'opera. Declinando quest'ultimo concetto

---

Utilizzando un approccio semiotico la corrispondenza è completa, a patto di uniformare il livello del contenuto e dell'espressione con gli altri sottolivelli, considerandoli perciò come stadi intermedi, in quanto l'idea trova riscontro con la sostanza del contenuto, l'opera con il contenuto, il codice linguistico con la forma del contenuto, la versione con la forma dell'espressione, il documento con l'espressione e il segno visivo con la sostanza dell'espressione (Barthes, 1964, pp. 105-106).

nel significato di racconto – e ciò vale sia per la narrativa sia per la saggistica, umanistica e scientifica (Lolli 2018) – è la biblioteca a fornire quel luogo d’incontro tra attori eterogenei le cui interazioni creano nuove relazioni, connessioni e stati conoscitivi rispetto a quelli precedentemente esistenti: il medesimo tipo di cambiamento alla base della natura del racconto (Yorke 2014).

Sempre riguardo il rapporto tra *digital scholarship* e *digital humanities* da cui eravamo partiti, un’ulteriore conferma, stavolta pragmatica, della loro stretta relazione viene dai diversi centri nati da esperienze significative di informatica umanistica, con sovente una biblioteca accademica a fornire il necessario supporto istituzionale: esempi significativi sono lo *Scholars' Lab* dell'università della Virginia, evoluzione diretta dell'*Electronic Text Center*<sup>17</sup>, e il *Center for Digital Scholarship* della Brown, nato dallo *Scholarly Technology Group*<sup>18</sup>. Entrambi i centri sono stati punti di riferimento imprescindibili negli anni '90 e primi anni 2000 per lo sviluppo dello standard della *Text Encoding Initiative*, per la codifica digitale dei testi, in particolare di ambito letterario e linguistico. Sebbene questo standard sia stato pensato e sviluppato principalmente per documenti e testi appartenenti al *cultural heritage*, la sua versatilità e la progressiva diffusione, insieme alla disponibilità di strumenti software per il formato XML su cui è attualmente basato, ne hanno esteso l'utilizzo anche ad altri settori, in particolare l'editoria scientifica (Holmes e Romary 2011).

Lo *scholarly publishing*, insieme alla *scholarly communication* di cui è un sottoinsieme, è stato il principale ambito in cui la componente digitale ha fatto sentire sin da subito i suoi effetti, ben prima che il computer divenisse uno strumento di fruizione, soprattutto per la creazione e formattazione di prodotti editoriali destinati ad una produzione cartacea. Questo sia ad un livello generalistico, con i *page description language* – tra cui il Postscript della Adobe, utilizzati dai programmi di desktop publishing – sia specialistico, tramite i linguaggi di marcatura procedurali e descrittivi, rappresentati i primi da TeX e LaTeX e i secondi da SGML prima e XML poi (Coombs *et al.* 1987). Successivamente, il movimento open access è stato di fatto reso possibile dalla creazione di infrastrutture software come piattaforme per la creazione di archivi istituzionali e riviste, insieme ai relativi standard e protocolli di metadati (Guerrini 2010).

Nonostante i contenuti ad accesso aperto continuino ad essere quasi esclusivamente di tipo tradizionale, come articoli in PDF o set di dati<sup>19</sup>, nascono e si diffondono progressivamente nuove modalità di comunicazione scientifica, basate sia su formati sia su canali alternativi. Per ciò che riguarda i formati l'attenzione è ora incentrata sul saggio computazionale (Somers 2018), in cui i dati e il codice diventano parte integrante e attiva della pubblicazione insieme all'argomentazione narrativa: il documento diventa in questo modo una vera e propria edizione digitale in quanto ne include le componenti costitutive: la logica operativa, l'interfaccia utente e i dati strutturati (Meschini 2018, 65)<sup>20</sup>. Mentre per i canali e le modalità di disseminazione è necessario soffermarsi sull'altro estremo dell'asse documento-racconto. La “unclear relationship” tra *digital scholarship* e *digital humanities*, da cui eravamo partiti, acquista ora una maggiore nitidezza: se elementi essenziali nelle scienze umane sono il documento e il racconto, insieme naturalmente alla loro relazione dialogica, la loro ri-mediazione diventa strategica per ciò che riguarda il rapporto e la contaminazione con le scienze esatte. Se ciò risulta immediato e intuitivo per quello che riguarda il documento e il dato digitale, e tutto ciò che unisce e armonizza questi due estremi – l'edizione, l'archivio o la biblioteca digitale – lo stesso non si può dire, e va perciò analizzato con maggior cura, per quell'insieme eterogeneo definito come *digital storytelling* (Alexander 2017).

<sup>17</sup> <http://scholarslab.lib.virginia.edu/>; <http://dcs.library.virginia.edu/digital-stewardship-services/etext/>.

<sup>18</sup> <http://library.brown.edu/create/cds/>; <http://xml.coverpages.org/stgover.html>.

<sup>19</sup> Per una panoramica sui principali formati utilizzati per i dataset, sia testuali come il CSV sia binari vedi la guida della *Library of Congress Format Descriptions for Dataset Formats* — [http://www.loc.gov/preservation/digital/formats/fdd/dataset\\_fdd.shtml](http://www.loc.gov/preservation/digital/formats/fdd/dataset_fdd.shtml). A ciò va naturalmente aggiunta l'iniziativa LinkedData, e le diverse serializzazioni dello standard RDF nelle varie sintassi, tra cui XML, JSON e Turtle.

<sup>20</sup> Nei dati strutturati vanno inclusi anche i metadati relativi alla struttura del documento che, insieme alle altre due componenti, ne permettono la fruizione non lineare da parte dell'utente (Venerandi 2018).

## Transmedia Scholarship

Un primo esempio di questa nuova modalità di disseminazione presenta tratti significativi di quella forma del *transmedia storytelling* definita da Henry Jenkins come *corporate* e caratterizzata da un approccio top-down (Jenkins 2006, 18): il progetto *Why We Post*, una ricerca antropologica comparativa sull'utilizzo dei social media, ha reso disponibili i propri risultati traendo spunto dall'oggetto di studio. Daniel Miller, antropologo digitale e coordinatore del progetto, afferma come l'approccio olistico utilizzato nelle modalità di ricerca dovesse in qualche modo essere presente anche nelle modalità di disseminazione e fa inoltre riferimento al rapporto tra pubblicazione dei risultati e divulgazione su larga scala, includendo come elemento di mediazione l'aspetto educativo:

“We realized that the conventional way of research dissemination, the books, the journal articles, in some ways that is a little narrow [...] you have many different audiences out there who could be interested in those results, so then you think about how to create a range.”<sup>21</sup>

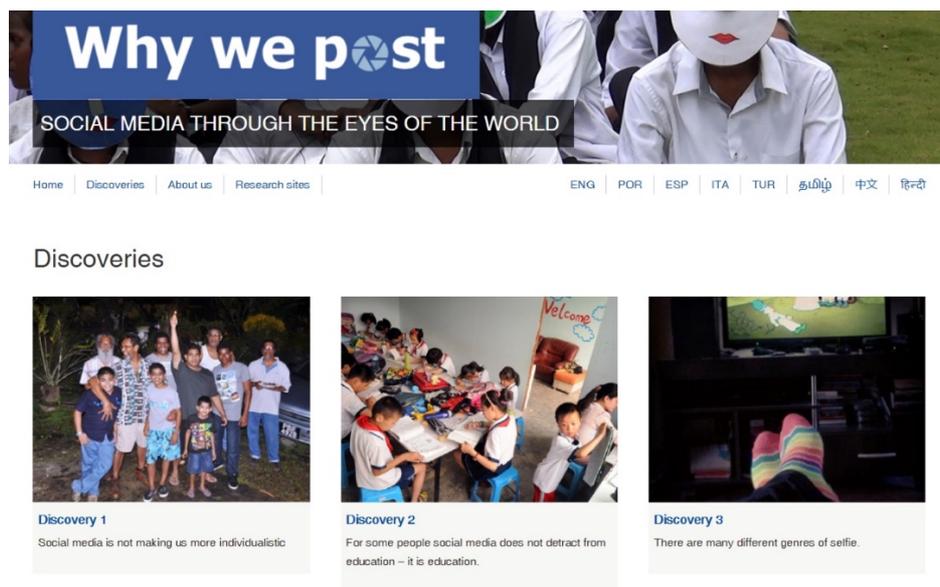
In base a questi principi il sito web *Why We Post*<sup>22</sup> presenta caratteristiche interessanti dal punto di vista strutturale/mediatico. Il primo contenuto informativo disponibile è un video di circa quattro minuti di presentazione generale del progetto<sup>23</sup>, in cui vengono dichiarate le finalità, la metodologia utilizzata, basata su di una ricerca comparativa sul campo, i principali risultati ottenuti e infine le modalità di disseminazione adottate, sottolineando come si voglia passare da un progetto di “global research” a una fase di “global education”, e invitando a condividere i contenuti social prodotti. La sezione successiva del sito, denominata *Discoveries*<sup>24</sup>, si basa su di un approccio progressivo e multimediale, o se si preferisce multimodale, per illustrare i risultati. Il punto di partenza è un singolo periodo, spesso composto da una sola frase, in cui viene affermato un principio sovente in contraddizione con le varie credenze vulgate sui social network. Si va dall'idea che i social non rendano automaticamente le persone più individualiste o il mondo più omogeneo, alla creazione di nuovi spazi intermedi tra la sfera pubblica e quella privata, al rapporto non lineare tra l'uso di una piattaforma e la tecnologia sottostante, al fatto che siano gli utenti a plasmare i social media e non il contrario, fino alle possibilità formative o addirittura di privacy offerte a chi prima non aveva accesso ad altre tipologie di fonti informative. Ciascuna di queste affermazioni viene sviluppata e argomentata attraverso una serie di contenuti discreti, circa sei o sette, ognuno relativo ad una delle nazioni in cui è stata effettuata la ricerca; questi contenuti sono corredati da un breve testo, con un ruolo più di introduzione che di contestualizzazione, e consistono principalmente in un video di qualche minuto, con interviste o momenti di vita quotidiana, o una *Story*, un breve racconto di poco più di mille battute in cui l'affermazione generale viene declinata ed esemplificata tramite un caso concreto.

<sup>21</sup> CCSCS public talk | Daniel Miller: *Why We Post: The anthropology of social media*, [http://youtu.be/1r\\_8a9hub78](http://youtu.be/1r_8a9hub78).

<sup>22</sup> <http://www.ucl.ac.uk/why-we-post>.

<sup>23</sup> <http://youtu.be/0jA5B32MP98>.

<sup>24</sup> <http://www.ucl.ac.uk/why-we-post/discoveries/>.



**Figura 2.** La sezione *Discoveries* del sito *Why We Post*.

Scopo di questa sezione è fornire un'introduzione generale ai risultati della ricerca, supportata da un'accurata selezione della documentazione raccolta; assolve così, con le dovute proporzioni, a quella funzione teorizzata da Robert Darnton nel descrivere la possibile struttura piramidale di un libro elettronico – o più in generale di un'edizione digitale – a strati in cui, subito dopo una descrizione ad alto livello dell'argomento in questione, “The next layer could contain expanded versions of different aspects of the argument, not arranged sequentially as in a narrative, but rather as self-contained units that feed into the topmost story” (Darnton 1999). Conseguenza dell'assenza di una disposizione narrativa sequenziale è una maggiore presenza di questo aspetto nelle singole unità discrete, come dimostrato dalla denominazione delle storie o dai video documentaristici.

Sebbene non totalmente corrispondente e soprattutto non formalizzata, la struttura a strati di Darnton trova altri riscontri nell'assetto documentale/mediatico di *Why We Post*. Il canale YouTube del progetto<sup>25</sup> contiene la totalità dei video prodotti durante la ricerca, e corrisponde perciò al terzo livello, “composed of documentation, possibly of different kinds, each set off by interpretative essays” (*Ibid.*), nonostante la parte relativa ai saggi interpretativi si trovi invece, insieme alla componente teorica del quarto livello, in uno dei due rimanenti blocchi informativi del progetto: undici monografie pubblicate in modalità open access e disponibili come PDF e in HTML tramite la piattaforma digitale dell'University Press dell'University College of London<sup>26</sup>.

<sup>25</sup> <http://www.youtube.com/user/whywepost>.

<sup>26</sup> <http://www.uclpress.co.uk/collections/series-why-we-post>. Delle undici monografie presenti, nove sono ad autore singolo e ognuna incentrata su uno dei luoghi in cui è stata effettuata la ricerca sul campo, vedi <http://www.ucl.ac.uk/why-we-post/research-sites>. Le rimanenti due sono scritte a più mani e trasversali rispetto alle ricerche individuali: in particolare *How the World Changed Social Media* (Miller et al. 2016), scritta da pressoché tutti i ricercatori coinvolti nel progetto è al tempo stesso una sorta d'introduzione e di riepilogo generale, in quanto riporta e riassume in forma argomentativa e lineare i contenuti distribuiti nelle varie unità informative discrete. Tutte le monografie presentano un forte taglio divulgativo, soprattutto per ciò che riguarda il registro linguistico utilizzato: ciò spiega, insieme alla disponibilità in modalità open access in diverse lingue e il tema d'interesse generale, il numero elevato di download, nell'ordine delle decine di migliaia (Costa et al. 2016). Nell'ottica della commistione tra aspetti qualitativi, qui legati alle modalità di strutturazione dei contenuti, e quantitativi, sei di queste monografie sono disponibili tramite *Topicgraph*, <http://labs.jstor.org/topicgraph/>; questo strumento, sviluppato all'interno del progetto *Reimagining the Monograph* di JSTOR (Humphreys et al. 2018) visualizza graficamente la distribuzione dei principali argomenti contenuti in un documento tramite un'analisi basata sul Topic modeling (Brett 2012). Infine, per un elenco completo delle pubblicazioni prodotte durante il progetto, includendo quindi anche gli articoli pubblicati sulle riviste scientifiche vedi <http://www.ucl.ac.uk/why-we-post/about-us/publications/>.

Infine, l'ultimo tra i blocchi principali racchiude contemporaneamente il quinto e, in parte, il sesto livello di questa struttura, l'elemento pedagogico e dialogico tra autori e fruitori: *Why We Post: the Anthropology of Social Media* è un corso online disponibile sulla piattaforma *Future Learn*, gestita da un consorzio formato principalmente da università inglesi. Rispetto agli altri principali erogatori di MOOC, tra cui *Coursera* ed *EdX*, i corsi presenti su *FutureLearn*, e *Why We Post* non fa certo eccezione, presentano una maggiore stringatezza ed essenzialità: i contenuti formativi presenti sono composti da brevi articoli e video – più eventuali contenuti esterni di approfondimento – distribuiti, com'è ormai prassi generale, nelle settimane in cui si svolge il corso, con relativa stima oraria settimanale dell'impegno richiesto<sup>27</sup>. Questa descrizione dello spettro documentale/mediatico di questo progetto dimostra come ci sia una naturale tendenza ad una certa corrispondenza, seppure non esplicitata, con i livelli descritti da Darnton mano a mano che il suddetto spettro viene espanso.

Sempre secondo Jenkins, alla modalità *corporate*, imposta dall'alto, si contrappone quella *grassroot*, caratterizzata da uno sviluppo bottom-up. Sebbene non totalmente identificabile con quest'ultimo paradigma, principalmente per la partecipazione di istituzioni culturali e non di singoli utenti, il prossimo esempio ne condivide diverse caratteristiche. L'evento scientifico più rilevante dell'aprile 2019, perlomeno a livello mediatico, è stato la trasmissione in diretta dell'immagine dell'ombra del buco nero al centro della galassia Messier 87 da parte del progetto *Event Horizon Telescope*<sup>28</sup>. Grazie anche alla copertura dei maggiori quotidiani online, nella giornata del 10 aprile quest'immagine è stata tra le più condivise sulle piattaforme social, e il video ufficiale della conferenza stampa su YouTube riporta quasi un milione e trecentomila visualizzazioni<sup>29</sup>. Se ciò era abbastanza prevedibile, come il riutilizzo pressoché immediato di quell'immagine come meme, lo stesso non si poteva certo dire del post pubblicato sul proprio profilo Facebook da Katie Bouman, la giovane ricercatrice che ha avuto un ruolo di rilievo nello sviluppo dell'algoritmo per l'elaborazione dei dati ricevuti e la loro successiva trasformazione in

<sup>27</sup> <http://www.futurelearn.com/courses/anthropology-social-media>. Nel caso specifico di *Why We Post*, le settimane di corso sono cinque, per tre ore di impegno settimanale. Al contrario delle altre piattaforme *FutureLearn* concede l'accesso ai corsi solo nei periodi in cui sono effettivamente erogati. Come parte del modello di business adottato, una volta trascorse le settimane previste è possibile continuare ad accedere ai contenuti di un corso, altrimenti gratuiti, solo dietro il pagamento di una quota, che oltretutto dà diritto ad un certificato ufficiale di partecipazione una volta completato il percorso formativo. È inoltre presente un'anteprima dei contenuti, con chiare finalità di promozione. Per *Why We Post* quest'anteprima consiste in due articoli e un video. Gli articoli sono su Twitter – <http://www.futurelearn.com/courses/anthropology-social-media/10/steps/371143> – e sulla cautela degli utenti nell'utilizzo dei social su argomenti come la politica in determinati contesti – <http://www.futurelearn.com/courses/anthropology-social-media/10/steps/371175> – mentre il video è incentrato sui meme – <http://www.futurelearn.com/courses/anthropology-social-media/10/steps/371161>. Entrambi gli articoli hanno una lunghezza media di circa cinquemila battute e sono suddivisi in paragrafi, in modo da facilitarne la lettura sfruttando sia l'aspetto strutturale sia quello presentazionale. La finalità didattica trova riscontro nel linguaggio utilizzato, che utilizza una terminologia non specialistica e costruzioni sintattiche lineari. Queste stesse caratteristiche si ritrovano nel video, cui va aggiunto sia l'aspetto dialogico e narrativo apportato dalla presenza esplicita di un docente sia un forte uso del canale visivo, grazie all'impiego di immagini che declinano concretamente l'argomento trattato. Il corso su *FutureLearn* è stato erogato due volte nel 2016, a febbraio e giugno, tre nel 2017, a gennaio, giugno ed ottobre, ed una sola volta nel 2018, ad agosto, il periodo in cui vengono interrotte le pubblicazioni sui relativi canali Facebook e Twitter. I video sono presenti su una specifica playlist del canale Youtube del progetto e, nonostante non sia stata fino ad ora annunciata ufficialmente nessuna nuova edizione, il corso è costantemente disponibile su *UCLExtend*, la piattaforma di eLearning dell'University College of London, basata su Moodle, dove è stato tradotto in altre lingue, tra cui l'italiano, il cinese e lo spagnolo, così da renderlo maggiormente accessibile. Va naturalmente sottolineato come la differenza tecnologica e concettuale tra le due piattaforme, in quanto sistemi informativi eterogenei a livello di modello di dati, di logica operativa e di interfaccia utente, renda la fruizione dei medesimi contenuti due esperienze di fatto diverse, in particolare per ciò che riguarda la modalità di apprendimento, l'una maggiormente di gruppo e collaborativa mentre l'altra autonoma e individuale.

<sup>28</sup> <http://eventhorizontelescope.org/>.

<sup>29</sup> National Science Foundation/EHT Press Conference Revealing First Image of Black Hole, <http://youtu.be/InJi0Jy692w>.

una rappresentazione visiva. Nel post, pubblicato in concomitanza con l'evento, la Bouman mostra una sua foto visibilmente entusiasta mentre osserva il risultato ottenuto<sup>30</sup>.



**Figura 3.** Il post pubblicato da Katie Bouman durante la ricostruzione dell'immagine del buco nero.

La viralità di questa foto, diventata a sua volta un meme, ha focalizzato l'attenzione dei social sulla giovane ricercatrice, con i ben noti effetti di idealizzazione, personalizzazione e polarizzazione delle opinioni. È stata necessaria la pubblicazione di un post successivo in cui Katie Bouman ha specificato come il risultato ottenuto fosse stato possibile solo grazie a un lavoro di squadra<sup>31</sup>. Ciononostante nella stessa giornata del 10 aprile è stata creata una pagina sulla Bouman su Wikipedia<sup>32</sup>, e i suoi video su Youtube, sia divulgativi, come un TED Talk del 2017, sia scientifici, tra cui uno espressamente realizzato dal *California Institute of Technology* qualche giorno dopo, hanno totalizzato un numero elevato di visualizzazioni<sup>33</sup>.

Secondo la teoria del *transmedia*, il post originario della Bouman ha svolto, seppure involontariamente, il ruolo di *rabbit hole*, un punto d'ingresso nell'universo narrativo. Certo, in questo caso specifico l'eccezionalità dell'evento può far sorgere qualche dubbio sulla sua effettiva adattabilità e generalizzazione, ma anche in *Why We Post* erano presenti ingressi simili, costituiti da articoli pubblicati su *The Economist* o servizi della BBC. Ciò che deve seguire al *rabbit hole* è la costruzione di un percorso in cui in ogni nodo l'utente deve essere spinto a proseguire, così da soddisfare i propri bisogni narrativo/informativi, seppure indotti. Va da sé come questo approccio si possa trasporre anche alla *scholarly communication* includendo idealmente sia l'aspetto *corporate* sia quello *grassroot*.

Ritornando al confronto tra la metodologia di Darnton e quella di Jenkins, le differenze a prima vista non sembrano essere poche. Il primo è concentrato sull'aspetto documentale/informativo, trascurando se non rigettando del tutto il fattore narrativo, al cuore delle riflessioni del secondo insieme all'aspetto mediologico. In realtà, come abbiamo visto, racconto e informazione sono strettamente legati, così come natura documentale e mediatica. Darnton parla di "documentation, possibly of different kinds" (1999) e Jenkins di come "each medium makes its own unique contribution" (2007) e la struttura piramidale può essere considerata un caso particolare della "unified and coordinated entertainment experience" (Ivi).

<sup>30</sup> <http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10213321822457967>.

<sup>31</sup> <http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10213326021042929>. Nonostante il riscontro ottenuto questo post non è stato virale come il precedente e oltretutto ha attirato l'attenzione di troll e *haters*, caratterizzati da un atteggiamento antiscientifico e discriminatorio nei confronti della giovane scienziata.

<sup>32</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Katie\\_Bouman](http://en.wikipedia.org/wiki/Katie_Bouman).

<sup>33</sup> Rispettivamente più di 3 milioni per il video del TED – <http://www.youtube.com/watch?v=BlvezCVcsYs> – e circa 175.000 quello del *CalTech* – [http://www.youtube.com/watch?v=UGL\\_OL3OrCE](http://www.youtube.com/watch?v=UGL_OL3OrCE). Colpisce il totale di visualizzazioni realizzato dal secondo video, nonostante il dato numericamente inferiore, in quanto espressamente indirizzato ad un pubblico altamente specializzato.

La differenza principale tra i due sta nella formalizzazione delle relazioni. Per l'uno è un punto di partenza mentre per l'altro di arrivo: per Jenkins la dispersione, sistematica e non certo casuale di ciò che è un insieme coerente è un aspetto fondamentale del *transmedia storytelling*, in quanto a questa fase corrisponde un successivo processo di ricostruzione e decodifica sia a livello di messaggio sia di medium, con aspetti non trascurabili di intelligenza collettiva. Tutto questo è un valore aggiunto per l'industria dell'intrattenimento, di solito considerata negativamente per ciò che riguarda i processi formativi ed educativi, al contrario cuore del mondo universitario e biblioteconomico cui appartiene Darnton. L'utente ideale del libro a strati o è già in possesso o è cosciente dell'importanza delle competenze di *information literacy*, mentre ciò non si può dire per l'utente di un prodotto di fiction. Ecco perché Darnton è interessato al prodotto, ad avere relazioni già esplicitate in modo da facilitare i bisogni informativi dell'utente<sup>34</sup>, mentre Jenkins al processo, e di conseguenza allo sviluppo indiretto di quelle stesse competenze tramite l'esplicitazione delle relazioni, così da soddisfare un bisogno che è sia informativo sia emotivo.

In quest'ottica, e ricollegandoci alla definizione originaria di *scholarship* da cui eravamo partiti, in cui la distinzione tra didattica e ricerca era sfumata, uno sviluppo interessante è su come i principi del *transmedia storytelling* possano o meno essere adattati alla *digital scholarship*, sulla falsariga di ciò che è stato già fatto con l'aspetto formativo con il *transmedia education* (Jenkins 2010). In particolare assumono rilevanza fattori quali la *spreadability* e la *drillability*, che rispondono alle già citate esigenze di granularità e facilità di diffusione dei contenuti da un lato e al passaggio dalla granularità alla *longform* dall'altro. *Immersion* ed *extraction* possono rappresentare la presenza di componenti computazionali insieme alla possibilità di utilizzare liberamente i dati o una parte di essi in applicazioni terze. Il principio di *seriality* può essere controverso, in quanto in un'accezione positiva indica il sottolineare la progressione di un percorso di ricerca insieme all'uso di diversi media, come la registrazione di una presentazione ad un convegno o un video promozionale<sup>35</sup>, in cui rientra anche l'aspetto della *performance*; al contrario una declinazione negativa è quel fenomeno conosciuto come "salami science", in cui i risultati di una ricerca vengono frammentati in modo da ottenere il maggior numero possibile di pubblicazioni, soluzione estremamente pragmatica all'opposizione darwiniana *publish or perish*. Similmente, di non semplice applicazione sono *continuity vs. multiplicity* e *subjectivity*, principalmente per la coerenza interna richiesta ad una pubblicazione, in particolare nelle scienze esatte; nel primo caso i già citati fattori di granularità e non linearità possono essere una soluzione, perlomeno parziale, mentre nel secondo il meccanismo delle annotazioni, come quello implementato da *Hypothes*<sup>36</sup>, permette ad altri utenti di estendere il testo base aggiungendo così prospettive multiple. Sviluppando questo aspetto, e superando la dimensione del singolo documento, una mappa concettuale può dare la possibilità di disporre spazialmente le pubblicazioni su di un particolare argomento, insieme alle eventuali relazioni semantiche di affinità o divergenza, realizzando così il *worldbuilding*.

## Combinazioni e conclusioni

Le numerose declinazioni della *digital scholarship* sono di volta in volta combinazioni con modalità e valori variabili di principi che abbiamo provato a individuare in questa sede, e

<sup>34</sup> Per questo scopo risulta indicato l'utilizzo del semantic web e delle ontologie. Le *SPAR ontologies* – <http://www.sparontologies.net/> – sono incentrate sul dominio dell'editoria scientifica e possono essere usate per esprimere, in particolare la parte relativa alla descrizione dei documenti eventualmente con le necessarie estensioni, il modello di Darnton.

<sup>35</sup> Il progetto *StoryCurve*, basato sull'elaborazione e la visualizzazione del rapporto tra *r@cit* e *histoire* in film che non seguono l'ordine cronologico come *Pulp Fiction* o *Memento*, nel relativo sito – <http://storycurve.namwkim.org/> – presenta un testo introduttivo, un articolo scientifico (Kim *et al.* 2018) insieme ai materiali supplementari in PDF, *StoryExplorer* – <http://storyexplorer.namwkim.org/> – lo strumento sviluppato insieme al codice sorgente e ai dati dei vari film e infine un breve video di circa tre minuti, in cui vengono presentati in maniera efficace e accattivante gli argomenti principali del progetto. La presenza nel gruppo di ricerca di due membri appartenenti al settore R&D della Disney ha, molto probabilmente, avuto un ruolo non da poco riguardo la realizzazione del suddetto video, in quanto ben consapevoli dell'importanza dell'aspetto comunicativo.

<sup>36</sup> <http://web.hypothes.is/>.

classificabili in rapporti sia di contrapposizione sia di interazione tra assetto documento-centrico e data-centrico, mono e multicodiale, individuale e collettivo, informativo e narrativo (denotativo e connotativo), statico e dinamico (con quest'ultimo a includere le accezioni sia di interattivo sia di computazionale), sincronico e diacronico (temporale e spaziale), forma breve e forma lunga. In questo modo è possibile accomunare pratiche eterogenee tra di loro come le diverse piattaforme digitali per la pubblicazione di articoli, monografie, miscellanee e curatele<sup>37</sup>, mappe crono e georeferenziate<sup>38</sup>, fino ad arrivare ai *video essay*.

Concludendo con una riflessione su quest'ultima categoria, di primo acchito può sembrare riduttivo utilizzare il linguaggio audiovisivo in sostituzione di quello testuale, che richiede una maggiore partecipazione da parte del fruitore, con delle conseguenze fondamentali a livello cognitivo (Wolf 2008). Non va dimenticato come l'aspetto sovraesegmentale e performativo del linguaggio verbale, e l'approccio sinestesico del doppio canale visivo/auditivo possano avere una carica non indifferente nel veicolare con efficacia anche concetti non strettamente narrativi. Inoltre la grammatica visiva ha un livello di espressività paragonabile a quella testuale, seppure di natura diversa; di conseguenza imparare a decodificarla può essere una componente rilevante in quell'attività più generale che è l'educazione alla complessità (Roncaglia 2018).

Naturalmente l'utilizzo dei *video essay* è tanto più diffuso e maturo quanto più il mezzo visivo è l'oggetto stesso dell'analisi<sup>39</sup>. Nelle scienze esatte al contrario il loro ruolo sembra ridursi ad un apporto secondario, di tipo paratestuale, come ad esempio i *video abstract*, o con un approccio mimetico incentrato sulla riproduzione di conferenze e lezioni, disponibili sui vari canali Youtube o su portali dedicati, come *VideoLectures*<sup>40</sup>. Fanno eccezione i materiali formativi in cui si nota sempre di più una cura verso il fattore comunicativo, come nel canale *CrashCourse*<sup>41</sup>, in cui lo sviluppo dei contenuti, che spaziano dall'informatica, alla biologia, alla statistica per arrivare alla mitologia o alla storia del teatro, è coadiuvato da un team creativo responsabile dei vari aspetti di ogni episodio, dalla sceneggiatura, alle scenografie virtuali, all'uso di musiche, disegni e animazioni.

Va sottolineato però come da un lato la sempre maggiore velocità di diffusione delle informazioni e dall'altro l'altrettanto crescente interdisciplinarietà scientifica, riducano l'intervallo

<sup>37</sup> *Literary Studies in the Digital Age: An Evolving Anthology* (Price e Siemens 2013) –

<http://dlsanthology.mla.hcommons.org/> – è un'antologia sulle *digital humanities* in cui i capitoli vengono pubblicati progressivamente e con possibilità di commenti da parte degli utenti. Anche l'edizione digitale di *Debates in the Digital Humanities* (Gold 2012) – <http://dhdebates.gc.cuny.edu/> – prevede la funzionalità dei commenti degli utenti, cui aggiunge però un aspetto computazionale per ciò che riguarda la struttura: viene mostrato graficamente quanto più un periodo è stato evidenziato dai lettori, permettendo così di individuare con una rapida scansione i punti giudicati più salienti, possibilità che però non deve andare a scapito di una lettura, comprensione e valutazione dell'argomentazione nella sua globalità; inoltre sia i periodi, le annotazioni e i commenti sono disponibili in formato JSON per ulteriori elaborazioni.

<sup>38</sup> Vedi in particolare lo *Spatial History Project* dell'Università di Stanford –

<http://web.stanford.edu/group/spatialhistory/> – incentrato sulla visualizzazione spaziotemporale di dati storici e culturali così da meglio comprendere l'evoluzione dei fenomeni e *Neatline*, uno strumento realizzato dallo *Scholar's Lab* – <http://neatline.org/> – per creare narrazioni basate su mappe e timeline.

<sup>39</sup> Come nel canale Youtube *Every Frame a Painting* – <http://www.youtube.com/user/everyframeapainting/> – dedicato al linguaggio cinematografico. Un altro esempio significativo è il canale *The Art of Story* –

<http://www.youtube.com/channel/UCnGfFb0Uuo0i92MFx7mqZLg/> – che propone un videocorso sul racconto, creato a partire da una serie di lezioni in presenza e successivamente adattato in una monografia (Skelter 2018). L'incisività di questo corso, rispetto a tanti altri di argomento simile, sta proprio nell'utilizzo del medium, sia a livello sincronico sia diacronico. Nel primo caso immagini e testo connotano e declinano con efficacia i contenuti della traccia audio: nel parlare delle due diverse tipologie di scrittori, chi si affida all'istinto e chi invece segue con rigore una scaletta, vengono utilizzate rispettivamente le etichette di *berserker*, i guerrieri nordici famosi per la loro furia incontrollata, e di *assassino*, caratterizzato da calma e rigore, mostrando contemporaneamente brevi spezzoni dei film di Kurosawa raffiguranti i due differenti stili. Nel secondo caso ogni volta che viene illustrato un argomento, ad esempio la distinzione in un dialogo tra testo, sottotesto e contesto, segue subito la scena di un film incentrata su quel tema con eventuali integrazioni didascaliche effettuate tramite scritte in sovrapposizione o voce narrante. Questa stessa attenzione nel bilanciamento tra spiegazione ed esempi, tra una fase maggiormente esplicativa e una illustrativa e di approfondimento si riscontra anche nella struttura generale di ogni video.

<sup>40</sup> <http://videlectures.net>.

<sup>41</sup> <http://www.youtube.com/user/crashcourse/>.

temporale che intercorre tra il processo di ricerca e quello formativo/divulgativo. Paradossalmente, o forse proprio significativamente, la *digital scholarship* presenta quei tratti distintivi dell'etimologia di *scholarship* posta all'inizio di queste riflessioni, in cui ricerca e didattica, scienze umane e scienze esatte non sono nettamente distinte e separate. Per questo motivo la riflessione conclusiva è come, ancora più che nelle *digital humanities* a causa del maggiore coinvolgimento delle *hard sciences*, la *digital scholarship* sia un luogo d'incontro privilegiato e strategico nell'intero panorama scientifico e conoscitivo, in quanto costituita da fattori contenutistici, tecnologici e comunicativi che interagiscono continuamente senza soluzione di continuità.

## References

- Alexaner, Bryan. *The New Digital Storytelling: Creating Narratives with New Media*. Santa Barbara, CA: Praeger, 2017.
- Acland, Charles R. e Eric Hoyt (a cura di). *The Arclight Guidebook to Media History and the Digital Humanities*. Falmer, UK: REFRAME Books, 2016. <http://projectarclight.org/book>.
- Barthes, Roland. "Éléments de sémiologie". *Communications* 4: 91-135. [http://www.persee.fr/doc/comm\\_0588-8018\\_1964\\_num\\_4\\_1\\_1029](http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1964_num_4_1_1029).
- Bath, John, Alyssa Arbuckle, Constance Crompton, Alex Christie e Ray Siemens, INKE Research Group. "Futures of the Book". In *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities*, a cura di Jentery Sayers, 336-344. Abingdon-on-Thames: Routledge, 2018.
- Brett, Megan R. "Topic Modeling: A Basic Introduction". *Journal of Digital Humanities* 2.1 (2012). <http://journalofdigitalhumanities.org/2-1/topic-modeling-a-basic-introduction-by-megan-r-brett>.
- Costa, Elisabetta, Daniel Miller, Laura Haapio-Kirk, Nell Haynes, Tom McDonald, Jolynna Sinanan, Razvan Nicolescu, Juliano Spyer, Shriram Venkatraman e Xinyuan Wang. "Why We Post: Taking anthropology to the world". *Anthropology News* 57.9 (2016): e44-e47. doi:10.1111/AN.122.
- Coombs, James H., Allen H. Renear e Steven J. DeRose. "Markup Systems and the Future of Scholarly Text Processing". *Communications of the ACM* 30.11 (1987): 933-947. doi:10.1145/32206.32209.
- Darnton, Robert. "The New Age of the Book". *New York Review of Books*, 19 marzo 1999. <http://www.nybooks.com/articles/1999/03/18/the-new-age-of-the-book/>.
- Fischer, Franz. "The pluralistic approach. The first scholarly edition of William of Auxerre's treatise on liturgy". *Computerphilologie* 10 (2010): 151-168. <http://computerphilologie.tu-darmstadt.de/jg08/fischer.html>.
- Friedberg, Anne. "On Digital Scholarship". *Cinema Journal* 48.2 (2009): 150-154. <http://www.jstor.org/stable/20484457>.
- Gigliozzi, Giuseppe (a cura di). *Studi di codifica e trattamento automatico di testi*. Roma: Bulzoni, 1987.
- Gold, Matthew K (a cura di). *Debates in the Digital Humanities*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2012.
- Guerrini, Mauro. *Gli archivi istituzionali*. Milano: Editrice Bibliografica, 2010.

- Hayles, Nancy K. "How We Think: Transforming Power and Digital Technologies". In *Understanding Digital Humanities*, a cura di David M. Berry, 42-66. London: Palgrave Macmillan, 2012. doi:10.1057/9780230371934\_3.
- Hockey, Susan. "The History of Humanities Computing". In *A Companion to Digital Humanities*, a cura di Susan Schreibman, Ray Siemens e John Unsworth, 1-19. Oxford: Blackwell, 2004. doi:10.1002/9780470999875.ch1.
- Holmes, Martin e Laurent Romary. "Encoding Models for Scholarly Literature: Does the TEI Have a Word to Say?". In *E-Publishing and Digital Libraries: Legal and Organizational Issues*, a cura di Ioannis Iglezakis, Tatiana-Eleni Synodinou e Sarantos Kapidakis, 88-110. Hershey, PA: IGI Global, 2011.
- Hoyt, Eric. "Curating, Coding, Writing: Expanded Forms of Scholarly Production". In *The Arclight Guidebook to Media History and the Digital Humanities*, a cura di Charles R. Acland e Eric Hoyt, 347-373. Falmer, UK: REFRAAME Books, 2016. <http://projectarclight.org/book>.
- Humphreys, Alex, Christina Spencer, Ronald Snyder, Laura Brown e Matthew Loy. "Reimagining the Digital Monograph. Design Thinking to Build New Tools for Researchers". *Journal of Electronic Publishing* 21.1 (2018). doi:10.3998/3336451.0021.102.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: NYU Press, 2006.
- Jenkins, Henry. "Transmedia Storytelling 101". *Confessions of an Aca-Fan* (2007). [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html).
- Jenkins, Henry. "Transmedia Education: the 7 Principles Revisited". *Confessions of an Aca-Fan* (2010). [http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia\\_education\\_the\\_7\\_pri.html](http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html).
- Kim, Nam Wook, Benjamin Bach, Hyejin Im, Sasha Schriber, Markus Gross e Hanspeter Pfister. "Visualizing Nonlinear Narratives with Story Curves". *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 24.1 (2018): 595-604. doi:10.1109/TVCG.2017.2744118.
- Lolli, Gabriele. *Matematica come narrazione*. Bologna: Il Mulino, 2018.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics*. Northampton, MA: Kitchen Sink Press, 1993.
- McKee, Robert. *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. New York: Regan Books, 1997.
- McKenzie, Donald F. *Bibliography and the Sociology of Texts*. Cambridge: Cambridge University Press, 1985.
- McPherson, Tara. "Introduction: Media Studies and the Digital Humanities". *Cinema Journal* 48.2 (2009): 119-123. <http://www.jstor.org/stable/20484452>.
- Meschini, Federico. *Reti, memoria e narrazione. Archivi e biblioteche digitali tra ricostruzione e racconto*. Viterbo, Sette Città, 2018.
- Miller, Daniel, Elisabetta Costa, Nell Haynes, Tom McDonald, Razvan Nicolescu, Jolynna Sinanan, Juliano Spyer, Shriram Venkatraman e Xinyuan Wang. *How the World Changed Social Media*. London: UCL Press, 2016. <http://www.uclpress.co.uk/products/83038>.
- Mittel, Jason. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. New York: NYU Press, 2015.

- Pierazzo, Elena. *Digital Scholarly Editing: Theories, Models and Methods*. Abingdon-on-Thames: Routledge, 2015.
- Posner, Miriam. "How Is a Digital Project Like a Film?". In *The Arclight Guidebook to Media History and the Digital Humanities*, a cura di Charles R. Acland e Eric Hoyt, 184-194. Falmer UK: REFRAAME Books, 2016. <http://projectarclight.org/book>.
- Price, Kenneth M. e Ray Siemens (a cura di). *Literary Studies in the Digital Age: An Evolving Anthology*. New York, Modern Language Association, 2013. doi:10.1632/Isda.2013.
- Quinto, Riccardo. *Scholastica. Storia di un concetto*. Padova: Il Poligrafo, 2001.
- Reagan, Andrew J. e Lewis Mitchell, Dilan Kiley, Christopher M. Danforth, Peter Sheridan Dodds. "The emotional arcs of stories are dominated by six basic shapes". *EPJ Data Science* 5.31 (2016). doi:10.1140/epjds/s13688-016-0093-1.
- Riva, Massimo. "An Emerging Scholarly Form: The Digital Monograph". *DigitCult - Scientific Journal on Digital Cultures* 2.3 (2017): 63-74. doi:10.4399/97888255099087.
- Roncaglia, Gino. "Experimenting with New Forms of Academic Writing". *DigitCult - Scientific Journal on Digital Cultures* 3.3 (2018): 1-4. doi:10.4399/97888255208971.
- Roncaglia, Gino. *L'età della frammentazione*. Roma-Bari: Laterza, 2018.
- Rumsey, Abby Smith. "Scholarly Communication Institute 8: Emerging Genres in Scholarly Communication". Charlottesville, VA: University of Virginia Library (2010). <http://uvasci.org/institutes-2003-2011/SCI-8-Emerging-Genres.pdf>.
- Rumsey, Abby Smith. "Scholarly Communication Institute 9: New-Model Scholarly Communication: Road Map for Change". Charlottesville, VA: University of Virginia Library (2011). <http://uvasci.org/institutes-2003-2011/SCI-9-Road-Map-for-Change.pdf>.
- Sayers, Jentery and Craig Dietrich. "After the Document Model for Scholarly Communication: Some Considerations for Authoring with Rich Media". *Digital Studies/Le Champ Numérique* 3.2 (2013). doi:10.16995/dscn.237.
- Sayers, Jentery (a cura di). *The Routledge Companion to Media Studies and Digital Humanities*. Abingdon-on-Thames: Routledge, 2018.
- Sahle, Patrick. *Digitale Editionsformen*. Norderstedt: Books on Demand, 2013.
- Schlosser, Melanie. "Defining Digital Scholarship". *Digital Scholarship @ The Libraries* (2012). <http://library.osu.edu/blogs/digitalscholarship/2012/12/12/welcome-to-digital-scholarship-the-libraries/>.
- Schlosser, Melanie. "Closing this Blog." *Digital Scholarship @ The Libraries* (2016). <http://library.osu.edu/blogs/digitalscholarship/2016/12/06/closing-this-blog/>.
- Schreibman, Susan, Ray Siemens e John Unsworth (a cura di). *A Companion to Digital Humanities*. Oxford: Blackwell, 2004. <http://www.digitalhumanities.org/companion>.
- Schreibman, Susan, Ray Siemens e John Unsworth. "The Digital Humanities and Humanities Computing: An Introduction". In *A Companion to Digital Humanities*, a cura di Susan Schreibman, Ray Siemens e John Unsworth, xxiii - xxviii. Oxford: Blackwell, 2004. doi:10.1002/9780470999875.fmatter.
- Skelter, Adam. *The Lost Art of Story: The Anatomy of Chaos Transcripts*. 2018

- Somers, James. "The Scientific Paper Is Obsolete. Here's what's next". *The Atlantic*, 5 aprile 2018. [www.theatlantic.com/science/archive/2018/04/the-scientific-paper-is-obsolete/556676/](http://www.theatlantic.com/science/archive/2018/04/the-scientific-paper-is-obsolete/556676/).
- Stella, Francesco. *Testi letterari e analisi digitale*. Roma: Carocci, 2018.
- Tomasin, Lorenzo. *L'impronta digitale. Cultura umanistica e tecnologia*. Roma: Carocci, 2017.
- Witt, Jeffrey C. "Digital Scholarly Editions and API Consuming Applications". In *Digital Scholarly Editions as Interfaces*, a cura di Roman Bleier, Martina Bürgermeister, Helmut W. Klug, Frederike Neuber e Gerlinde Schneider, 219-247. Norderstedt: Books on Demand, 2018. <http://kups.ub.uni-koeln.de/9118/>.
- Vanhoutte, Edward. "The Gates of Hell. History and Definition of Digital | Humanities | Computing". In *Defining Digital Humanities*, a cura di Melissa Terras, Julianne Nyhan e Edward Vanhoutte, 119-156. Farnham: Ashgate Publishing, 2013.
- Venerandi, Fabrizio. "Notes for a 'Digital Native Writing'". *DigitCult - Scientific Journal on Digital Cultures* 3.3 (2018): 5-6. doi:10.4399/97888255208972.
- Wolf, Maryanne. *Proust and the Squid: The Story and Science of the Reading Brain*. Thriplow, UK: Icon Books, 2008.
- Yorke, John. *Into the Woods: A Five-Act Journey into Story*. London: Penguin Books, 2014.



# Geopolitica della conoscenza digitale. Dal web aperto all'impero di GAFAM

Paolo Sordi

Università di Roma Tor Vergata  
Dip. di Studi letterari, Filosofici e Storia dell'arte  
Via Columbia 1, 00133, Roma

Domenico Fiormonte

Università di Roma Tre  
Dipartimento di Scienze Politiche  
Via G. Chiabrera 199, 00145, Roma

## Abstract

Google, Amazon, Facebook, Apple e Microsoft (GAFAM) rappresentano oggi non solo il maggiore impero finanziario del pianeta, ma sfruttando l'architettura aperta e globale del world wide web hanno assunto il controllo delle tecnologie che dirigono i consumi e conformano tempi e modi della produzione e dell'accesso alla conoscenza digitale. Nello scenario geopolitico globale GAFAM rappresenta la punta emersa dell'egemonia dell'anglosfera, capace di rendere invisibile o annientare la diversità culturale ed epistemica. Il loro dominio si basa su un ecosistema di dispositivi, applicazioni e media che da un lato favoriscono l'immaginazione di comunità raccolte attorno un'esperienza del mondo dettata dagli algoritmi, dall'altra conquistano ogni spazio della vita privata degli individui, valore aggiunto alla ricchezza delle multinazionali della rete. Può esistere, in questo scenario, una contro-narrazione al dominio retorico "della rivoluzione digitale" così come disegnata da un impero privato e monoculturale? In realtà, soprattutto nei margini del Sud Globale, assistiamo al radicarsi di iniziative e progetti che hanno al centro la riappropriazione delle tecnologie in difesa della diversità dei territori, delle lingue e delle culture locali. Una possibile risposta alla paideia globale di GAFAM dunque passa per due urgenze: una *literacy* critica digitale e la rivalutazione dei margini come motore di innovazione e cambiamento

## The Geopolitics of Digital Knowledge. From The Open Web to the GAFAM Empire

Google, Amazon, Facebook, Apple e Microsoft (GAFAM) today not only represent the world's biggest financial empire but exploiting the open architecture of the Web took control of the technologies that guide private consumption and dictate times and methods of the production and access to digital knowledge. GAFAM of course plays a central role in the present geopolitical scenario, spearheading the hegemony of the Anglosphere, which threatens to make invisible or annihilate cultural and epistemic diversity. Its dominion is based on an ecosystem of devices, applications and media that on one side allow to create communities gathered around algorithms-driven experiences, and on the other penetrate each space of people's private life – the real added value of these network giants. In this scenario, would it be possible to build a counter-narrative of the "digital revolution" designed by a monocultural private empire? Actually, the margins of the Global South are witnessing a number of initiatives and projects focused on the reappropriation of digital technology with the aim to protect and preserve local territories, languages and traditions. Biocultural multipolarity seems therefore the only possible answer to GAFAM's global pedagogy. Southern margins need to articulate this response in two urgent steps: developing a critical digital literacy and revaluing the margins as a source of innovation and social change.

Published 30 June 2019

Correspondence should be addressed to Paolo Sordi. Email: [paolo.sordi@uniroma2.it](mailto:paolo.sordi@uniroma2.it). Domenico Fiormonte. Email: [domenico.fiormonte@uniroma3.it](mailto:domenico.fiormonte@uniroma3.it).

*DigitCult*, *Scientific Journal on Digital Cultures* is an academic journal of international scope, peer-reviewed and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation and social change. ISSN: 2531-5994. URL: <http://www.digitcult.it>

Copyright rests with the authors. This work is released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0. For details please see <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



## Geopolitica della rete ed egemonie culturali<sup>1</sup>

Lo storico postcoloniale Vinay Lal (2005) affermava che le battaglie più cruente del XXI secolo si sarebbero combattute per l'informazione e il dominio sulla conoscenza<sup>2</sup>. I casi degli ultimi anni, dal datagate di Snowden allo scandalo Cambridge Analytica-Facebook, dalla campagna WhatsApp di Bolsonaro all'arresto in Canada della direttrice finanziaria di Huawei, sembrano dargli ragione: la rete e le tecnologie a essa collegate sono diventate il terreno privilegiato delle lotte per il controllo dell'informazione e dei dati, ovvero della *conoscenza digitale* alla quale si lega ormai indissolubilmente qualsiasi forma di egemonia geopolitica – tanto locale che globale (Deibert 2015; Fabbri et al. 2018; Hurst 2013; Winseck 2017). Possedere missili ed eserciti, gas e petrolio, potere economico o controllo religioso, ma non potersi avvalere di una infrastruttura di rete efficiente, non solo rende tutte queste risorse cieche, sorde e mute, ma mette a repentaglio la sovranità del paese che le ospita (Martino 2012).

Nell'attuale organizzazione materiale del dominio digitale possiamo identificare grosso modo cinque livelli interconnessi fra di loro: 1) infrastrutture (cavi, satelliti, ecc.); 2) *exchange points* e data center; 3) gestori e fornitori di connettività; 4) proprietari di applicazioni, strumenti, servizi e software; 5) istituzioni e governance. Questi cinque livelli costituiscono oggi la base per qualsiasi discorso sulla geopolitica della conoscenza (Reiter 2018). Ciascuno di questi livelli richiederebbe una trattazione specifica, giacché come afferma Andrew Blum, geografia e politica sono “destino”, anche su Internet (Blum 2012, 113). La questione infrastrutturale (Davenport 2015; Dean et al. 2017), per esempio, è diventata un inevitabile terreno di frizione o oscura negoziazione fra multinazionali e governi (almeno lì dove, come in Cina, le due cose non coincidano apertamente). Se e quando il controllo totale non è tecnicamente possibile, i governi prendono provvedimenti appropriati, come dimostrano per esempio gli “accordi di sicurezza” imposti dagli Stati Uniti alle società di telecomunicazione estere al fine di preservare l'accesso ai dati dei cavi sottomarini (Timberg e Nakashima 2013). Oppure gli sforzi della Russia per varare leggi e provvedimenti che obblighino i giganti della rete a conservare localmente, cioè sul suolo russo, i dati dei suoi cittadini (la cosiddetta “data storage localisation law”, cfr. Kulikova 2014).

L'infrastruttura di Internet infatti non è unidimensionale, ma attraversa i confini e tende a sovrapporsi ad accordi o rivalità storiche, culturali, economiche, ecc. e a favorire (o meno) nuovi soggetti e aspirazioni politiche. In altre parole, “everything you read about geopolitics, about spheres of influence and national interests and so forth has a counterpoint on the Internet, and how Internet structure plays out” (Hurst 2013). Un aspetto poco trasparente di questo complesso scenario geopolitico è la mappa dei maggiori fornitori di servizi di connettività, i cosiddetti *tier one providers* (T1P). Le loro reti sono globali poiché non hanno bisogno di acquistare accordi di transito da altri fornitori (DeNardis 2014, 109-111). Anche se gli accordi finanziari e commerciali tra questi colossi non sono noti pubblicamente, i T1P sono circa tredici. Tuttavia, il centro di potere si troverebbe nelle mani di sette società: cinque negli Stati Uniti, una nel Regno Unito e una in Svezia<sup>3</sup>.

In questo articolo ci concentreremo soprattutto sul quarto livello del dominio digitale, ovvero sull'oligopolio di Google, Apple, Facebook, Amazon e Microsoft<sup>4</sup>. Va detto che l'immensa

---

<sup>1</sup> Sebbene i contenuti di questo contributo siano frutto di una lunga, continua discussione comune, la redazione dei paragrafi 1 e 5 si devono a Domenico Fiormente, dei paragrafi 2, 3 e 4 a Paolo Sordi.

<sup>2</sup> Ovviamente non si tratta di una profezia: in realtà buona parte dei “padri” della scienza della comunicazione, da Harold Innis a Marshall McLuhan, da Lewis Mumford a Norbert Wiener, avevano indicato, con accenti e metodologie diverse, sfide e rischi della trasformazione tecnologica novecentesca.

<sup>3</sup> “What results is a tightly interconnected clique of giants, often whispered about as a ‘cabal’” (Blum 2012: 124).

<sup>4</sup> Per Manjoo (2017) sono le “frightful five”, per Scott Galloway (2018) “big four” (risparmia Microsoft). Abbastanza simile la posizione di Taplin 2017 che però si concentra soprattutto sulla questione della subordinazione e del controllo dei contenuti. La prima identificazione dei cinque *Stacks*, detti anche *silos*, risale secondo alcuni a un discorso di Bruce Sterling del 2012 (<https://www.mattscape.com/2012/04/online-bruce-sterling-il-futuro-della-rete-non-%C3%A8-libero-wired.html>).

disponibilità finanziaria di GAFAM<sup>5</sup> ha spinto quelli che erano una volta proprietari di applicazioni o servizi a investire anche in infrastrutture. Rendendo dunque sempre più problematica la distinzione fra proprietà di quest'ultime e applicazioni o servizi – Amazon guadagna sempre di più dai servizi cloud<sup>6</sup> e Google<sup>7</sup>, Microsoft<sup>8</sup>, ecc. hanno i propri data center e da tempo investono nei cavi sottomarini in fibra ottica. Ma la ragione principale per la quale abbiamo deciso di soffermarci su GAFAM è perché ci interessa riflettere sulle implicazioni culturali e socio-politiche di questo dominio, ovvero sul ruolo che tali forze hanno nella scansione quotidiana della vita degli individui e nella produzione e accesso alla conoscenza, intesa nel senso più ampio del termine. Fra i tanti possibili episodi che descrivono e rappresentano tali implicazioni ne scegliamo uno: è l'intervista rilasciata dal “whistleblower” Christopher Wylie al quotidiano inglese *The Guardian* nel marzo 2018<sup>9</sup>. In questa intervista Wylie ripercorre le tappe della vicenda che portò l'azienda inglese, dopo aver acquisito i dati personali di oltre cinquanta milioni di utenti di Facebook, a costruire contenuti per influenzare, attraverso il social network, le elezioni presidenziali americane. In questo contesto ci interessa soprattutto un punto del racconto di Wylie, ed è l'incontro fra Cambridge Analytica e Steve Bannon, uno dei capi della campagna elettorale di Trump. Non ci interessa tanto qui capire se e come Bannon e l'azienda inglese riuscirono a influenzare le elezioni; il punto è il ragionamento che sottende la strategia culturale e che viene attribuito da Wylie a Bannon: “if you want to change politics, you have first to change culture. Because politics flows from culture... So if you want to understand culture, you have to first understand what the units of culture are”. L'affermazione-precetto, vagamente gramsciana, sarebbe banale, se non fosse che Bannon e compagni l'hanno messa in pratica costruendo una delle macchine di propaganda più grandi e inquietanti dai tempi del Terzo Reich. Non sappiamo nel dettaglio quali e come fossero realizzate queste “unità di cultura” di cui parla Wylie, ma sappiamo che Cambridge Analytica ricevette abbastanza denaro dal miliardario Robert Mercer (finanziatore della campagna di Trump) per creare contenuti ad hoc e distribuirli ai milioni di profili Facebook acquisiti in precedenza. Questi contenuti sono stati riversati nei newsfeed *individuali* di utenti Facebook con lo scopo di manipolarne l'opinione, ovvero “le unità di cultura”. Come nota lo stesso Wylie, si tratta del più grande esperimento mai realizzato di “cultural weapons”, *algoritmi di distruzione di massa*, per parafrasare Cathy O'Neil (2017), che oggi vengono costruite per influenzare il comportamento di miliardi di persone. Gli strumenti della rete – in sostanza, con poche eccezioni geografiche, l'oligopolio GAFAM – realizzano e rendono possibile quella saldatura fra “cultura” e “politica” su scala planetaria descritta da Gramsci:

Ogni rapporto di egemonia è necessariamente un rapporto pedagogico e si verifica non solo all'interno di una nazione, tra le diverse forze che la compongono, ma nell'intero campo internazionale e mondiale, tra complessi di civiltà nazionali e continentali. (Gramsci 1975, 1331)

Ma oggi ci troviamo forse oltre il concetto di egemonia culturale (che va da ciò che leggiamo a ciò che indossiamo, da ciò che ascoltiamo a ciò che mangiamo), ma dovremmo parlare piuttosto di una capillare colonizzazione delle coscienze (il che tutto sommato rende obsoleto anche il discorso sulla “sorveglianza” [Bauman e Lyon 2014]). Gramsci ci invitava a distinguere fra discorsi egemonici e posizioni dominanti, ma questa distinzione, valida per tutto il Novecento (e in buona parte per i collegati apparati mediali), sembra oggi caduta. I processi di digitalizzazione della

<sup>5</sup> Uno studio del 2014 della società francese Fabernovel, molto citato in rete, sosteneva che GAFAM (senza Microsoft) nel 2020 sarebbe stata la prima potenza economica mondiale (<https://en.fabernovel.com/insights/economy/gafanomics-new-economy-new-rules-3>). Ma al di là di queste previsioni ciò che colpisce è il volume degli investimenti in innovazione: “Avec plus de 60 à 70 milliards\$ cumulés en recherche développement en 2018 (contre respectivement 52 et 30 milliards de dollars courants pour la France et pour la Fédération de Russie), les GAFAM disposent d'une puissance d'innovation considérable” (Sushcheva e Fontanel 2018, 5).

<sup>6</sup> <https://www.forbes.com/sites/bobevans1/2018/01/26/amazon-to-become-1-in-cloud-computing-revenue-by-beating-ibms-17-billion/#4b7f1f0e6b3e>.

<sup>7</sup> <https://www.wired.com/2016/06/google-turns-giant-internet-cable/>.

<sup>8</sup> <https://www.nbcnews.com/tech/innovation/why-microsoft-investing-undersea-data-cables-n357676>.

<sup>9</sup> <https://www.theguardian.com/news/2018/mar/17/data-war-whistleblower-christopher-wylie-faceook-nix-bannon-trump>.

conoscenza di GAFAM infatti riflettono e implicano scelte, ideologie, proprietà di codici e pratiche mercantili adattabili a diversi territori e culture che rendono inestricabili i due piani. Questo scenario ha aperto il campo allo spettro della cosiddetta balcanizzazione della rete, ovvero al cortocircuito fra identità e sovranità di stati e regioni del pianeta e la spinta uniformatrice e globalizzatrice di internet (Mueller 2017). E dunque all'irrisolvibile tensione fra un mcluhaniano *global village* e un distopico *virtual battlespace* (Liaropoulos 2016, 14).

Nelle prossime pagine descriveremo alcuni degli elementi dell'egemonia di GAFAM e come essa configuri non solo un problema geopolitico, ma costituisca appunto una nuova *paideia*, e dunque possa essere contrastata, prima ancora o in parallelo all'azione politica, attraverso l'attivazione di una nuova *literacy* o pedagogia digitale che vada di pari passo alla costruzione di strumenti locali, più trasparenti e flessibili e soprattutto più rispondenti alle necessità dei diversi territori e culture del pianeta.

## Nella rete di GAFAM

Per tutti gli anni Novanta, fino alla prima decade del XXI secolo, internet ha coinciso con il world wide web: la rete del CERN di Tim Berners-Lee e dei siti delle università e dei centri di ricerca, di un'informazione spontaneista, forse confusa e disordinata come vuole un'ipertestualità ampia quanto il mondo, ma sottratta a controlli gerarchici e barriere di accesso. Ma a partire dalla seconda decade degli anni Duemila, Internet si è ristretta alle applicazioni di Google e Facebook: il *search engine* domina il mercato delle *queries* di ricerca da anni<sup>10</sup> e possiede con Gmail il programma di posta elettronica più diffuso al mondo<sup>11</sup> e la piattaforma di video sharing YouTube. Facebook, con le controllate Instagram e WhatsApp, regola le comunicazioni e le interazioni sociali di oltre due miliardi di individui connessi<sup>12</sup>. Entrambe hanno sfruttato un'architettura contingente che ha trasformato l'apertura del web in una chiusura a doppia mandata delle infrastrutture tecnologiche, hardware e software, della comunicazione.

Ancora fino al 2011, se qualcuno avesse voluto usare la metafora delle linee di una metropolitana per rappresentare la complessità del web, avrebbe scelto la rete di trasporto di Tokyo o Pechino: una moltitudine di linee, nodi e snodi interconnessi da tante, distribuite stazioni, alcune delle quali hub di smistamento preponderanti. Oggi, il web assomiglia alla metropolitana di Roma, se non a quella di Pechino del 1965: due linee dalle (e verso le) quali convergono tutti i nodi della rete (Reichenstein 2018). Un'analisi condotta nel corso del 2018 su otto miliardi di visualizzazioni di pagine web, per oltre un milione di articoli pubblicati online, ha confermato che Facebook e Google sono le fonti di accesso (*referral*, nel gergo tecnico) con una maggioranza assoluta schiacciante, pari al settantaquattro per cento<sup>13</sup>. Se a questi dati accostiamo l'altra evidenza delle navigazioni da smartphone, che sono oramai superiori a quelle da computer<sup>14</sup>, da scrivania o portatile che sia, risulta evidente come all'Internet aperta, spontanea e sregolata dei siti del world wide web sia succeduta un'Internet chiusa, prevedibile e regolamentata dalle app delle due più grandi corporation digitali del mondo occidentale. Secondo il report *Digital 2019* di We Are Social e Hootsuite, esistono più di quattro miliardi di utenti internet al mondo e quasi tre miliardi e mezzo sono utenti iscritti ai social media; di questi ultimi, il novantaquattro per cento

<sup>10</sup> StatCounter. "Worldwide Desktop Market Share of Leading Search Engines from January 2010 to October 2018." Statista - The Statistics Portal, Statista, [www.statista.com/statistics/216573/worldwide-market-share-of-search-engines/](http://www.statista.com/statistics/216573/worldwide-market-share-of-search-engines/), consultato il 18 gennaio 2019.

<sup>11</sup> Android Police. "Number of Active Gmail Users Worldwide from January 2012 to October 2018 (in Millions)." Statista - The Statistics Portal, Statista, [www.statista.com/statistics/432390/active-gmail-users/](http://www.statista.com/statistics/432390/active-gmail-users/), consultato il 18 gennaio 2019.

<sup>12</sup> <https://techcrunch.com/2018/07/25/facebook-2-5-billion-people/>.

<sup>13</sup> L'analisi (<http://learn.parse.ly.com/rs/314-EBB-255/images/authority-report-15.pdf>) ha rilevato anche una riconquistata supremazia del motore di ricerca nei confronti del social network, confermata da altri dati (v. <https://www.shareaholic.com/blog/search-engine-social-media-traffic-trends-report-2017/>).

<sup>14</sup> We Are Social. "Percentage of All Global Web Pages Served to Mobile Phones from 2009 to 2018." Statista - The Statistics Portal, Statista, [www.statista.com/statistics/241462/global-mobile-phone-website-traffic-share/](http://www.statista.com/statistics/241462/global-mobile-phone-website-traffic-share/), consultato il 17 gennaio 2019.

accede ai social da mobile<sup>15</sup>. Una traiettoria contingente ma non casuale, perché delinea la graduale scomparsa del modello di condivisione universale, interoperativo e ipertestuale concepito da Tim Berners-Lee alla fine degli anni Ottanta a favore di un modello in cui i sistemi operativi chiusi degli smartphone di Google e Apple sfruttano la rete come infrastruttura commerciale e si incaricano autocraticamente dello sviluppo evolutivo delle tecnologie digitali, imponendo il proprio modello di business.

Nelle sue ricerche, Zeynep Tufekci ha assistito a una routine oramai familiare a chi osserva i comportamenti degli utenti online, anche e soprattutto i cosiddetti “nativi digitali”: se davanti a un computer da scrivania o portatile, l'utente apre il browser, la cui barra degli indirizzi è oramai una barra di ricerca integrata con il motore predefinito, di norma Google, e digita le sue parole chiave. Nella pagina dei risultati, classificati dal page rank di Google, l'utente apre la pagina web di destinazione (spesso e volentieri, Facebook, nota Tufekci). Se l'utente usa al contrario uno smartphone, la questione non si pone: a essere aperta è l'app di Facebook, o Instagram, che appartiene comunque a Facebook. Al limite, e considerando che Android, il sistema operativo mobile di proprietà di Google, è installato sul settantacinque per cento dei dispositivi mobili nel mondo<sup>16</sup>, la routine di ricerca seguita è equivalente a quella del computer, con la sola, non irrilevante differenza che la *user experience* darà la sensazione di non uscire mai dall'utilizzo dell'app preinstallata di Google, piuttosto che quella di passare a navigare su un browser web (che, in ogni caso, sarà Google Chrome).

Quando Google, Facebook, Apple, Amazon e (seppure in misura meno rilevante) Microsoft hanno preso il controllo della rete, il tentativo dei siti web, e in primis i siti web dei grandi editori del secolo scorso, di finanziare la distribuzione gratuita dei contenuti con la vendita di banner pubblicitari era fallito davanti all'evidenza che, per quante migliaia o anche milioni di lettori si ottenessero e si ottengano, esistevano concorrenti in grado di offrire lo stesso (se non maggiore) volume di contenuti e servizi. Il valore di quello spazio, in un mercato globale in cui informazione, intrattenimento, dati, video, foto, testi sono accessibili senza pagare, era (è) pari a zero. Basti pensare alla parabola di Twitter che, nonostante sia un social network nativo del XXI secolo, non è più un attore rilevante nel mercato della pubblicità online, essendo fermo oramai da tempo a *solo* trecento milioni di utenti iscritti. Perché comunque il modello della vendita di inserzioni pubblicitarie, secondo il quale lettori e spettatori, clienti e consumatori, utenti e abbonati, prima di essere tali sono soprattutto il prodotto messo all'asta, è il modello che ha vinto, declinato però secondo gli effetti di un (social) network ampio quanto il mondo.

## Comunità e colonialismo digitale

Come spiega Tufekci, quelli che si definiscono “network effects” convincono sempre più utenti a seguire la maggioranza degli utenti che già si raccoglie intorno a una piattaforma o un'app online, fino a quando la piattaforma raggiunge una quota totalitaria che attrae sempre più investimenti pubblicitari da parte degli inserzionisti che agognano target e dati sconfinati per la vendita dei prodotti da pubblicizzare, spingendo di conseguenza la piattaforma verso una posizione di monopolio nel settore che è l'unica posizione ad assicurarne il successo e la sopravvivenza (e che consente di esercitare il potere di uccidere la concorrenza, magari acquisendola come Facebook ha fatto con Instagram prima e WhatsApp poi). A loro volta, grazie ai dati e alle interazioni con i quali alimentano la vita sociale della piattaforma (gli stessi dati venduti agli inserzionisti), gli utenti iscritti al social network ricevono servizi e informazioni che, beneficiando di un livello di localizzazione e personalizzazione impareggiabile da qualsiasi altro concorrente online, li tengono agganciati a un'esperienza della rete e del mondo che si svolge tutta nei confini tracciati dall'algoritmo della piattaforma.

È la creazione perfetta di quella che Benedict Anderson chiamerebbe una “comunità immaginata”. Nel trattare le radici culturali dei nazionalismi, Anderson, sulla scia della Scuola di

<sup>15</sup> *Digital 2019: tre italiani su cinque attivi sui social per quasi due ore al giorno*, <https://wearesocial.com/it/blog/2019/01/digital-in-2019>.

<sup>16</sup> StatCounter. "Mobile Operating Systems' Market Share Worldwide from January 2012 to December 2018." Statista - The Statistics Portal, Statista, [www.statista.com/statistics/272698/global-market-share-held-by-mobile-operating-systems-since-2009/](http://www.statista.com/statistics/272698/global-market-share-held-by-mobile-operating-systems-since-2009/), consultato il 17 gennaio 2019..

Toronto, sottolinea il ruolo decisivo del “capitalismo-a-stampa”, la stampa che “permise agli uomini di *vedere* la propria lingua per la prima volta e di intendere visivamente l’unità nazionale in termini linguistici” (McLuhan 1976, 101). Anderson si sofferma in particolare sui due prodotti culturali che si affermano a partire dal Settecento: il romanzo e il giornale. Entrambi sostituiscono al “tempo messianico” del Medioevo un “tempo vuoto e omogeneo”: laddove il primo è una simultaneità di passato e futuro in un presente istantaneo che scioglie il nesso orizzontale di causa ed effetto (Auerbach 1956), il secondo introduce una simultaneità sincronica regolata da orologi e calendari. Così, il romanzo crea personaggi che agiscono, anche a loro insaputa, al ritmo dello stesso tempo metrico attraverso il quale l’autore costruisce un mondo immaginario e ordinato nella mente dei lettori, un organismo sociologico analogo alla “nazione, concepita anch’essa come una solida comunità che si sposta giù (o su) lungo la storia”. Il giornale, dal canto suo, include e giustappone fatti, notizie, storie secondo un legame altrettanto immaginario che deve la sua ragione di essere innanzitutto alla coincidenza cronologica, lo scandire quotidiano di un “tempo vuoto e omogeneo”, e quindi al mercato, essendo un prodotto ad obsolescenza giornaliera programmata che crea una “straordinaria cerimonia di massa: il quasi simultaneo consumo (“immaginazione”) del giornale-racconto.” (Anderson 1996, 41-48). Alla stregua di un romanzo, Anderson definisce il giornale come un racconto, una forma estrema di libro “best-seller per un giorno” e non è difficile aggiornare l’analogia letteraria al newsfeed dei social media (Sordi 2018, 38-48). Come di fronte a un romanzo o a un giornale, aprendo una social app come Facebook, Instagram o Twitter gli utenti si immergono in un mondo immaginato, radicato nella quotidianità, con caratteristiche però peculiari.

La scansione del tempo, prima di tutto. Piuttosto che formare un tempo vuoto e omogeneo, l’algoritmo dei newsfeed dei social network produce serie di ‘qui e ora’ che formano bolle temporali destinate a scoppiare subito dopo essersi formate. Al rigoroso ordine cronologico inverso, il criterio che legava i post dei blog e delle prime bacheche dei social network, l’algoritmo immagina un ordine calcolato in cui il peso della coincidenza cronologica (gli ultimi aggiornamenti) è compensato da altri fattori come le interazioni (like, commenti, condivisioni ottenuti dal post in breve tempo), la tendenza (l’argomento di cui tutti parlano), i legami personali (i post degli amici) la tipologia (video, foto o testo).

La scomparsa nelle social app di un tempo metrico è funzionale da un parte all’obsolescenza programmata, ma non tanto del prodotto in sé, quanto dell’esperienza d’uso del prodotto che in questo modo può essere ripetuta dall’utente come un tic a intervalli brevissimi tra un’apertura dell’app e l’altra, perché l’algoritmo sarà sempre in grado di organizzare e inserire notizie e storie nuove, indipendenti dal loro svolgimento temporale o nesso orizzontale di causa ed effetto; dall’altra, senza un tempo vuoto e omogeneo, il mondo immaginato è personalizzato su misura delle preferenze e interazioni individuali di ogni singolo utente all’interno del recinto del social network. Della imponente cerimonia di massa della lettura del quotidiano, resta solo la simultaneità della consultazione, peraltro ripetuta dieci, venti volte al giorno. Nella community immaginata dagli algoritmi svanisce la consapevolezza che ogni utente stia consultando la stessa esatta replica di un prodotto, perché il newsfeed è diverso per ognuno dei due miliardi di utenti che lo consultano.

Questa personalizzazione, scomponendo l’unificazione fisica dei testi a stampa che permetteva di “recuperare ogni tipo di organizzazione del pensiero come un tutto unico” (Ong 1986, 199), dissolve la visione collettiva e quotidiana del mondo in un’aggregazione di piccole azioni e manie destinate a fornire analisi su tendenze e abitudini condivisibili sui media (Chun 2016) e dunque commercializzabili a una platea di consumatori con un nome, un cognome, un indirizzo quali risultano dall’iscrizione al social network. Perché se la narrazione delle comunità di Anderson al tempo del libro e del giornale filtrava “silenziosa nella realtà, creando quella fede comunitaria nell’anonimato che è la caratteristica delle nazioni moderne”, la narrazione nell’epoca dei social media irrompe nella realtà incoraggiando ogni membro ad affermare e identificare (si potrebbe dire *denunciare*) la propria presenza all’interno della community. Del resto, era già chiaro a Giorgio Bassani che non c’è niente “più dell’onestà pretesa di mantenere distinto nella propria vita ciò che è pubblico da ciò che è privato, che ecciti l’interesse indiscreto delle piccole società perbene” (Bassani 2012, 2). Facebook monetizza questa atavica eccitazione creando un prodotto culturale che abbatte ogni residua pretesa di distinzione.

## La vita privata mercificata e ingabbiata

In un illuminante trattato sulla fotografia, Barthes rivendicava il “diritto politico” alla separazione tra privato e pubblico, a non essere trasformato da soggetto a immagine, vale a dire un oggetto “sistemato in uno schedario, pronto per tutte le sottili manipolazioni” (Barthes 1980, 16). Per il semiologo francese, con la fotografia nasceva un nuovo valore sociale, “la pubblicità del privato” (98). E così nei social media la modalità<sup>17</sup> della comunicazione che riscuote il tasso maggiore di coinvolgimento (*engagement*) degli utenti iscritti è proprio l’immagine fotografica, statica (foto) o in movimento (video). Su Facebook, lo storytelling delle aziende più importanti si basa su una strategia di contenuti quasi interamente fondata sulle immagini o sul video, che coprono per l’ottantuno per cento le tipologie di pubblicazione possibili sul social (quarantatré per cento il tipo di post ‘Immagine’, trentotto per cento il tipo di post ‘Video’)<sup>18</sup>. Instagram, il social network del momento quanto a espansione di pubblico<sup>19,12</sup> nasce come app (solo ed esclusivamente mobile, non web) di condivisione di fotografie e ha poi introdotto, in un’evoluzione prevedibile, video e una sua ‘televisione’, in diretta competizione con YouTube.

Con i social media nasce allora un nuovo valore economico, esaltato dalla fotografia e dai video: la pubblicazione del privato. La distinzione tra pubblicità e riservatezza non esiste, non può esistere, perché, come ha scritto Wendy Hui Kyong Chun, privato e pubblico, rivoluzione e conservazione, lavoro e tempo libero, finzione e realtà, professionalità e diletterantismo, video di gatti domestici e foto di manifestazioni politiche sono parte integrante di un’economia neoliberale e postindustriale basata sulla creazione di ogni tipologia di contenuto da parte di singoli, prevedibili individui (Chun, cit.). Tutti racchiusi in una “piccola comunità perbene”.

Quanto questo modello sia intrecciato alla vita personale fino a diventare una gabbia dalla quale è impossibile uscire, lo dimostrano gli esperimenti antropologici di Daniel Oberhaus (2018) e Kashmir Hill (2019), i cui tentativi di vivere senza fare affidamento su dispositivi o servizi delle “Big Five”, sostituendoli con prodotti hardware, software e servizi diversi, per lo più open source, sono falliti di fronte alla “infernale” evidenza dell’irrinunciabilità acquisita da Google, Amazon, Facebook, Apple e Microsoft. Dunque, come uscire da una trappola nella quale i linguaggi, i mezzi, i dispositivi, i dati, le informazioni, le storie, in sintesi tutti i codici della comunicazione e della narrazione pubblica e privata sono controllati da una oligarchia di monopolisti in possesso della vita e della biografia degli individui? Con l’attacco letterario più diretto all’ideologia del futuro così come architettata quotidianamente da GAFAM, Jarett Kobek (2018) erge a protagonista, e simbolo, di una storia scritta come una timeline di Twitter, una storia scandita da una scrittura algoritmica piuttosto che da una sequenza causale di eventi legati da un *frame* cronologico di riferimento, Jack Kirby, il creatore e autore dei più importanti supereroi dei fumetti Marvel negli anni Settanta, sui quali la Marvel ha costruito nel XXI secolo una miliardaria fortuna commerciale, frutto di una *exploitation* cinematografica senza precedenti. Anche se non compare mai nelle vicende del romanzo, Kirby, che è morto senza che né lui né i suoi eredi abbiano ricevuto una minima quota dei diritti di sfruttamento delle sue creazioni originali, è il protagonista perché ogni altro personaggio del *romanzo utile* di Kobek vive ore della propria vita creando tweet, scattando foto, scrivendo testi e aprendo conversazioni sui media digitali come “fumettisti che sfornano contenuti in serie per monoliti enormi che si rifiutano di pagarci il nostro lavoro per ciò che vale davvero”. Uno sfruttamento così interiorizzato che siamo arrivati a credere che la libertà di pensiero e la libertà di espressione si realizzino al meglio nell’esercizio quotidiano su “piattaforme tecnologiche di proprietà di società dedite a fare quanti più soldi possibili” e che la cosiddetta Primavera araba sia stata resa possibile dalla forza dirompente di Facebook e Twitter, come se, per fare solo uno dei possibili esempi “rivoluzionari”, non riuscissimo più a comprendere come facessero le notizie a circolare nella Parigi del 1750 (Darnton 2018, 41-91).

Come provare a rompere allora i nessi, solo in apparenza sillogistici, in realtà una sequenza di entimemi, che legano la narrazione dominante “della rivoluzione digitale”?

<sup>17</sup> Adottiamo qui la nozione di *modalit*” nel senso dell’approccio socio-semiotica alla comunicazione di Gunther Kress (2015).

<sup>18</sup> <https://indivigital.com/news/report-how-the-worlds-top-100-brands-perform-on-facebook/>.

<sup>19</sup> <https://techcrunch.com/2018/06/20/instagram-1-billion-users/>.

## Information literacy, appropriazione, traduzione: ripartire dai margini

Se come scriveva Harold Innis una civiltà dipende dal controllo totale delle dimensioni dello spazio e del tempo (Innis 2001, 234), il controllo della rete, dove “il tempo tende a zero e lo spazio delle azioni copre l'intero pianeta” (Benigni 2015), fornisce una soluzione distopica al suo dilemma. GAFAM, parafrasando un'espressione coniata dall'economista canadese nei primi anni Cinquanta, si configura come il più potente “oligopolio della conoscenza” mai apparso sul pianeta, in grado di gestire i flussi di dati, informazioni, conoscenze e costruire l'accesso (selettivo, ovviamente) alle nostre culture, lingue e memorie, personali e collettive. L'Impero di GAFAM, tallonato dal nascente impero tecnologico cinese, si appresta a estendersi e a penetrare in modo ancora più pervasivo e dirompente nei nostri corpi e nelle nostre menti attraverso l'Intelligenza Artificiale e il cosiddetto “Internet delle cose” che verrà reso possibile dal 5G (Benigni 2018). Dunque non esiste via di scampo? Sebbene la riflessione di Ricciardi (2018) sulla “controrivoluzione” digitale ci trovi in molti punti d'accordo, in questo ultimo paragrafo cercheremo di evitare conclusioni apocalittiche, sforzandoci di indicare come (e dove) la tecnologia digitale può funzionare ancora da motore di innovazione e cambiamento sociale. Occorre ripartire da due questioni: il ruolo del Sud del mondo nella costruzione materiale del digitale e le urgenti necessità formative generate dalle tecnologie digitali. Partiamo dal secondo punto.

Nel 1996 Jeremy J. Shapiro e Shelley K. Hughes scrivevano il manifesto per l'*Information Literacy*. In quegli anni, il computer era diventato *personal*, e pop, da almeno dodici anni, e internet, grazie al (oppure a causa del) world wide web, cominciava a essere un mezzo di comunicazione *mainstream*. Le cosiddette “nuove tecnologie dell'informazione” chiamavano Shapiro e Hughes a chiedersi cosa significasse essere cittadini alfabetizzati di un mondo in cui cambiavano le modalità stesse di produzione, distribuzione e consumo della conoscenza e dei suoi alfabeti. La risposta prefigurava una sorta di *digital trivium* (Fiormonte et al. 2015, 19-20) che introducesse nelle scienze umanistiche e sociali gli elementi per comprendere criticamente le dinamiche di funzionamento e dell'impatto sociale del computer e delle nuove tecnologie, tanto essenziali nell'era dell'informazione quanto grammatica, logica e retorica lo erano state per l'uomo istruito del medioevo.

Nel saggio forse più rappresentativo di una cultura idealista della rete che vedeva nelle “magnifiche sorti e progressive” del web 2.0 nuovi spazi democratici e creativi, Henry Jenkins ha aggiornato la nozione di *information literacy* con *new media literacies*. Avendo il web, soprattutto attraverso blog e social network, introdotto nuove modalità di interazione e partecipazione sia nella distribuzione del flusso di informazioni sia nella produzione di contenuti, il concetto di “alfabetismo” non riguarderebbe più e soltanto la lettura e la scrittura di un testo stampato, ma si aprirebbe fino a comprendere la capacità di consumare e produrre contenuti attraverso i media (Jenkins 2006, 181). Era il 2006. I media digitali apparivano, per l'appunto, *nuovi*. Facebook esisteva da appena due anni, come YouTube, che in quello stesso anno sarebbe stato acquisito da Google. Twitter era appena nato. Tutti, nessuno escluso, erano *siti web*. L'iPhone sarebbe arrivato nel 2007. Con il dispositivo di Apple, con il patto indissolubile tra mercato degli smartphone e mercato delle app, con il *bypass* a internet introdotto tra web e utenti della telefonia mobile, sarebbero arrivate le risposte anche alle altre, cruciali domande che preoccupavano Shapiro e Hughes, alle prese con il futuro della conoscenza e delle sue infrastrutture “informatiche: chi possiede l'informazione? Chi ha l'accesso ai dati? Per quali finalità li utilizza? Internet è un bene pubblico o privato? Quali sono i limiti della privacy riguardo all'informazione?

La nostra risposta, e arriviamo al primo punto attorno al quale tentare un cambiamento possibile, è che sia necessario ripartire dai margini, ribellarsi all'incapacità di immaginare modelli alternativi di gestione e organizzazione delle infrastrutture di comunicazione (Morozov 2016, 48), per una riappropriazione sia culturale sia tecnologica.

Ma che cosa intendiamo con “margini”? Partiamo da un esempio scarsamente noto delle travagliate relazioni geo-tecnologiche fra Nord e Sud del mondo. Nel 1985, in un momento storico in cui il Brasile sosteneva una politica di protezione e incentivi all'industria tecnologica nazionale, un'impresa locale, la Unitron, progettò e produsse il *Mac de la periferia*, ovvero il primo clone nel mondo del Macintosh 512 KB (noto anche come *Fat Mac*). La Unitron ottenne circa dieci milioni di dollari di finanziamenti dal governo brasiliano e riuscì a produrre a basso costo cinquecento macchine per il mercato nazionale e per il resto dell'America Latina. Tuttavia, quando i computer erano pronti per essere inviati, il progetto venne bloccato dall'intervento della Apple in patria:

Though Apple had no intellectual property protection for the Macintosh in Brazil, the American corporation was able to pressure government and other economic actors within Brazil to reframe Unitron's activities, once seen as nationalist and anti-colonial, as immoral piracy. In exerting political pressure through its economic strength, Apple was able to reshape notions of authorship to exclude reverse engineering and modification, realigning Brazilian notions of intellectual authorship with American notions that privilege designated originators over maintainers and modifiers of code and hardware architecture (Philip, Irani, Dourish 2010, 9-10).

Questa storia ci suggerisce alcune considerazioni (e domande) che si sommerebbero a una critica postcoloniale 'classica'. La morte anticipata del Mac di periferia non solo certifica la vittoria del (futuro) gigante di Cupertino e la sconfitta di un progetto pionieristico nato nel Sud, ma l'inizio dell'emorragia di talenti, creatività e risorse dal Sud al Nord (l'emigrazione intellettuale degli anni Ottanta e Novanta, ecc.). Ma soprattutto il caso è emblematico di una perdita di sovranità culturale, tecnologica ed epistemologica che implica la rinuncia (e in taluni casi l'obbligo) a investire in tecnologia e innovazione.

L'imposizione è tanto più paradossale se si pensa che gran parte delle risorse naturali che alimentano la "costituzione del digitale" (Ricciardi 2018) provengono dai paesi del Sud del mondo e dalla Cina, l'ex Sud ora specchio antagonista del Nord<sup>20</sup>. La retorica della rivoluzione digitale, in quanto riflesso della narrazione egemonica occidentale, è riuscita infatti a rappresentarsi come "immateriale" e neutra, tacendo sugli aspetti fondanti della sua spietata espansione: ovvero il consumo di risorse (il cosiddetto mito del digitale pulito, cfr. Parikka 2015; Telles 2016) e gli effetti devastanti della digitalizzazione sulla diversità linguistico-culturale (Kornai 2013; Zaugg 2019; Yoshimi e Kodama, 2012) e sulle società post-coloniali. Si pensi allo scandalo del coltan africano, uno dei cosiddetti *rare earth elements* necessari alla componentistica elettronica tanto civile che militare (López Guevara et al. 2017). Se da un lato questa vicenda mostra il prezzo del sogno digitale<sup>21</sup>, dall'altro sottolinea il ruolo strategico delle risorse del Sud del mondo nella sua realizzazione e mantenimento. È evidente che gli spazi di resistenza o non ancora integrati nello schema globalista costituiscono i territori chiave della diversità bioculturale (Bowker 2010, 147) e che lo sfruttamento dell'industria digitale li minaccia. In Congo le miniere oltre che alimentare guerra e violenze (DeVoe 2011) contribuiscono alla distruzione dei parchi naturali, all'inquinamento del territorio, ecc. Dunque, in ultima analisi, a chi giova l'attuale assetto dell'industria digitale (Graham 2019)? Come scrivono molti osservatori, in molte economie emergenti le tecnologie digitali rischiano di allargare le disuguaglianze<sup>22</sup>.

In forma diversa dai tempi oscuri di Eduardo Galeano (2013), dove la regola erano i colpi di stato, si tratta ancora una volta di affrontare il tema dello sfruttamento, della violenza, delle libertà violate e della servitù politico-economica. Ma al di sotto di tutto ciò esiste un substrato carsico di questioni culturali e semiotiche che si sommano, si intrecciano e spesso co-producono le egemonie politiche, industriali, tecnologiche, ecc. Come sarebbe oggi il Brasile (ma in realtà lo stesso discorso potrebbe applicarsi a paesi del Sud Europa, inclusa l'Italia<sup>23</sup>) se trenta anni fa avesse avuto l'opportunità di sviluppare una propria industria informatica? E che cosa sarebbe il Congo e gran parte dei paesi centro-africani se controllassero direttamente le proprie ricchezze minerarie? Riflettere su tali questioni vuol dire iniziare a pensare a una revisione storica

<sup>20</sup> La letteratura sugli effetti dell'egemonia statunitense sulle infrastrutture delle telecomunicazioni e sull'industria culturale e dei media in generale si arricchisce di nuovi titoli ogni mese. Boyd-Barrett 2015, Martel 2010 e Mirrlees 2013 offrono prospettive interessanti e distinte. Interessanti introduzioni sulla rete e il sistema dei media cinesi sono Herold e Marolt 2011 e Marolt e Herold 2015. L'aggressiva politica cinese nel campo della tecnologia digitale (Fabbri 2018) sta contribuendo tuttavia a destabilizzare le relazioni internazionali.

<sup>21</sup> L'UNICEF nel 2012 stimava che nelle miniere congolese del Katanga lavorassero 40.000 bambini, un terzo della forza lavoro ([https://www.unicef.org/childsurvival/drcongo\\_62627.html](https://www.unicef.org/childsurvival/drcongo_62627.html)).

<sup>22</sup> Si veda la dettagliata analisi della ONG indiana IT for Change (Jeet Singh 2017). Già nel 2009 il rapporto mondiale UNESCO sulla diversità culturale denunciava che "with a few exceptions, new technologies are not used to strengthen the 'push' of local content from local people" (UNESCO 2009: 149).

<sup>23</sup> La scomparsa dell'azienda Olivetti e in generale dell'industria informatica in Italia viene discussa in un importante contributo di Luciano Gallino (2013).

dell'innovazione scientifico-tecnologica e, soprattutto, gettare le basi per una storia critica e postcoloniale della digitalizzazione della conoscenza (Fiormonte 2017).

Seguendo il concetto di *pluriversalit* di Walter D. Mignolo (Mignolo 2018) e "l'ecologia dei saperi" di Boaventura de Sousa Santos (Santos et al. 2007), dobbiamo operare un cambiamento della nostra concezione di relazione centro-periferia, dando al margine, e soprattutto alla variabilità locale dei soggetti e delle pratiche (oltre che delle lingue e delle culture che le compongono) un valore che in ambito accademico si fa fatica a riconoscerle: quella di motore dell'innovazione e di custode della diversità bioculturale ed epistemica. Le regioni del Sud (non solo quello geografico, ma anche quello "metaforico" [Santos 2017, 68-69]) oggi hanno l'opportunità non tanto di sostituirsi o sovrapporsi alle realtà ancora dominanti, ma di diventare il punto di riferimento di modelli plurali e sostenibili di conservazione, accesso e trasmissione della conoscenza in formato digitale. Tali modelli devono essere realizzati a partire dalla consapevolezza dei diversi livelli di *bias* culturale ed epistemologico di cui si compongono tanto i processi quanto i manufatti digitali, giacché "computer programs and programming languages are not just tools for getting work done; they also shape how we think about the world" (Dourish 2010: 99).

Nel Sud Globale si vanno diffondendo numerosi esempi di innovazione che riflettono tale approccio. Si va dal recupero delle comunità indigene in Perù (Chan e Jenkins 2015) alla decolonizzazione dei curricula universitari in Sud Africa (Adriansen et al. 2017), da progetti di diffusione di tecnologie aperte ispirate al movimento dei beni comuni come *FLOK Society*<sup>24</sup> in Ecuador (Barandiaran e Vila-Viñas 2015), ad azioni di appropriazione diretta come *Redes de Telefonía Celular Comunitaria* in Messico (Baca-Feldman et al. 2017); dalla piattaforma *Democracia en Red*<sup>25</sup>, nata in Argentina, fino all'India dei movimenti per i *knowledge commons*<sup>26</sup> e la *Net Neutrality* che nel 2016 hanno portato nientemeno che alla sconfitta di Mark Zuckerberg (Mukerjee 2016). Ma gli esempi potrebbero continuare, perché le "ex periferie" si stanno trasformando in modelli di resistenza propositiva, dall'accesso alla ricerca scientifica<sup>27</sup> a progetti formativi che puntano a una vera e propria riscrittura del patto formativo e a nuovi modelli di comunità educative, come testimoniano esperimenti e realtà in America Latina (Guilherme e Dietz 2017) e Asia (Alvares e Shad 2012).

Ma nonostante tali sperimentazioni, i margini sud (ma forse seguendo Comaroff e Comaroff [2012] dovremmo parlare di *ex margini*) del pianeta si trovano oggi di fronte a un dilemma: creare le proprie (infra)strutture di legittimazione o allearsi o farsi assorbire da gruppi consolidati (ivi inclusa la neo-egemonica Cina, cfr. Belém Lopes 2018; Tollefson 2018), che garantiscono la visibilità e l'accesso a risorse e discorsi egemonici. Ma qual è il prezzo che la diversità è disposta a pagare per un'emersione parziale e mediata di sé stessa? Oggi appare chiaro che diversità e innovazione possono coesistere e che tecnologie e preservazione dei territori e delle culture locali non sono necessariamente l'uno la negazione dell'altro. Si vedano i molti progetti digitali di conservazione e rilancio delle lingue indigene<sup>28</sup> o esperienze di collaborazione Nord-Sud dove vengono privilegiate le esigenze dei territori e delle persone e gli strumenti e le applicazioni prescelte non sono necessariamente *mainstream*.<sup>29</sup> E tuttavia a nostro parere la chiave per la preservazione della diversità rimane il dialogo e la collaborazione Sud-Sud<sup>30</sup> e la traduzione interculturale (Santos, 2017, 75-76).

<sup>24</sup> <http://flokociety.org/>.

<sup>25</sup> *Democracia en Red*, una ONG di Buenos Aires, produce la piattaforma open source *DemocracyOS* (<http://democracyos.org/>) che è stata tradotta in quindici lingue.

<sup>26</sup> <http://www.knowledgecommons.in>.

<sup>27</sup> "[L]as regiones ex colonizadas que solían tener principalmente un rol receptivo-pasivo y que en la actualidad figuran como regiones propositivas, nuevos referentes globales en diversos aspectos" (CLACSO 2016). Per una riflessione critica sugli oligopoli della pubblicazione scientifica, anch'essi parte del problema della geopolitica della conoscenza, cfr. Fiormonte e Priego 2016; Larivière e Desrochers, 2015; Kiriya 2017.

<sup>28</sup> Si vedano per esempio il *Vocal and Verbal Arts Archive* (<https://vovarts.org/>), l'*Atlas of Endangered Alphabets* (<https://kottke.org/19/02/the-atlas-of-endangered-alphabets>), *7000 Languages* (<https://7000.org/>) e il recente progetto dell'UNESCO per la rivitalizzazione delle lingue indigene attraverso software aperto (<https://bangkok.unesco.org/content/open-source-software-can-revitalize-indigenous-languages>).

<sup>29</sup> Per esempio *Digital Democracy* (<https://www.digital-democracy.org>).

<sup>30</sup> Fra i vari progetti dedicati al dialogo Sud-Sud nel campo accademico ed educativo ricordiamo: i

Il dialogo fra culture infatti può svolgersi solo a partire dal rispetto delle rispettive lingue (Jullien 2016), perché, come scrive George Steiner, “Ogni lingua umana traccia una planimetria diversa del mondo (...) e quando muore una lingua, muore con essa un mondo possibile.” (Steiner 2004, 12). La traduzione svolge un ruolo centrale, quello di “attivare le risorse delle diverse lingue-pensieri” (Porro 2018), in uno scambio continuamente incompiuto. Entrambe le parti, Sud e Nord, in questo scambio avrebbero da guadagnare, ma è indubbio che il Nord anglofono, detentore e certificatore della lingua franca, dovrebbe rinunciare, almeno in parte, alla natura uniformatrice dei suoi strumenti e dei suoi discorsi. Ma un tale “rinuncia” è plausibile, se, come afferma tra gli altri René Girard l’occidente e i suoi ‘mimi’ tendono verso l’indifferenziato (Girard 2008)? Il ruolo dei margini e dei vari sud del mondo non è solo resistere, rappresentare o difendere la *diversità*, ma inventare “meccanismi creativi per recuperare gli unici e i insostituibili destini, ideali e obiettivi di ciascuna società e tradizione e combattere per dargli uno spazio politico” (Alvares 2001).

## Bibliografia

- Alvares, Claude Alphonso, and Shalem Faruqui Shad (Eds.). *Decolonising the University: the Emerging Quest for Non-Eurocentric Paradigms*. Pulau Pinang: Penerbit Universiti Sains Malaysia, 2012.
- Anderson, Benedict. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London – New York: Verso, 1983. Trad. it. *Comunità immaginate: origini e fortuna dei nazionalismi*. Roma: Manifestolibri, 1996.
- Auerbach, Erich. *Mimesis: il realismo nella letteratura occidentale* 1.2. Torino: Einaudi, 1956.
- Baca-Feldman, Carlos. F., Daniela Parra Hinojosa, and Erick Huerta Velázquez. “El espectro radioeléctrico como bien común: una reflexión entorno a la comunalidad y las redes celulares comunitarias en Oaxaca, México.” *Revista Latinamericana de Ciencias de la Comunicación* 14.26 (2017): 16-26. Available at <https://www.alaic.org/revista/index.php/alaic/article/view/907/480>
- Barandiaran, Xabier E., and David Vila-Viñas. “The Flok Doctrine.” *Journal of Peer Production* 7 (2015). Available at <http://peerproduction.net/issues/issue-7-policies-for-the-commons/the-flok-doctrine/>
- Bassani, Giorgio. *Gli occhiali d’oro*. Milano: Oscar Mondadori, 2012.
- Barthes, Roland. *La chambre claire: note sur la photographie*. Paris: Gallimard: Seuil, 1980. Trad. it. *La camera chiara: nota sulla fotografia*. Torino: Einaudi, 1980.
- Bauman, Zygmunt, Lyon, David. *Liquid Surveillance. A Conversation*. Cambridge: Polity Press, 2013. Trad. it. *Sesto potere. La sorveglianza nella modernità liquida*, Roma-Bari, Laterza, 2014.
- Belém Lopes, Dawisson. “China and the Geopolitics of Knowledge: Winning the Long Game.” *The Diplomat*, 27 Febbraio 2018. Available at <https://thediplomat.com/2018/02/china-and-the-geopolitics-of-knowledge-winning-the-long-game/>
- Benkler, Yochai. “Degrees of Freedom, Dimensions of Power.” *Daedalus* 145.1 (2016): 18-32. Available at [https://doi.org/10.1162/DAED\\_a\\_00362](https://doi.org/10.1162/DAED_a_00362)

---

programmi Sur-Sur della rete latinoamericana CLACSO (<https://www.clacso.org.ar/sur-sur/presentacion.php?s=7&idioma=>); il progetto *Multiversity*, originariamente lanciato da Claude Alvares (2001) <http://vial.bol.ucla.edu/multiversity/>; il consorzio <https://southernmultilingualisms.org>; il progetto di Boaventura de Sousa Santos <http://alice.ces.uc.pt/>; il sito australiano per il dialogo Sud-Sud <http://www.southernperspectives.net>.

- Benigni, Glauco. "L'universo del 5G, tra big data, stakeholders, mercato e sicurezza." *Repubblica.it*, 6 dicembre 2018. Available at [https://www.repubblica.it/tecnologia/mobile/2018/12/06/news/l\\_universo\\_del\\_5g\\_tra\\_big\\_data\\_stakeholders\\_mercato\\_e\\_sicurezza-213575384](https://www.repubblica.it/tecnologia/mobile/2018/12/06/news/l_universo_del_5g_tra_big_data_stakeholders_mercato_e_sicurezza-213575384)
- Benigni, Glauco. *La rete tra libertà e controllo. Dagli alchimisti Nasdaq al caso Snowden. Web nostrum 4*. Firenze: goWare, 2015.
- Blum, Andrew. *Tubes: Behind the Scenes at the Internet*. London: Penguin, 2012.
- Bowker, Geoffrey. "All knowledge is Local." *Learning Communities. International Journal of Learning in Social Contexts 2* (2010): 138-149.
- Boyd-Barrett, Oliver. *Media Imperialism*. London: Sage, 2015.
- Chan, Anita S., and Henry Jenkins. "Peru's Digital Futures: An Interview with Anita Say Chan (Part One)." 17 febbraio 2015. Available at <http://henryjenkins.org/2015/02/perus-digital-futures-an-interview-with-anita-say-chan-part-one.html>
- Chun, Wendy Hui Kyong. *Updating to remain the same: habitual new media*. Kindle. Cambridge, MA: The MIT Press, 2016.
- CLACSO. *Grupos de Trabajo seleccionados para el período 2016 - 2019. Bienes comunes y acceso abierto*. (2016) Available at [https://clacso.org.ar/grupos\\_trabajo/detalle\\_gt.php?ficha=877&s=5](https://clacso.org.ar/grupos_trabajo/detalle_gt.php?ficha=877&s=5)
- Clark, David D. "The Contingent Internet." *Daedalus* 145.1 (2016): 9-17. Available at [https://doi.org/10.1162/DAED\\_a\\_00361](https://doi.org/10.1162/DAED_a_00361)
- Comaroff, Jean, and John L. Comaroff. *Theory from the South. Or, How Euro-America is evolving Toward Africa*. Boulder and London: Paradigm Publishers, 2012.
- Darnton, Robert. *George Washington's False Teeth. An Unconventional Guide to the Eighteenth Century*. New York: Norton, 2003. Trad. it. *L'età dell'informazione: una guida non convenzionale al Settecento*. Milano: Adelphi, 2007.
- Davenport, Tara. "Submarine Cables, Cybersecurity and International Law: An Intersectional Analysis." *Catholic University Journal of Law and Technology* 24.1 (2015): 57-109. Available at <http://scholarship.law.edu/jlt/vol24/iss1/4>
- Dean, James et al. *Threats to Undersea Cable Communications*. September 2017. Department of Homeland Security Analyst Exchange Program. Available at <https://www.dni.gov/files/PE/Documents/1---2017-AEP-Threats-to-Undersea-Cable-Communications.pdf>
- Deibert, Ron. "The Geopolitics of Cyberspace after Snowden", *Current History. A Journal of Contemporary World Affairs* 114.768 (2015): 9-15. Available at <http://www.currenthistory.com/Article.php?ID=1210>
- DeNardis, Laura. *The Global War for Internet Governance*. New Haven: Yale University Press, 2014.
- DeVoe, Anne. "Carrying a Piece of Congo in Our Pockets: Global Complicity to Congo's Sexual Violence and the Conflict Minerals Trade," *Seattle Journal for Social Justice* 10.1 (2011): 463-507. Available at <http://digitalcommons.law.seattleu.edu/sjsj/vol10/iss1/30>
- Dixon, Chris. "The Internet Economy." 29 aprile 2016. Available at <https://medium.com/@cdixon/the-internet-economy-fc43f3eff58a>

- Dourish, Paul. "'Computational Thinking' and the Postcolonial in the Teaching From Country Programme." *Learning Communities. International Journal of Learning in Social Contexts* 2 (2010): 91-101.
- Fabbri, Dario et al. "La rete a stelle e strisce", *Limes. Rivista Italiana di Geopolitica* 10 (2018).
- Fiormente, Domenico, Teresa Numerico, and Francesca Tomasi. *The Digital Humanist. A Critical Inquiry*. New York: Punctum Books, 2015.
- Fiormente, Domenico. "Digital Humanities and the Geopolitics of Knowledge." *Digital Studies/Le Champ Numérique* 7.1 (2017). Available at <http://doi.org/10.16995/dscn.274>
- Fiormente, Domenico, and Ernesto Priego. "Knowledge Monopolies and Global Academic Publishing." *The Toronto School. Then, Now, Next*, University of Toronto, October 13-16, 2016. Available at <https://thewinnower.com/papers/4965-knowledge-monopolies-and-global-academic-publishing>
- Frankel, Todd C. "The Cobalt Pipeline. Tracing the path from deadly hand-dug mines in Congo to consumers' phones and laptops." *The Washington Post*. 30 settembre 2016. Available at <https://www.washingtonpost.com/graphics/business/batteries/congo-cobalt-mining-for-lithium-ion-battery/>
- Galeano, Eduardo. *Las venas abiertas de América Latina*. México, DF: Siglo Veintiuno Editores, 2004. Trad.it. *Le vene aperte dell'America Latina*. Milano: Sperling & Kupfer, 2013.
- Galloway, Scott. *The Four. The Hidden DNA of Amazon, Apple, Facebook, and Google*. London: Penguin, 2018. Trad. it. *The Four. I padroni: il DNA segreto di Amazon, Apple, Facebook e Google*. Milano: Hoepli, 2018.
- Gallino, Luciano. *La scomparsa dell'Italia industriale*. Torino: Einaudi, 2013.
- Girard, René. *Portando Clausewitz all'estremo*. Milano: Adelphi, 2008.
- Graham, Mark. ed. *Digital Economy at Global Margins*. Cambridge – Lodon: MIT, 2019.
- Gramsci, Antonio. *Quaderni del carcere*, Edizione critica dell'Istituto Gramsci a cura di Valentino Gerratana, 4 voll., Torino: Einaudi, 1975.
- Guilherme, Manuela, and Gunther Dietz. "Introduction. Winds of the South: Intercultural university Models for the 21<sup>st</sup> Century." *Winds of the South: Intercultural University Models for the 21<sup>st</sup> Century*. Special Issue at *Arts & Humanities in Higher Education* 16.1 (2017): 7-16.
- Herold, David Kurt, and Peter Marolt (eds.). *Online Society in China. Creating, Celebrating, and Instrumentalising the Online Carnival*. London and New York: Routledge, 2011.
- Hill, Kashmir. "I Cut the 'Big Five' Tech Giants From My Life. It Was Hell". *Gizmodo*, 7 febbraio 2019. Available at <https://gizmodo.com/i-cut-the-big-five-tech-giants-from-my-life-it-was-hel-1831304194>
- Hu, Tung-Hui. *A Prehistory of the Cloud*. Cambridge: MIT Press, 2015.
- Hurst, Mark. "The Geopolitics of the Internet." CCCBLAB. *Research and Innovation in the Cultural Sphere*, 11 December 2013. Available at [http://blogs.cccb.org/lab/en/article\\_la-geopolitica-dinternet/](http://blogs.cccb.org/lab/en/article_la-geopolitica-dinternet/)

- Innis, Harold Adams. *Empire and communications*. Toronto: University of Toronto Press. I ed. Oxford: Oxford University Press, 1950. Trad. it. *Impero e comunicazioni*. Roma: Meltemi, 2001.
- Jeet Singh, Parminder. "Developing Countries in the Emerging Global Digital Order. A Critical Geopolitical Challenge to which the Global South Must Respond." *IT for Change. Bridging Development Realities and Technological Possibilities*. 17 Febbraio 2017. Available at <http://www.itforchange.net/developing-countries-emerging-global-digital-order>
- Jullien, François. *Il n'y a pas d'identité culturelle*. Paris: L'Herne, 2016. Trad. it. *L'identità culturale non esiste*. Torino: Einaudi, 2018.
- Kiriya, Ilya. "Les études médiatiques dans les BRICS contre les bases de données occidentales: critique de la domination académique anglophone." *Hermès, La Revue*, 79.3 (2017): 71-77. Available at <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2017-3-page-71.htm>
- Kobek, Jarett. *Io odio Internet: un romanzo utile*. Roma: Fazi, 2018.
- Kress, Gunther. *Multimodalità: un approccio socio-semiotico alla comunicazione contemporanea*. Bari: Progedit, 2015.
- Kulikova, Alexandra. "What is really going on with Russia's new internet laws", 24 ottobre 2014. Available at <https://www.opendemocracy.net/en/odr/what-is-really-going-on-with-russias-new-internet-laws/>
- Lal, Vinay. *Empire of Knowledge Culture and Plurality in the Global Economy*. New Delhi: Vistaar Publications, 2005.
- Larivière, Vincent, Stefanie Haustein, and Philippe Mongeon. "The Oligopoly of Academic Publishers in the Digital Era." *PLoS ONE* 10.6 (2015). Available at <http://dx.doi.org/10.1371/journal.pone.0127502>
- Liaropoulos, Andrew N. "Exploring the Complexity of Cyberspace Governance: State Sovereignty, Multistakeholderism, and Power Politics." *Journal of Information Warfare* 15.4 (2016): 14-26.
- López Guevara, Estefanía, and Eduardo Salcedo-Albarán. *Trafficking of Coltan in the Democratic Republic of the Congo*. The Global Observatory of Transnational Criminal Networks. Research Paper No. 6. VORTEX Working Papers No. 18. Bogotá: Vortex Foundation, 2017.
- Manjoo, Farhad. "Tech's Frightful Five: They've Got Us." *New York Times*, 10 maggio 2017. Available at <https://www.nytimes.com/2017/05/10/technology/techs-frightful-five-theyve-got-us.html>
- Martino, Luigi. *La Quinta Dimensione della Conflittualità. La rilevanza Strategica del Cyberspace e i Rischi di Guerra Cibernetica*. Centro Interdipartimentale di Studi Strategici, Internazionali e Imprenditoriali (CSSII), Università degli Studi di Firenze, 2012. Available at <https://www.cssii.unifi.it/vp-154-articoli-e-paper.html>
- Marolt, Peter, and David Kurt Herold (eds.). *China Online. Locating Society in Online Spaces*. London and New York: Routledge, 2015.
- Martel, Frédéric. *Mainstream. Enquête sur cette culture qui plaît à tout le monde*. Paris: Flammarion, 2010 (trad. it. *Mainstream. Come si costruisce un successo planetario e si vince la guerra mondiale dei media*. Milano: Feltrinelli, 2010).
- Mayer-Schönberger, Viktor, and Kenneth Cukier. *Big data: una rivoluzione che trasformerà il nostro modo di vivere e già minaccia la nostra libertà*. Milano: Garzanti, 2013.

- McLuhan, Marshall. *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press, 1962. Trad. it. *La galassia Gutenberg: nascita dell'uomo tipografico*. Roma: Armando Editore, 1976.
- Mignolo, Walter. "On Pluriversality and Multipolar World Order." In Reiter, Bernd (ed.). *Constructing the Pluriverse. The Geopolitics of Knowledge*. Durham and London: Duke University Press, 2018: 90-116.
- Mirrlees, Tanner. *Global Entertainment Media. Between Cultural Imperialism and Cultural Globalization*. New York and London: Routledge, 2013.
- Morozov, Evgeny. *Silicon Valley: i signori del silicio*. Torino: Codice, 2016.
- Mueller, Milton. *Will the Internet Fragment?* Cambridge: Polity Press, 2017.
- Mukerjee, Subhayan. "Net neutrality, Facebook, and India's battle to #SaveTheInternet." *Communication and the Public* 1.3 (2016): 356–361. DOI: 10.1177/2057047316665850.
- Oberhaus, Daniel. "How I Quit Apple, Microsoft, Google, Facebook, and Amazon." *Motherboard*, 13 dicembre 2018. Available at [https://motherboard.vice.com/en\\_us/article/ev3qw7/how-to-quit-apple-microsoft-google-facebook-amazon](https://motherboard.vice.com/en_us/article/ev3qw7/how-to-quit-apple-microsoft-google-facebook-amazon)
- Ong, Walter J. *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. Methuen & Co., 1982. Trad. it. *Oralità e scrittura: le tecnologie della parola*. Bologna: Il Mulino, 1986.
- O'Neil, Cathy. *Weapons of math destruction. How big data increases inequality and threatens democracy*. London: Penguin, 2018.
- Parikka, Jussi. *A Geology of Media*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.
- Philip, Kavita, Lilly Irani, and Paul Dourish. "Postcolonial Computing: A Tactical Survey." *Science Technology Human Values* 37.1: 3-29. Available at <https://doi.org/10.1177/0162243910389594>
- Pollan, Michael. *The Omnivore's Dilemma: A Natural History of Four Meals*. New York: Penguin, 2006.
- Porro, Mario. "Jullien, l'identità culturale non esiste." *Doppiozero*. 27 agosto 2018. Available at <https://www.doppiozero.com/materiali/jullien-lidentita-culturale-non-esiste>
- Reichenstein, Oliver. "Web Trend Map 2018: The Web like We Know It Is Gone — We Want It Back!" 15 gennaio 2018. Available at <https://ia.net/topics/web-trend-map-2018>
- Reiter, Bernd, ed. *Constructing the Pluriverse. The Geopolitics of Knowledge*. Durham and London: Duke University Press, 2018.
- Ricciardi, Mario. "La Costituzione del digitale." *DigitCult - Scientific Journal on Digital Cultures* 3.3 (dicembre 2018): 41–60. Available at <https://doi.org/10.4399/97888255208975>
- Rossiter, Ned, and Zehle Soenke. "The Aesthetics of Algorithmic Experience." *Organized Networks* (blog). 4 gennaio 2015. Available at <https://nedrossiter.org/?p=436>
- Santos, Boaventura de Sousa. "Una nueva visión de Europa. Aprender del Sur global", in Santos, Boaventura de Sousa; Mendes, José Manuel (eds.). *Demodiversidad. Imaginar nuevas posibilidades democráticas*. Madrid: Akal, 2017: 59-92.

- Santos, Boaventura de Sousa, João Arriscado Nunes, and Maria Paula Meneses. "Introduction: Opening up the Canon of Knowledge and Recognition of Difference", in Santos, B. Sousa (ed.). *Another Knowledge is Possible: Beyond Northern Epistemologies*. London-New York: Verso, 2007: xix-xv.
- Sordi, Paolo. *La macchina dello storytelling. Facebook e il potere di narrazione nell'era dei social media*. Roma: Bordeaux Edizioni, 2018.
- Steiner, George. *After Babel: Aspects of Language and Translation*. Oxford: Oxford University Press, 1998 (trad. it. *Dopo Babele. Aspetti del linguaggio e della traduzione*. Milano: Garzanti, 2004).
- Sushcheva, Natalia, and Jacques Fontanel. "Les GAFAM". 2018. Available at <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01935957/document>
- Taplin, Jonathan. *Move fast and break things: how Facebook, Google, and Amazon have cornered culture and what it means for all of us*. London: Macmillan, 2017. Trad. it. *I nuovi sovrani del nostro tempo. Amazon, Google, Facebook*. Cesena: Macro Edizioni, 2018.
- Telles, Marcio. "Ours Is A Battery Life: Infrastructuralism, Materiality, and Endology of Media." *Toronto School Conference. Then. Now. Next*, Toronto - 13-16 October 2016. Available at [https://www.academia.edu/26756892/Ours\\_Is\\_A\\_Battery\\_Life\\_infrastructuralism\\_materiality\\_and\\_endology\\_of\\_media](https://www.academia.edu/26756892/Ours_Is_A_Battery_Life_infrastructuralism_materiality_and_endology_of_media)
- Tollefson, Jeff. "China declared world's largest producer of scientific articles." *Nature* (18 Gennaio 2018). Available at <https://www.nature.com/articles/d41586-018-00927-4>
- Tufekci, Zeynep. "As the Pirates Become CEOs: The Closing of the Open Internet." *Daedalus* 145.1 (2016): 65-78. Available at [https://doi.org/10.1162/DAED\\_a\\_00366](https://doi.org/10.1162/DAED_a_00366)
- UNESCO. *Investing in cultural diversity and intercultural dialogue: UNESCO World Report 2009*. 2019. Available at <http://www.unesco.org/en/world-reports/cultural-diversity>
- Winseck, Dwayne. "The Geopolitical Economy of the Global Internet Infrastructure Source." *Journal of Information Policy* 7 (2017): 228-267. Available at <http://www.jstor.org/stable/10.5325/jinfopoli.7.2017.0228>
- Yoshiki, Mikami, and Shigeaki Kodama. "Measuring Linguistic Diversity on the Web." In Vannini, L., Le Crosnier, H. (eds.). *Net.Lang. Towards the Multilingual Cyberspace*. Caen: C&F Éditions, 2012, pp. 121-139.
- Zaugg, Isabelle. "Imagining a multilingual cyberspace. How the internet damaged linguistic diversity, and what you can do to fix it". 2019. Available at <https://findingctrl.nesta.org.uk/imagining-a-multilingual-cyberspace/>



# Dalla alfabetizzazione mediatica all'alfabetizzazione transmediale<sup>1</sup>

Carlos A. Scolari  
Universitat Pompeu Fabra  
Roc Boronat 138, Barcellona, Spagna

## Abstract

Il presente articolo presenta un nuovo approccio all'alfabetizzazione mediatica fondato sulle culture collaborative e i contenuti generati o condivisi dai giovani nelle reti sociali e i nuovi media interattivi. In questo contesto l'articolo definisce il concetto di "alfabetizzazione transmediale" (transmedia literacy) e presenta gli obiettivi, le metodologie e i risultati di uno studio sulle competenze transmediali (transmedia skills) sviluppate dagli adolescenti al di fuori della scuola. La ricerca, portata avanti in 8 paesi fra il 2015 e il 2018, ha prodotto una mappa delle competenze transmediali e, allo stesso tempo, ha sviluppato un kit per introdurre e recuperare all'interno dell'aula le conoscenze e le pratiche mediatiche sviluppate dai giovani negli ambienti informali.

## From Media Literacy to Transmedia Literacy

This article introduces a new approach to media literacy based on collaborative cultures and contents generated or shared by young people in social networks and new interactive media. In this context, the article defines 'transmedia literacy' and presents the objectives, methodologies and outcomes of a research on teens' transmedia skills developed in informal learning environments. The research, carried out in 8 countries between 2015-18, produced a map of transmedial skills and, at the same time, developed a kit to introduce and "exploit" in the classroom the media knowledge and practices developed by young people in informal learning environments.

---

<sup>1</sup> Traduzione italiana a cura di Paolo Bertetti.

*Published* 30 June 2019

Correspondence should be addressed to Carlos A. Scolari, Universitat Pompeu Fabra, Roc Boronat 138; Barcelona, Spain. Email: [carlosalberto.scolari@upf.edu](mailto:carlosalberto.scolari@upf.edu)

*DigitCult, Scientific Journal on Digital Cultures* is an academic journal of international scope, peer-reviewed and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation and social change. ISSN: 2531-5994. URL: <http://www.digitcult.it>

Copyright rests with the authors. This work is released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0. For details please see <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



La grande diffusione delle tecnologie digitali e delle nuove pratiche sociali ad esse connesse ha portato con sé l'emergere di nuovi concetti nel dibattito accademico e professionale sull'alfabetizzazione mediatica. Negli ultimi vent'anni la galassia semantica intorno all'"alfabetizzazione" si è espansa, dall'"alfabetizzazione digitale" all'"alfabetizzazione ai new media" fino all'"alfabetizzazione multimediale". Nonostante ognuno di questi concetti abbia la sua specificità, tutti hanno a che fare con un nuovo insieme di contenuti interattivi, competenze produttive e pratiche tecnico-sociali nate con lo sviluppo del World Wide Web; nella maggior parte dei casi essi si incentrano su come fare cose con i (nuovi) media all'interno della scuola.

Come affermano Meyers, Erickson e Small (2013), è necessario compiere una "svolta critica nell'analisi delle alfabetizzazioni digitali, ponendo l'accento non tanto sulle competenze, quanto sui diversi contesti d'uso e sui modi emergenti di valutazione legati a circostanze e comunità di pratiche specifiche" (360). Livingstone (2004) ha proposto di espandere l'area di pertinenza dell'alfabetizzazione mediatica, analizzando, per esempio, "il modo in cui Internet media la rappresentazione della conoscenza, la contestualizzazione dello svago e la condotta comunicativa". Parallelamente a questa analisi, la ricerca "dovrebbe indagare le competenze e le pratiche emergenti proprie degli utenti dei nuovi media, come ad esempio i modi in cui essi si appropriano in maniera significativa delle ICT nelle loro vite quotidiane [...] una definizione top-down dell'alfabetizzazione mediatica, sviluppata a partire dai media a stampa e da quelli audiovisivi è certo un'utile guida all'inizio, ma non deve eludere l'apprendimento da parte degli utenti stessi. Già nel 2006 Buckingham si chiedeva "Cosa hanno bisogno di sapere i giovani riguardo ai media digitali?"; nel progetto Transmedia Literacy la domanda che ha orientato le riflessioni dei ricercatori è stata invece: Cosa fanno i giovani con i media digitali? E in che modo apprendono a farlo?

In questo contesto, il gruppo del progetto H2020 Transmedia Literacy (2015-18) ha lavorato ad una concezione alternativa e complementare di "alfabetizzazione mediatica", basata su ambienti di apprendimento informali (Sefton-Green 2006, 2013), processi bottom-up (Livingstone 2004) e culture partecipative (Jenkins et al. 2006; Jenkins, Ito, and boyd 2016). Il concetto di "alfabetizzazione transmediale (transmedia literacy)" è stato sviluppato per rendere conto di questi nuovi processi e queste pratiche emerse dalla new media ecology. L'obiettivo del progetto Transmedia Literacy era capire in che modo i ragazzi e le ragazze sviluppino competenze al di fuori della scuola. Una volta identificate le strategie di apprendimento informale e le pratiche applicate dai giovani al di fuori delle istituzioni formali, il team ha sviluppato una serie di attività e proposte da attuare all'interno delle strutture scolastiche. Il progetto Transmedia Literacy ha prodotto un Teacher's Kit (kit dell'Insegnante) per facilitare l'integrazione e l'"esplorazione" delle competenze transmediali in classe.

## Alfabetizzazione mediatica

Le definizioni di "alfabetizzazione mediatica" (Media Literacy) (Rosenbaum et al. 2008; Potter, 2005, 2010) si sprecano. In un articolo del 2010, *The State of Media Literacy*, Potter riportava più di 40 definizioni. Nello stesso articolo egli affermava che una semplice ricerca su Google aveva prodotto più di 765.000 risultati e che in Google Scholar erano indicizzati oltre 18.700 articoli sull'"alfabetismo mediale" (Potter 2010). Sei anni dopo, nel 2016, il numero di articoli era più che duplicato (57.500). Un altro strumento di Google, Ngram Viewer, conferma come negli ultimi trent'anni ci sia stata una vera e propria esplosione della letteratura sull'"alfabetizzazione mediatica". Come si vede, l'alfabetizzazione mediatica è un elemento centrale nel dibattito accademico relativo all'educazione, ai media e ai giovani.

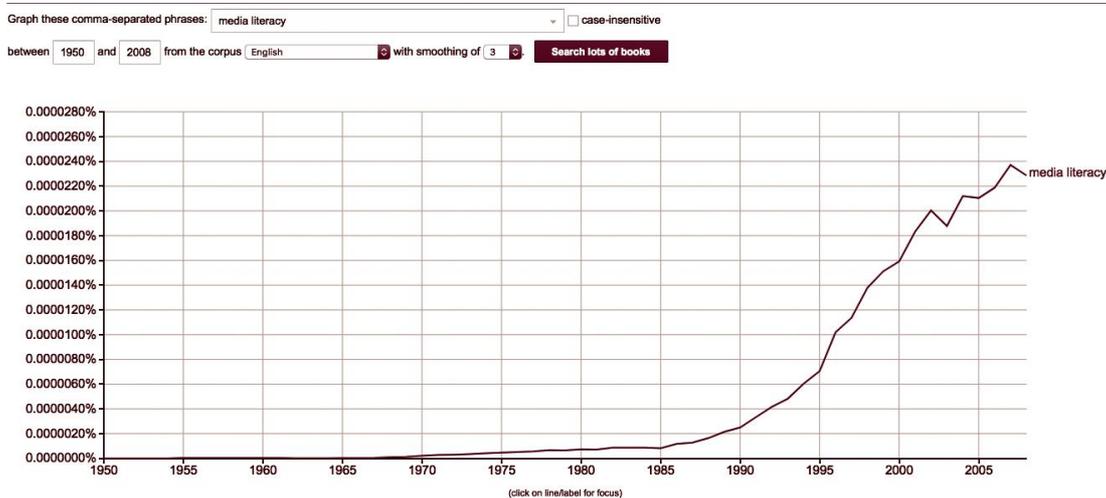
Sebbene sia praticamente impossibile rendere conto di tutte le diverse definizioni di "alfabetizzazione mediatica", diversi studiosi hanno comunque cercato di organizzarle, classificarle e sintetizzarle. Potter (2005, 2010) ha compiuto uno sforzo di analisi straordinario ed è arrivato a individuare alcuni temi in comune:

- i mass media possono esercitare un'ampia gamma di effetti potenzialmente negativi sugli individui;

- lo scopo dell'alfabetizzazione mediatica è aiutare le persone a difendersi dagli effetti potenzialmente negativi;
- l'alfabetizzazione mediatica è un continuum al cui interno i vari soggetti occupano una posizione personale che dipende dalle proprie competenze, esperienze e strutture conoscitive.
- l'alfabetizzazione mediatica è uno spazio multidimensionale che coinvolge la sfera cognitiva, così come quella emotiva, quella estetica e quella morale.

Come si vede l'idea di alfabetizzazione mediatica che ha Potter è strettamente legata a una teoria degli effetti (negativi) dei media. Nella sua visione i consumatori mediatici attivano una sorta di "pilota automatico" che da loro la falsa sensazione di essere informati e di controllare la situazione. In tale contesto l'alfabetizzazione mediatica è necessaria per de-automatizzare la ricezione dei media e attivare un'interpretazione critica. Il suo scopo è quello di "prendere di mira un effetto potenzialmente negativo dei media e di vaccinare la gente contro l'occorrenza di tale effetto o di contrastarne le conseguenze nel caso si fosse già verificato" (Potter 2010, 685).

### Google Books Ngram Viewer



**Figura 1.** "Alfabetizzazione mediatica" (Media Literacy) in Ngram (20.01.2018).

Per studiosi come Buckingham (2003), nell'attuale ecologia mediale l'approccio inoculatorio è importante ma non sufficiente; egli ritiene invece che sia necessario un approccio incentrato sulla produzione. Secondo Buckingham e Domaille (2009) la definizione più attuale di alfabetizzazione mediatica "sembra basarsi su nozioni quali "consapevolezza critica", "partecipazione democratica" e persino 'piacere' dei media" (23). Questo approccio, noto come "media education", implica una pedagogia più attiva e partecipativa, incentrata sullo studente. Tuttavia, come sottolineano Buckingham e Domaille, i paesi di minor tradizione nella media education "sembrano ancora caratterizzati da una percepita necessità di 'proteggere' i giovani dai media" (24).

## Alfabetizzazione transmediale

I cambiamenti avvenuti nell'ecologia mediale hanno spinto a interrogarsi sulla pertinenza delle tradizionali definizioni di alfabetizzazione mediatica e sull'emergenza di nuove forme di alfabetizzazione. È ancora possibile parlare di "alfabetizzazione mediatica" in un contesto in cui il modello del broadcasting (*one-to-many*) è stato sostituito dal paradigma della comunicazione reticolare (*many-to-many*)? Già nel 1993, studiosi come Buckingham sostenevano la "necessità

di una nuova definizione di alfabetizzazione [...] non più legata a particolari tecnologie o pratiche”, ma tale da “permetterci di analizzare le competenze che si sviluppano trasversalmente nell’intero ambito della cultura e della comunicazione (1993, 20).

L’affermarsi delle nuove pratiche di produzione, condivisione e consumo dei media costituiscono una sfida per studiosi ed educatori: l’alfabetizzazione mediatica non può più limitarsi all’analisi critica dei contenuti mediati o all’acquisizione di competenze all’interno del sistema educativo formale. Il tradizionale consumatore dei media è ora un *prosumer* (come lo ha definito Toffler 1980) o un *creatore partecipativo* (Meyers, Erickson e Small 2013), un soggetto attivo che crea nuovi contenuti e li condivide nelle reti digitali. Gli studiosi che si sono occupati di alfabetizzazione ai nuovi media hanno identificato una serie di competenze, definite “*prosuming skills* (competenze del *prosumer*)”, che includono le abilità necessarie a produrre/creare contenuti mediati, dalla capacità di aprire un account per comunicare in rete fino all’uso di software per generare contenuti digitali e per programmare. Tali competenze si associano spesso a quelle di distribuzione e remixing e con le abilità partecipative (Lin, Li, Deng, and Lee 2013). È in questo contesto che il concetto di *alfabetizzazione transmediale* può arricchire il tradizionale concetto di *alfabetizzazione mediatica* e riposizionare gli approcci teorici alle nuove alfabetizzazioni.

Secondo il Pew Research Center, il 92% dei teenager americani si connette a internet ogni giorno, di questi il 24% afferma di stare online “quasi costantemente”; al centro di questa attività online vi sono i social media: Facebook è la “piattaforma social più popolare tra gli adolescenti, e quella più frequentemente usata; la metà di loro utilizza Instagram, e quasi altrettanti Snapchat” (Lenhart, 2015). Lo stesso rapporto conferma che i teenager diversificano il loro uso dei social: la maggioranza (71%) afferma di usare più di una delle sette piattaforme sulle quali venivano intervistati. In Europa la situazione è pressoché la stessa:

“Le attività sociali più comuni svolte in rete dai giovani nei 28 paesi dell’Unione Europea consistono nello spedire e ricevere e-mail (86%) e partecipare sui siti di social networking – come Facebook o Twitter – creando profili utente, inviando messaggi o generando altri contributi – (82%), mentre quasi la metà (47%) dei giovani europei ha pubblicato in rete contenuti da essi stessi creati, come foto, video o testi scritti” (Eurostat 2015, 201).

In questo contesto l’alfabetizzazione transmediale può essere definita come un insieme di abilità, pratiche, valori, priorità, sensibilità e strategie di apprendimento/condivisione sviluppate e utilizzate nel contesto delle nuove culture partecipative. Se l’alfabetizzazione tradizionale era incentrata sul libro o, nel caso dell’alfabetizzazione ai media, prevalentemente sulla televisione, allora l’alfabetizzazione multimodale pone al centro della propria esperienza di analisi e di pratica le reti digitali e le esperienze con i media interattivi.

Le forme tradizionali di alfabetizzazione trattano il soggetto come un illetterato, mentre l’alfabetizzazione ai media si concentra sul consumatore come spettatore passivo; l’alfabetizzazione transmediale, invece, considera il soggetto come un *prosumer*. Un altro elemento importante dell’alfabetizzazione transmediale consiste nello spazio di apprendimento. Nelle forme tradizionali di alfabetizzazione l’ambiente di apprendimento istituzionale è la scuola, ma le nuove generazioni sviluppano ormai le loro competenze transmediali al di fuori di essa (da YouTube ai forum online, ai social media, ai blog). Questi spazi informali di apprendimento sono un elemento chiave nella ricerca sull’alfabetizzazione transmediale.

Nell’alfabetizzazione tradizionale l’insegnante gioca il ruolo di autorità del sapere e, al contempo, di mediatore tra il testo e gli studenti. In questo contesto il docente gestisce il processo di lettura – in quanto parte del processo di apprendimento – e verifica che il testo sia interpretato correttamente. Nell’alfabetismo ai media, il ruolo del docente si estende all’inoculazione di anticorpi critici attraverso la de-automazione del processo di ricezione dei media. Nell’alfabetizzazione transmediale l’insegnante è un facilitatore di conoscenza, un attore che coinvolge i discenti in un processo collaborativo di apprendimento. In questo contesto, il docente è un attore flessibile e decentralizzato che promuove l’apprendimento dal basso (bottom-up). Tale ruolo prevede un diverso insieme di attività che possiamo definire “attività di traduzione culturale”: il docente diventa una sorta di interfaccia tra l’istituzione educativa (la classe, la scuola) e l’ecologia mediale esterna, nella quale gli studenti vivono e creano. Infine, se l’alfabetizzazione tradizionale si ispirava alla linguistica e l’alfabetizzazione ai media era fortemente legata alla

teoria degli effetti dei media, l'alfabetizzazione transmediale guarda come paradigmi teorici privilegiati ai *Cultural Studies* e alla *Media Ecology*.

La tabella seguente sintetizza queste tre diverse concezioni dell'alfabetizzazione: quella originale, incentrata sulla lettura e la scrittura; la seconda, basata sugli effetti (negativi) dei mass media; e infine la terza, ispirata alle mutazioni che si sono avute nell'ecologia dei new media e all'emersione delle pratiche transmediali.

**Tabella 1.** Le tre diverse concezioni dell'alfabetizzazione

			
	ALFABETIZZAZIONE	ALFABETIZZAZIONE MEDIATICA	ALFABETIZZAZIONE TRANSMEDIALE
Semiotica dei media (linguaggio)	Testo verbale (leggere/scrivere)	Multimodale	Multimodale
Supporti multimediali	Libri e testi stampati	Media stampati, audiovisivi e digitali	Reti digitali Media interattivi Transmedia
Scopo dell'azione	Sviluppare lettori e scrittori critici	Sviluppare consumatori e produttori critici	Sviluppare prosumer critici
Interpellanza di un soggetto	Come analfabeta	Come consumatore passivo	Come prosumer
Direzione dell'azione	Top-down	1) Top-down 2) Bottom-up	1) Bottom-up 2) Top-down
Ambiente di apprendimento	Formale (scuole)	Formale (scuole), non formale e informale	Dall'informale al formale (scuole)
Ruolo dell'insegnante	Autorità di conoscenza - Mediatore studente/testo	Mediatore di conoscenza Creatore di esperienze d'apprendimento con i media	Facilitatore della conoscenza Traduttore culturale
Riferimenti teorici	Linguistica	Media Studies (teoria degli effetti dei media) Cultural Studies	Media Studies (Media Ecology, Transmedia Storytelling studies) Cultural studies

## Competenze transmediali

L'alfabetizzazione transmediale si concentra sulle pratiche, sempre in evoluzione, sviluppate dai giovani al di fuori delle istituzioni formali. Precedenti ricerche in questo campo (per es. Jenkins et al. 2006) hanno identificato numerose abilità che possono considerarsi competenze di base dell'alfabetizzazione transmediale, dalla competenza di gioco (capacità di sperimentare con l'ambiente come forma di risoluzione dei problemi) a quelle di "performance" (capacità di adottare identità alternative a scopo di improvvisazione e scoperta), appropriazione (capacità di campionare e remixare in maniera significativa i contenuti mediali), giudizio (capacità di valutare l'affidabilità e la credibilità delle diverse fonti di informazione), navigazione transmediale (capacità di seguire il fluire delle storie e delle informazioni attraverso le diverse modalità), networking (abilità di cercare, sintetizzare e diffondere informazioni) e negoziazione (abilità di spostarsi attraverso le diverse comunità, di discernere e rispettare diverse prospettive, e di apprendere e seguire norme differenti).

Un primo approccio all'alfabetizzazione transmediale dovrebbe incentrarsi quanto meno su tre diverse serie di pratiche:

## Alfabetizzazione ai videogiochi

Nel loro studio sulla vita digitale dei giovani americani, Ito et al. (2010) hanno identificato all'interno dell'ecologia dei videogiochi diversi tipi di pratiche di gioco. Uno dei risultati più importanti della ricerca consiste nell'aver osservato come i giovani sviluppino delle reti sociali legate all'esperienza tecnica.

“Il gioco non ha insegnato loro in maniera diretta ed esplicita delle capacità tecniche, ma il fatto di giocare ha coinvolto i giovani in un insieme di pratiche all'interno di un'ecologia culturale che premia l'abilità tecnica. Questo a sua volta è spesso legato alla costruzione di un'identità da esperto tecnico che può essere utile al giocatore ben al di là dell'ambito specifico del videogioco. Questo è esattamente il tipo di descrizione dei processi di apprendimento e di 'trasferimento' suggerito da un approccio più ecologico ai videogiochi” (Ito et al. 2010, 200).

Molti videogiochi comportano delle pratiche sociali, dal giocare online nei *MMORPGs* alla creazione da parte dei giocatori stessi di contenuti come *machinima* e *video tutorial* (Ito et al. 2010). Gli studiosi ritengono che i giocatori sviluppino e utilizzino capacità diverse rispetto a quella di lettura; essi imparano a prendere decisioni e ad agire all'interno di un ambiente in cambiamento dinamico (Wagner 2006).

## Alfabetizzazione al web e ai social media

Secondo Hartley (2009), all'interno delle culture creative, siano esse DIY (Do It Yourself) o DIWO (Do It With Others), i ragazzi sviluppano un “coinvolgimento sperimentale” con i luoghi e i gruppi di pari senza aver bisogno di filtri istituzionali o di burocrazie di controllo” (Hartley 2009, 130).

Le nuove generazioni costruiscono le loro relazioni sociali all'interno di ambienti digitali come Facebook o Snapchat, e usano il World Wide Web come una grande biblioteca per ogni tipo di necessità (Rainie e Wellmann 2012; boyd 2014). Competenze come navigare nel web, raccogliere informazioni, scattare e condividere fotografie, gestire diversi livelli di comunicazione, costruire un'identità in un ambiente virtuale, guardare una webserie o gestire la privacy e l'identità personale sulle piattaforme on line sono le capacità di base necessarie per navigare all'interno di un ambiente digitale.

A tale riguardo occorre fare un cenno al rapporto tra l'auto-apprendimento di competenze tecniche e i giovani. Gli esperti di informatica si vantano spesso di aver acquisito le loro capacità al di fuori di un percorso formale di istruzione. Molti appartenenti a queste comunità tecniche hanno imparato a programmare da autodidatti. Secondo Lange e Ito, i giovani riflettono spesso questo tipo di valori quando raccontano “come essi abbiano in gran parte imparato da sé, invece di soffermarsi sull'aiuto ricevuto da risorse online e offline, da parenti e persino da insegnanti” (Lange e Ito 2010, 262).

## Alfabetizzazione alle culture partecipative

Studiosi come Jenkins et al. (2006) e Gee (2004) sostengono che le nuove culture partecipative rappresentano un ambiente di apprendimento informale ideale. Ognuno può partecipare in modo diverso a seconda delle proprie capacità e dei propri interessi in quanto tali culture si basano sull'insegnamento tra pari, nel quale ogni partecipante è costantemente motivato ad acquisire nuove conoscenze o a migliorare le proprie abilità. Infine, questo consente a ogni partecipante di sentirsi come un esperto, nel momento in cui sfrutta le capacità degli altri (Jenkins et al. 2006, 9).

Nel contesto del progetto Transmedia Literacy, le competenze transmediali sono definite come una serie di competenze relative alla produzione, alla condivisione e al consumo di media interattivi digitali, come quelle identificate in Jenkins et al. (2006). Secondo il nostro gruppo di ricerca, queste competenze spaziano dai processi di risoluzione dei problemi all'interno dei videogiochi, fino alla produzione di contenuti e alla loro condivisione in piattaforme web e social media; la ricerca si è anche concentrata sui contenuti narrativi (fan fiction, fanvid ecc.) prodotti e condivisivi dagli adolescenti sulle piattaforme digitali. Scopo del progetto Transmedia Literacy è

stato quello di espandere con nuove competenze la mappa già esistente e migliorare la loro classificazione.

Il processo di raccolta dati si è svolto in otto diversi paesi, utilizzando un approccio etnografico a breve termine. I risultati sono stati utilizzati per disegnare una mappa completa e aggiornata con più di 200 competenze transmediali tra principali e specifiche. Si tratta di una delle mappe più esaustive delle competenze relative alla produzione, al consumo e alla post-produzione dei media nel contesto della cultura transmediale giovanile. Dopo aver analizzato le competenze emergenti, il gruppo di ricerca ha proposto una tassonomia che, senza rifiutarle, ha integrato in un unico quadro molte delle classificazioni precedenti (ad es. Bloom et al. 1956, Anderson e Krathwohl 2001, Jenkins et al. 2006). In questo contesto le abilità transmediali sono state organizzate in 9 dimensioni (produzione, prevenzione del rischio, performance, narrativa ed estetica, ideologia ed etica, media e tecnologia, gestione dei contenuti, gestione dell'individuo, gestione sociale), ognuna delle quali comprendente 44 competenze principali e, a un secondo livello, 190 abilità specifiche. Per un approfondimento sui maggiori risultati relativi alle competenze transmediali, si veda la prima sezione di Scolari (a cura di) 2018.

È importante sottolineare che non tutti gli adolescenti hanno per intero queste competenze transmediali. Nel fare ricerca sulle pratiche e le abilità digitali dei giovani si deve assolutamente evitare la tentazione di considerarli "nativi digitali":

"Molti adolescenti di oggi sono davvero profondamente coinvolti nei social media e sono partecipanti attivi nei pubblici connessi, ma questo non significa che abbiano intrinsecamente le conoscenze o le abilità per sfruttare al massimo le loro esperienze online. La retorica dei "nativi digitali", lungi dall'essere utile, è spesso un elemento fuorviante che impedisce di comprendere le sfide che i giovani affrontano in un mondo interconnesso" (boyd 2014, 337).

Il gruppo Transmedia Literacy ha confermato l'esistenza di un ampio spettro di situazioni, competenze, strategie, processi di produzione/condivisione/consumo di contenuti e usi alternativi dei media. Le competenze transmediali seguono una topografia diversa e irregolare. Alcune delle abilità rilevate sono molto marginali e sviluppate solo da una minoranza di adolescenti (ad esempio le abilità relative all'ideologia e ai valori), mentre altre sono molto più diffuse (ad esempio le abilità di produzione). Questo è importante dal punto di vista delle future azioni di alfabetizzazione (trans)mediale: esiste una probabilità molto più elevata di avere in classe adolescenti con un livello elevato di capacità di produzione rispetto ad adolescenti con competenze ideologiche o etiche. Le strategie di alfabetizzazione ai media dovrebbero prendere in considerazione tali abilità produttive e ricontestualizzarle in modo da stimolare un approccio critico alla produzione, alla condivisione e al consumo dei media.

## Strategie di apprendimento informali

Oltre l'identificazione delle competenze transmediali, l'altro elemento cardine del progetto di ricerca Transmedia Literacy è stata la comprensione delle strategie informali di apprendimento. Secondo Jenkins molte competenze transmediali (giocare, recitare, navigare ecc.) sono acquisite dai giovani attraverso la loro partecipazione all'interno di comunità informali di apprendimento legate alla cultura pop. Nonostante diversi docenti e varie programmazioni extra-curricolari abbiano inserito alcune di queste competenze all'interno dei loro insegnamenti e attività, l'integrazione di competenze culturali e sociali così importanti "rimane quantomeno casuale. Una parte dei giovani riceve in diversi contesti una qualche educazione ai media, ma questa non è una componente centrale dell'esperienza educativa di tutti gli studenti" (Jenkins et al. 2006, 56-57). Come si può vedere, le nuove generazioni hanno sviluppato e applicato strategie informali di apprendimento che sono state pressoché ignorate dagli educatori e dagli studiosi dei media. Studiosi come Sefton Green (2006, 2013) hanno individuato alcune linee di ricerca in questo campo che necessitano di essere esplorate e approfondite.

Nel suo lavoro sul campo il gruppo di ricerca Transmedia Literacy ha individuato sei diversi tipi di strategie di apprendimento informale: imparare facendo, risoluzione dei problemi, imitazione, gioco, valutazione e insegnamento. Per aiutare a identificare e analizzare tali

strategie, il gruppo ha sviluppato una serie di aree, categorie ed opposizioni (si veda Scolari (a cura di) 2018, capitolo 1.7).

Il gruppo di ricerca Transmedia Literacy ha constatato che, in generale, continua ad esserci una grande distanza tra il sistema scolastico e le pratiche tecnologico-mediali dei giovani d'oggi, nonostante le scuole superiori abbiano sviluppato diversi tipi di strategie per ridurre tale gap. Ricercatori come Black, Castro e Lin (2015) hanno confermato che c'è un divario tra il modo intuitivo in cui i nostri giovani utilizzano i media nella vita quotidiana al di fuori della scuola e "i modi strutturati, controllati e spesso artificiosi in cui essi sono usati di solito all'interno della scuola"; questo divario è stato definito "dissonanza digitale". Come ridurre questo distacco? Clark et al. affermano che "gli insegnanti dovrebbero tenere in conto i diversi tipi di competenze e di conoscenze che i giovani studenti portano all'interno del contesto formale" (2009, 4). A loro avviso

"Le istituzioni scolastiche sembrano lente nel riconoscere il potenziale delle interazioni comunicative e partecipative, e il potenziale aperto e flessibile dell'apprendimento "al di fuori delle mura scolastiche" (Clark et al. 2009, 68).

Clark et al. concludono chiedendosi:

"Se i giovani acquisiscono nuove e valide competenze attraverso le loro interazioni con le tecnologie, come si può introdurre all'interno di contesti più specifici come quello dell'educazione formale? (2009:57)".

La risposta a questa domanda costituisce l'ultimo punto del progetto di ricerca Transmedia Literacy.

## Alfabetizzazione transmediale: dalla ricerca all'azione

Nelle ultime pagine abbiamo delineato una concezione dell'alfabetizzazione transmediale come progetto di ricerca (per maggiori informazioni si veda Scolari (a cura di) 2018, cap. 3.1). Dopo aver risposto alle domande "Cosa fanno gli adolescenti con i nuovi media interattivi? quali tipi di pratiche attuano? quali tipi di contenuti producono e condividono? come imparano a farlo?" potremmo chiederci: "E adesso?" L'ultima parte del progetto Transmedia Literacy intendeva rispondere alla domanda: Come possono queste competenze transmediali essere "sfruttate" all'interno della classe?

Sulla base della mappa delle competenze transmediali realizzata durante la ricerca è stata sviluppata una serie di attività didattiche rivolte agli insegnanti della scuola superiore. Esse vanno a costituire un Kit dell'Insegnante disponibile sul portale web Transmedia Literacy, che comprende anche una serie di video e ulteriori informazioni sul progetto di ricerca e sui risultati scientifici raggiunti.

Si tratta di un passo necessario: la ricerca non deve fermarsi con la pubblicazione di un articolo, un libro o l'organizzazione di un convegno. La conoscenza generata dal gruppo di ricerca deve ritornare alla società. In questo contesto, attraverso il Kit dell'Insegnante il team del progetto Transmedia Literacy offre ai docenti uno strumento di semplice utilizzo, con più di 80 attività didattiche per "sfruttare" all'interno dell'aula le competenze ed abilità che i giovani hanno sviluppato fuori dalla scuola. In questo modo, il passaggio dall'informale al formale è garantito e, nello stesso momento, si riduce la distanza fra il mondo della scuola e la realtà quotidiana degli adolescenti.

## Riferimenti bibliografici

- Anderson, L. W., and Krathwohl, D. R. (Eds.). *A taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman, 2001.
- Black, J., Castro, J., and Lin, C. *Youth Practices in Digital Arts and New Media: Learning in Formal and Informal Settings*. New York: Palgrave, 2015.
- Bloom, B., Englehart, M., Furst, E., Hill, W., and Krathwohl, D. *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*. New York/Toronto: Longmans, Green, 1956.
- boyd, d. *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. London/New Haven: Yale University Press, 2014.
- Buckingham, D. "Towards New Literacies, Information Technology". *The English and Media Magazine*, Summer 1993: 20-25.
- Buckingham, D. *Media Education. Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Cambridge: Polity, 2003.
- Buckingham, D. "Defining Digital Literacy. What Do Young People Need to Know about Digital Media?" *Digital Komptanse* 4.1(2006): 263-276.
- Buckingham, D., and F. Domaille. "Making Media Education Happen: A Global View". In *Media Education in Asia*, edited by Chi-Kim Cheung, 19-30. London/New York: Springer, 2009.
- Clark, W., K. Logan, R. Luckin, A. Mee, and M. Oliver. "Beyond Web 2.0: Mapping the Technology Landscapes of Young Learners." *Journal of Computer Assisted Learning* 25 (2009): 56-69.
- Eurostat. *Being young in Europe today*. Luxembourg: European Union, 2015. Accessed May 3, 2017. Available at <http://ec.europa.eu/eurostat/documents/3217494/6776245/KS-05-14-031-EN-N.pdf/18bee6f0-c181-457d-ba82-d77b314456b9>
- Gee, J.P. *Situated Language and Learning: A critique of Traditional Schooling*. New York: Routledge, 2004.
- Hartley, J. "Uses of YouTube. Digital Literacy and the Growth of Knowledge." In *YouTube. Online video and participatory culture*, edited by Jean Burgess and Joshua Green, 126-143. Cambridge: Polity, 2009.
- Ito, M. et al. *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2010.
- Jenkins, H., K. Clinton, R. Purushotma, A. Robison, and M. Weigel. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, Chicago: MacArthur Foundation, 2006.
- Jenkins, H., Mizuko I., and d. boyd. *Participatory Culture in a Networked Era*. Cambridge: Polity, 2006.
- Lange, P., and M. Ito. "Creative production." In *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*, edited by Mizuko Ito et al., 243-293. Cambridge: The MIT Press, 2010.

- Lenhart, A. *Teen, Social Media and Technology Overview 2015*. Washington, DC: Pew Research Center, 2015. Accessed December 20, 2017. Available at [http://www.pewinternet.org/files/2015/04/PI\\_TeensandTech\\_Update2015\\_0409151.pdf](http://www.pewinternet.org/files/2015/04/PI_TeensandTech_Update2015_0409151.pdf)
- Lin, T-B., J-L. Li, F. Deng, and L. Lee. "Understanding New Media Literacy: An Explorative Theoretical Framework." *Educational Technology and Society* 16.4 (2013): 160–170.
- Livingstone, S. "Media Literacy and the Challenge of New Information and Communication Technologies." *The Communication Review* 7.1 (2004): 3-14.
- Meyers, E., I. Erickson, and R. Small. "Digital Literacy and Informal Learning Environments: An introduction." *Learning, Media and Technology* 38.4 (2013): 355-367.
- Potter, W. J. *Media Literacy*. Thousand Oaks: Sage, 2005.
- Potter, W. J. "The State of Media Literacy." *Journal of Broadcasting and Electronic Media* 54.4 (2010): 675-696.
- Rainie, L., and B. Wellman. *Networked: The New Social Operating System*. Cambridge: The MIT Press, 2012.
- Rosenbaum, J., J. Beentjes, and R. Konig. "Mapping Media Literacy: Key concepts and Future Directions." In *Communication Yearbook* 32 (2008): 312-353. New York: Routledge, 2008.
- Scolari, C.A. *Teens, Media and Collaborative Cultures. Exploiting Teens' Transmedia Skills in the Classroom*. Barcelona: H2020 Transmedia Literacy Project, 2018.
- Sefton-Green, J. *Report 7. Literature Review in Informal Learning with Technology Outside School*. London: Future Media Lab, 2006.
- Sefton-Green, J. *Learning Not at School: A Review for Study, Theory and Advocacy for Education in Non-Formal Settings*. Cambridge: MIT Press, 2013.
- Toffler, A. *The Third Wave*. New York: Bantam, 1980.
- Wagner, M. "Computer Games and the Three Dimensions of Reading Literacy." *ACM Sandbox Symposium 2006*, Boston, July 29–30, 2016.



# Transmedia Storytelling: archeologia, mondi, personaggi

Paolo Bertetti

Dipartimento di Scienze Sociali, Politiche e Cognitive  
Università degli Studi di Siena  
Via Roma 56, 53100, Siena

## Abstract

Il concetto di *transmedia storytelling*, proposto da Henry Jenkins nel 2003, si basa sull'esistenza di mondi narrativi ai quali fa riferimento una pluralità di narrazioni realizzate su piattaforme medialie diverse, ognuna delle quali contribuisce ad arricchire l'universo diegetico. Da un punto di vista semiotico-narratologico, tuttavia, questo è soltanto uno dei possibili modi di costruire narrazioni transmediali; un altro è la condivisione di un personaggio. Un *personaggio transmediale* è un eroe finzionale la cui storia è raccontata in testi diversi su diverse piattaforme medialie, ognuno dei quali apporta nuovi dettagli alla sua biografia. Se il *transmedia storytelling* non è un fenomeno emerso negli ultimi anni sulla scia della convergenza tecnologica, ma si può far risalire almeno alle origini della moderna industria culturale, tra fine '800 e inizio '900, è proprio su una logica costruttiva incentrata sulla condivisione di un personaggio comune che sono basate le forme più antiche di espansione mediale.

## Transmedia Storytelling: Archeology, Worlds, Characters

The concept of *transmedia storytelling*, first proposed by Henry Jenkins in 2003, is based on the existence of fictional worlds to which are related various narrations on different media platforms; every narration contributes to enrich the fictional world. From a semiotic-narratological point of view, transmedia storytelling, as world-centered concept, is only one kind of the possible transmedia narratives. In this article, we consider in particular character-centred transmedia narratives. A *transmedia character* is a fictional hero whose adventures are told in different media platforms, each one giving more details on the life of that character. If, as we think, transmedia narratives is not a new phenomenon emerging on account of technological convergence but rather it can be traced back almost to the origins of the modern cultural industry between the end of 1800 and 1900, it's probably that the focus on the character, rather than on the world, was the dominant mode of expansion to different media until recent years.

Published 30 June 2019

Correspondence should be addressed to Paolo Bertetti, DISPOC – Università degli Studi di Siena. Email: [bertetti@unisi.it](mailto:bertetti@unisi.it)

*DigitCult*, *Scientific Journal on Digital Cultures* is an academic journal of international scope, peer-reviewed and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation and social change. ISSN: 2531-5994. URL: <http://www.digitcult.it>

Copyright rests with the authors. This work is released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0. For details please see <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



## Mondi transmediali

Il concetto di narrazione transmediale (*transmedia storytelling*), come è noto, è stato proposto per la prima volta da Henry Jenkins, allora al MIT, in un articolo pubblicato sulla rivista «Technology Review» (2003) e poi divulgato e approfondito nel fortunato volume *Convergence Culture* (2006). Al centro dell'idea c'è la nozione di *mondo narrativo*: secondo questa concezione qualsiasi testo narrativo (film, fumetto, romanzo che sia) crea un suo mondo narrativo o, come si dice, un *mondo possibile*. Il *transmedia storytelling* si basa proprio sull'esistenza di mondi narrativi che non si esauriscono in un singolo testo o medium, ma danno origine a una pluralità di narrazioni realizzate su piattaforme medialità diverse, ognuna delle quali contribuisce ad arricchire la complessità dell'universo diegetico; ogni medium/piattaforma racconta dunque un aspetto diverso di un più vasto mondo narrativo.

Come osservano Lisbeth Klastrup e Susana Tosca i mondi narrativi, al pari di altre entità fittive quali i personaggi o le stesse vicende narrate (le "storie" in senso genettiano), possono essere presentate in qualsiasi forma mediale:

"Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the "worldness" (a number of distinguishing features of its universe)." (Klastrup e Tosca 2004, 1)

Detto altrimenti, i mondi e le altre entità narrative sono entità testualmente fondate, ma di per sé non di natura testuale. Roger Odin (2000) chiama *diegettizzazione* la possibilità, propria del film e più in generale di qualsiasi testo diegetico, di costruire un mondo davanti agli occhi dello spettatore, e sottolinea come essa sia un effetto pragmatico, il risultato di un'azione mentale da parte di un lettore o di uno spettatore, il quale di fronte agli stimoli forniti dal testo costruisce mentalmente il mondo.

Per Henry Jenkins la costruzione del mondo è una delle caratteristiche centrali del *transmedia storytelling*: ogni testo di un *franchise* estende la narrazione, esplorando diversi aspetti del mondo condiviso e mostrando diversi corsi d'azione, ad esempio concentrandosi su eventi talvolta soltanto accennati nel testo primario ("motherhood"). Tale logica, incentrata sul mondo, è tipica delle produzioni transmediali più recenti, alle quali, non a caso, Jenkins (2006) fa esclusivo riferimento. Anzi, per certi versi il *worldbuilding* (Wolf 2012) – non meno che la presenza di una visione produttiva strategica e pianificata – diventa l'elemento centrale che distingue queste forme innovative di sfruttamento mediale da altre più antiche.

## Archeologia

In realtà, diversi studi recenti (Scolari, Bertetti, Freeman 2014, Freeman 2016, Bertetti 2016 e 2018) hanno evidenziato come il *transmedia storytelling*, lungi dall'essere un fenomeno recente, emerso negli ultimi anni sulla scia della convergenza tecnologica e industriale, si possa invece far risalire almeno alle origini della moderna industria culturale, tra la fine dell'800 e l'inizio del '900, con prodotti le cui caratteristiche – *mutatis mutandis* – anticipavano sorprendentemente parecchie delle caratteristiche degli attuali *franchise* transmediali (Scolari, Bertetti, Freeman 2014). Basti pensare a quante narrazioni destinate all'intrattenimento popolare – dalle avventure di Superman (Freeman, 2016), a quelle di Tarzan (Bertetti 2016) e di Lone Ranger (Santo 2015) – venissero già negli anni '20 e '30 diffuse su media diversi (fumetti, riviste pulp, radio, serial cinematografici ecc.).

Da questo punto di vista il *transmedia storytelling* può essere considerato "una pratica transstorica di produzione mediale" (Scolari, Bertetti, Freeman 2014, 8), di natura narrativa e sociale allo stesso tempo, che si rivela "una componente fondamentale nella cultura popolare del ventesimo secolo, se non prima" (Scolari, Bertetti, Freeman 2014, 76).

Parlare di Archeologia transmediale impone però di riconsiderare (ed arricchire) l'idea corrente di transmedia storytelling: occorre pensare a una concezione più flessibile di quella originariamente descritta da Jenkins (2003, 2006), nella quale si privilegi "non tanto la costruzione di un universo finzionale coerente e di contenuti non ridondanti, ma innanzitutto l'espansione mediale in sé, e in particolare la creazione di un'esperienza basata su mondi e personaggi narrativi ricorrenti attraverso vari media" (Bertetti 2016, 157). Inoltre, come osservano Fast e Ornebring (2015), si dovrebbero evidenziare non tanto gli aspetti pianificati e *strategici* della creazione transmediale, quanto piuttosto certe caratteristiche di essa più *contingent* e *ad hoc*.

Da questo punto di vista, per identificare un'espansione narrativa non è necessaria un'assoluta coerenza, l'essenziale è che venga preservata la *riconoscibilità* delle entità transtestuali: in altre parole, il fruitore deve sempre essere in grado di riconoscere i mondi o i personaggi sui quali si incentra tale espansione. Il destinatario (lettore/spettatore/giocatore che sia) possiede infatti dei modelli (prototipi, tipi ideali) abbastanza elastici da accettare le possibili variazioni e persino giustificare, entro certi limiti, le incoerenze tra i diversi testi; semmai alcune occorrenze saranno considerate maggiormente canoniche, mentre altre saranno giudicate più libere e creative (Bertetti 2016, 2018). Walton (1990) parla a riguardo di un "principio di carità" interpretativo.

In una prospettiva che intenda storicizzare il transmedia storytelling, inoltre, diventa centrale la nozione di personaggio. Se, come si è detto il moderno transmedia storytelling è innanzitutto "l'arte di costruire mondi" (Jenkins 2006, 105), le forme meno recenti di transmedia franchise sembrano invece incentrarsi su una logica costitutiva diversa, basata piuttosto sulla condivisione di un personaggio comune (Bertetti 2014): basti pensare alla fortuna transmediale di alcuni classici eroi del racconto di avventure, da Tarzan a Zorro, o di personaggi dei fumetti come Superman (Freeman 2016). È quanto osserva anche Scott (2009), il quale retrodatando le origini delle produzioni transmediali fino all'epoca del film muto ed individuando strategie economiche e promozionali comuni ai *franchise* contemporanei, introduce il concetto di *character-oriented franchise*. Lo stesso Jenkins, ritornando più di recente sull'argomento, sembra suggerire un'idea simile:

We might well distinguish Felix as a character who is extracted from any specific narrative context (given each of his cartoons is self-contained and episodic) as opposed to a modern transmedia figure who carries with him or her the timeline and the world depicted on the "mother ship," the primary work which anchors the franchise. As I move through this argument, I will connect transmedia to earlier historical practices, trying to identify similarities and differences along the way. (Jenkins 2009, par. 13)

## Personaggi transmediali

Anche i personaggi, così come abbiamo visto per i mondi narrativi, sono "effetti testuali": Hamon (1983) e Jouvét (1992) parlano, in relazione al romanzo, di un "effetto personaggio", risultato dell'interazione tra testo e lettore. Ovviamente, se nel romanzo, il lettore interagisce con un solo testo, nel caso di prodotti seriali egli si troverà a interagire con diversi testi, ognuno dei quali arricchirà l'immagine mentale del personaggio che egli si costruisce attraverso la lettura: chi ha letto l'intera trilogia che Alexandre Dumas ha dedicato ai moschettieri, ha un ritratto del personaggio di D'Artagnan certamente più complesso di chi ha letto soltanto *I Tre Moschettieri*. Lo stesso, ovviamente, vale per i mondi narrativi, basti pensare alla quantità di testi in cui si dispiega l'universo tolkieniano. Inoltre, l'immagine che ognuno di noi ha di un personaggio si costruisce non soltanto attraverso i testi che lo riguardano sui diversi media ma, più in generale attraverso tutti i diversi discorsi, anche quelli secondari, che ad esso si riferiscono: posso non aver mai visto un film o letto un romanzo di Harry Potter, ma è assai probabile che mi sia comunque costruito una qualche idea (seppur imprecisa) dei personaggi e dell'universo narrativo creati da J.K. Rowling attraverso articoli di giornale, conversazioni quotidiane, voci di Wikipedia e quant'altro. In una prospettiva socio-semiotica, personaggi e i mondi narrativi sono entità socialmente riconosciute che circolano nell'universo culturale, "figure culturali", come le chiama Joseph Courtés (1986): essi sono elementi rintracciabili in più testi così come nella memoria e

nella competenza dei lettori, assimilabili nella loro natura ai motivi folclorici. Come osserva Marrone (2003) l'identità di un personaggio non sarà data soltanto dall'accumulo di proprietà (Hamon 1983), ma piuttosto emergerà dal confronto, dalla ricerca, all'interno del sistema costituito dal corpus intertestuale ad esso relativo, degli elementi costanti e di quelli che si differenziano nel tempo al passaggio da un testo all'altro e da un media all'altro.

Un *personaggio transmediale*, è un eroe finzionale la cui storia è raccontata in testi diversi su diverse piattaforme mediatiche, ognuno dei quali apporta nuovi dettagli alla sua biografia (Bertetti 2014). È il caso, per esempio, delle serie televisive e dei cartoni animati che raccontano l'infanzia di Luke Skywalker e della principessa Leia Organa, colmando l'ampia ellissi esistente tra la prima e la seconda trilogia di *Star Wars*. Come osserva Jenkins, «A good character can sustain multiple narratives and thus lead to a successful movie franchise. A good 'world' can sustain multiple characters (and their stories) and thus successfully launch a transmedial franchise» (Jenkins 2003, par. 12).

Tuttavia non vi è corrispondenza diretta (o mutua implicazione) tra mondi e personaggi transmediali: intanto perché in un mondo narrativo condiviso possono agire personaggi diversi, e le varie storie possono concentrarsi di volta in volta su uno o l'altro di essi, ma anche, ed è cosa meno ovvia, perché la presenza di uno stesso personaggio all'interno di testi diversi (nello stesso o in diversi sistemi semiotici), non implica necessariamente uno stesso mondo condiviso. Si pensi a personaggi come Charlot (The Tramp), una maschera che può apparire in contesti storici, sociali e persino storici e geografici diversi, o come certi eroi disneyani, da Mickey Mouse a Donald Duck, che presentano caratteristiche, ambientazioni e persino relazioni parentali talvolta assai diverse tra loro a seconda della scuola nazionale di origine del singolo fumetto, o delle diverse serie di disegni animati. È anche il caso di Pippo (Goofy), sul quale ci soffermeremo in questo intervento.

Tuttavia, quand'anche le diverse incarnazioni di un personaggio condividesse un'unica ambientazione, questo non implicherebbe necessariamente che essi condividano uno stesso mondo possibile narrativo. Come osserva Eco (1979, 131), infatti, un mondo possibile non è soltanto un possibile stato di cose, ovvero un insieme di individui forniti di proprietà, ma è anche una serie di predicati d'azione che delineano un dato corso di eventi; per cui ogni diverso corso di azioni determina un mondo possibile diverso. In altre parole, un mondo possibile narrativo non è solo uno scenario, ma è anche l'insieme di tutte le azioni che in esso si svolgono: se Peter Parker non fosse mai stato morso da un ragno radioattivo, avremmo un mondo narrativo diverso, nel quale Spiderman non sarebbe mai esistito, almeno nei modi in cui lo conosciamo. Non a caso Jenkins (2006) indica come condizione necessaria del transmedia storytelling il mantenimento della coerenza narrativa, per mantenere la quale i vari testi nei diversi media devono evitare corsi di eventi contrastanti.

Da questo punto di vista si può dunque proporre una piccola tipologia dei personaggi transmediali (o, più generalmente, transtestuali), a seconda del fatto che il *personaggio si basi su un singolo corso di eventi*, oppure il *personaggio si basi su molteplici corsi di eventi*.

Nel primo caso, si attribuisce al personaggio una bibliografia univoca e coerente, all'interno della quale si inquadrano tutte le sue occorrenze nei diversi testi; non è necessario che le diverse storie appaiano in ordine cronologico, l'importante è che esse non si contraddicano. È il caso classico della "continuity" dei fumetti di supereroi della Marvel Comics e di altri fumetti americani, basata sull'idea che tutti gli episodi di una serie siano come singoli capitoli di un'unica storia, e coincide con la concezione mondo-centrica del *transmedia storytelling*.

Nel secondo caso ci troviamo di fronte a personaggi nei quali i diversi episodi di una serie, o le diverse riprese transmediali non fanno riferimento a un corso di eventi unico: ogni occorrenza racconta una storia a sé, che potrebbe essere anche in contraddizione con le altre. Questa categoria corrisponde a quelle che Eco (1985) ha definito "serie iterative", come ad esempio certe serie poliziesche classiche quali *Il Tenente Colombo* o *Derrick*; in esse, con le parole di Daniele Barbieri,

l'ordine degli episodi è del tutto intercambiabile [...] non c'è nessun legame temporale tra un episodio e l'altro, se non quello generico che tutte le storie raccontate devono trovarsi in un certo intorno di tempo. Ogni episodio è una storia autoconclusiva, e gli episodi sono legati tra loro dal fatto di avere dei protagonisti e dei comprimari in comune, nonché una struttura narrativa sufficientemente analoga.

(Barbieri 1992, 46)

È quanto succede classicamente con i personaggi disneyani, in cui (sebbene non manchino episodicamente riferimenti intertestuali tra una storia e l'altra) ogni apparizione fa tendenzialmente storia a sé. Nel tentativo di individuare almeno alcuni dei possibili modi di variazione, ci concentreremo di seguito su questo secondo caso (i personaggi a corso di eventi molteplici), nel quale le variazioni identitarie sono per forza di cosa più ampie ed evidenti, esemplificandolo attraverso uno sguardo ravvicinato alle variazioni cui è andato soggetto nel tempo uno dei più classici personaggi disneyani, Pippo.

Nel fare questo riprendo qui, rivedendolo in una luce diversa, un modello per lo studio dell'identità transmediale del personaggio già proposto in Bertetti 2011. Esso si basa, almeno in parte, sul modello del percorso generativo del senso elaborato da Algirdas Julien Greimas (si veda Greimas e Courtés 1979), una costruzione metasemiotica nella quale sono organizzati e sistematizzati, in una rappresentazione gerarchica, i diversi livelli di descrizione che articolano l'analisi semiotica dei testi. L'idea è che le trasformazioni identitarie di un personaggio si debbano individuare a partire da tutti i diversi livelli in cui esso è analizzabile; ad alcuni di questi livelli è stato associato un particolare tipo di identità, tenendo presente che, come è risultato dalle analisi compiute (si vedano tra le altre Bertetti 2011, 2016, 2019), non tutte le componenti testuali concorrono alla stessa maniera alla costruzione dell'identità del personaggio.

A partire dalla classica dicotomia aristotelica tra *azione* e *carattere*, e quindi tra *l'essere* e *il fare* proprio del personaggio – e che *mutatis mutandis* ritroviamo nella distinzione fatta da A.J. Greimas (1970, 1982) tra *attente* e *attore* e, più in generale, tra un livello discorsivo e un livello semio-narrativo dei testi –, distinguiamo innanzitutto:

1. un'*identità* "esistenziale" (o, in termini greimasiani, identità *discorsiva*) del personaggio, e
2. un'*identità* "narrativa" del personaggio.

All'interno dell'*identità* "esistenziale" trovano posto:

- A. Un'*identità* "propria" (semantica), costituita dall'insieme degli elementi identitari che riguardano l'essere in sé del personaggio. Al suo interno si possono a loro volta identificare:

– un'*identità* "figurativa", legata all'insieme degli attributi "figurativi", in senso greimasiano, del personaggio (l'aspetto, i vestiti che indossa, le sue caratteristiche fisiche ecc.).

– un'*identità* "tematica", relativa ai ruoli cosiddetti "tematici" di volta in volta rivestiti dal personaggio: ruoli sociali, familiari, culturali, lavorativi ecc.; ad esempio ruoli quali "pescatore", "guerriero", "padre", "calciatore". Dal momento che, all'interno dei testi narrativi, un personaggio riveste in genere più ruoli contemporaneamente (può ad esempio essere contemporaneamente "padre" e "guerriero"), l'identità tematica di un personaggio è data dunque dall'insieme dei ruoli che esso riveste, contemporaneamente o in successione, all'interno di un testo o di una serie di testi.

- B. Un'*identità* "relazionale" (sintattica) relativa agli elementi identitari che afferiscono alle relazioni del personaggio con il mondo che lo circonda: tali relazioni riguardano innanzitutto lo spazio e il tempo (relazioni *temporali* e *spaziali*) e in secondo luogo gli altri personaggi presenti nei racconti (relazioni *attoriali*).

Il livello dell'*identità* "narrativa" del personaggio, vale a dire quella relativa al suo *fare*, è innanzitutto quello in cui si pone l'attribuzione al personaggio di una coerenza narrativa (corso d'azioni unico o plurimo). A questo livello (che nel modello greimasiano corrisponde a quello delle strutture semio-narrative) andranno poi ulteriormente distinte tre sub-componenti sulle quali, in questo studio, non ci soffermeremo, e che saranno oggetto di uno studio più completo e approfondito:

- C. un'*identit*'' *attanziale*, relativa ai diversi ruoli attanziali rivestiti di volta in volta dall'attore-personaggio;
- D. un'*identit*'' *modale*, relativa alle diverse modalizzazioni da esso assunte.
- E. un'*identit*'' *assiologica*, nella quale – a un sottolivello più profondo – si rispecchiano i valori profondi che muovono il suo agire.

### Variazioni identitarie. Il caso "Pippo"

Purché mantenga un certo numero di proprietà essenziali ricorrenti, un personaggio può variare notevolmente tra un testo mediale e l'altro, sia nell'identità narrativa che in quella esistenziale.

Per quanto riguarda l'*identit*'' *narrativa*, si è già detto come tutti i personaggi disneyani siano il caso tipico di personaggi basati su corsi di eventi molteplici: ogni testo "fa storia a Sé", e in ognuno la biografia del personaggio può essere diversa e spesso persino in contraddizione con altri testi. È questo anche il caso di Pippo (Goofy in inglese<sup>1</sup>), al quale di volta in volta sono state attribuite non soltanto singole vicende ed episodi, ma persino *storylife* completamente diverse e in contraddizione tra loro. Basti dire che, per esempio, in alcuni cortometraggi animati degli anni '50 Pippo, unico tra i personaggi del mondo Disney, ha persino un figlio, Goofy Junior, e una moglie, per quanto quest'ultima rimanga sempre senza nome e senza volto. Sui coloriti parenti del nostro Pippo dovremo però ritornare parlando della sua identità relazionale.

Di seguito, infatti, ci soffermeremo soprattutto sull'identità esistenziale, analizzando in dettaglio le variazioni nell'identità propria e di quella relazionale.

#### a) Variazioni nell'identità propria.

*Variazioni tematiche.* Il personaggio può rivestire di volta in volta ruoli tematici diversi, anche incompatibili tra loro: in ciascun episodio della serie di animazione *How to...*, risalente agli anni '40, Pippo mostrava agli spettatori come compiere una determinata attività, ovviamente sempre in maniera maldestra, rivestendo di volta in volta i panni dello sciatore, del cavallerizzo, del calciatore e così via. Talvolta, come in *How to play baseball (or Double Dribble, 1946)* tutti i personaggi sono diverse versioni di Pippo, che ricoprono i diversi ruoli previsti dal gioco (fig. 1). Nei cortometraggi di animazione degli anni '50 Pippo ha diversi alter-ego: il più noto è George Geef, un padre di famiglia alle prese con vicissitudini della vita quotidiana come fare una dieta, smettere di fumare, educare i figli ecc. In anni recenti, solo per fare un ulteriore esempio, Pippo è diventato il capitano delle guardie reali del Castello Disney nella serie di videogiochi *Kingdom Hearts*.

---

<sup>1</sup> Le notizie su Pippo si basano su Wikipedia (<http://en.wikipedia.org/wiki/Goofy>), Paperpedia (<https://it.paperpedia.wikia.com>), Topopedia (<http://www.topolino.it/archivi/topi/>) e Inducks (<http://coa.inducks.org>), oltre che sulle mie personali letture e conoscenze.

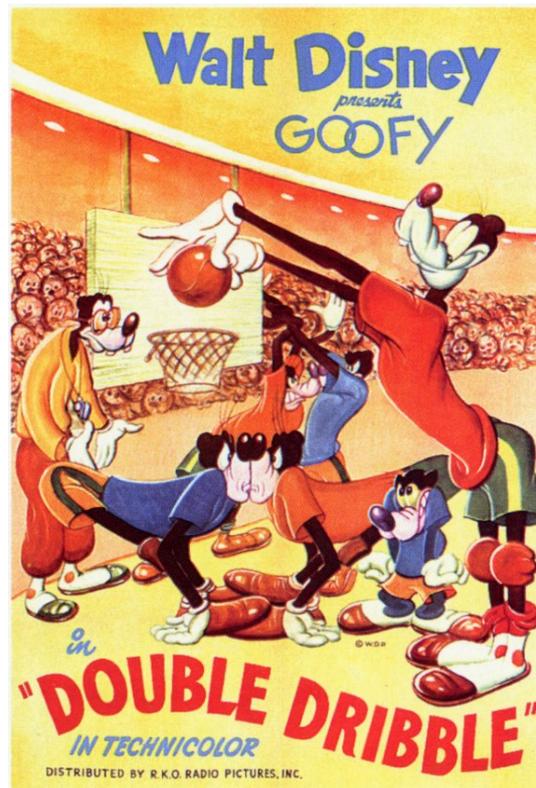


Figura 1. Poster per *Double Dribble* (1946).

*Variazioni figurative.* L'identità figurativa può cambiare anche notevolmente nel tempo, in relazione ai cambiamenti nell'universo diegetico (nel caso dei personaggi a corso singolo d'azione, per esempio il personaggio invecchia), ma anche per mutamenti nella realizzazione grafica; variazioni anche significative si hanno spesso nel passaggio da un medium un altro, o – nei media audiovisivi – in seguito all'interpretazione di attori diversi. In genere si mantengono comunque stabili una serie di tratti essenziali che permettono la riconoscibilità del personaggio da parte del lettore/spettatore. Ciò vale innanzitutto per il *nome proprio* (Barthes, 1970), ma anche per *l'immagine propria*, vale a dire per quell'immagine, particolarmente caratterizzata, che ci permette, nel caso dei testi visivi ed audiovisivi, di riconoscere il personaggio in quanto tale (Tomasi, 1988). Un'eccezione famosa è il personaggio del Dottore nella serie britannica *Doctor Who*, dove la variazione dell'immagine propria del protagonista viene però giustificata diacronicamente da un meccanismo fantascientifico, la "rigenerazione", a cui sono periodicamente soggetti i Signori del Tempo alieni, attraverso il quale il Dottore continua a vivere in un nuovo corpo, adottando una nuova psicologia; seppur in tal modo giustificata, la continuità identitaria viene comunque rafforzata dal mantenimento di una serie di ricorrenze a vari altri livelli identitari.

Al contrario Pippo è un personaggio la cui serialità si basa essenzialmente sul riconoscimento di un'immagine propria, visto che le altre componenti identitarie variano sensibilmente, a tutti i livelli. E tuttavia anche la sua apparenza fisica spesso conserva soltanto una serie di proprietà essenziali, mentre può variare in molti tratti specifici. Nei cortometraggi di animazione degli anni '50 Pippo aveva un aspetto più intelligente, occhi più piccoli dotati di sopracciglia, spesso tutto il suo corpo era di colore chiaro invece che completamente nero (a parte il volto bianco) come siamo più abituati a vederlo e, talvolta, aveva un tono di voce normale. In alcuni cortometraggi veniva persino rappresentato senza le classiche le orecchie cadenti, i due denti sporgenti e i guanti bianchi (fig. 2).



**Figura 2.** George Geef.

Anche il nome proprio, Goofy, è cambiato più volte: si è già detto come, nei cortometraggi degli anni '50, Pippo fosse in genere chiamato George Geef; spesso, in storie come la già citata *Double Dribble* che presentavano Pippo come carattere multiplo, gli venivano assegnati anche numerose varianti del proprio nome. Non si tratta di casi particolari, legate a libere variazioni del personaggio: anzi, se guardiamo all'evoluzione storica che ha avuto il nostro Pippo, possiamo notare come egli abbia cambiato nome più volte; alla sua prima apparizione, avvenuta nel 1932 all'interno del cortometraggio *Mickey's Revue*, il suo nome era Dippy Dawg (fig. 3), in seguito esso divenne Dippy The Goof e soltanto nel 1936 si arrivò al nome per cui è noto a tutti: Goofy (fig. 4).



**Figura 3.** Dippy Dawg.



**Figura 4.** Goofy.

Tuttavia, anche questo non è in realtà il nome definitivo: in alcune storie a fumetti degli anni 2000 il nome completo del personaggio è infatti stato indicato come Goofus D. Dawg. E questo senza contare che, soprattutto nei fumetti, vi è una proliferazione di incarnazioni alternative, o alter-ego, di Goofy; solo per fare due esempi: Arizona Goof (in italiano Indiana PIPPS; fig. 5), parodia di Indiana Jones creata in Italia da Bruno Sarda e Maria Luisa Uggetti nel 1988, e il francese Sport Goofy, apparso per la prima volta nel 1980. Va detto tuttavia che questi personaggi alternativi sono spesso, sebbene non sempre, presentati come "cugini" di Pippo, a lui del tutto somiglianti.

## b) Variazioni nell'identità relazionale

Come si è detto, l'identità relazionale è definita dalle relazioni del personaggio con il mondo che lo circonda: relazioni spaziali e temporali (dove è ambientato il racconto? e in che periodo?) e relazioni con gli altri personaggi che popolano l'universo narrativo (relazioni attoriali). Nella sua versione più classica, le storie Pippo sono ambientate in epoca contemporanea nell'immaginaria metropoli di Topolinia e il suo personale universo relazionale è quello dei "topi" (Topolino innanzitutto, e poi Minnie, Pluto, Basettoni ecc.). Tuttavia, nell'insieme dei testi in cui appare sono presenti numerose variazioni rispetto a questa identità.

Vi possono essere innanzitutto variazioni spazio-temporali, relative singolarmente allo spazio o al tempo, oppure ad entrambi: si veda, per fare solo un esempio, la serie a fumetti dedicata a "Topolino e Pippo Sei Colpi" di Guido Martina (1978), ambientata nel West all'epoca della Frontiera (fig. 6).

Tali cambiamenti possono o meno essere accompagnati da variazioni nell'identità attoriale, vale a dire nel sistema dei personaggi e delle loro relazioni reciproche, le quali possono variare o meno nei trasferimenti spazio-temporali. Spesso nel caso di Pippo tali relazioni rimangono costanti: ad esempio, nel caso citato di "Topolino e Pippo Sei Colpi", viene riproposta l'inseparabile coppia a tutti nota.



Figura 5. Arizona Goof.

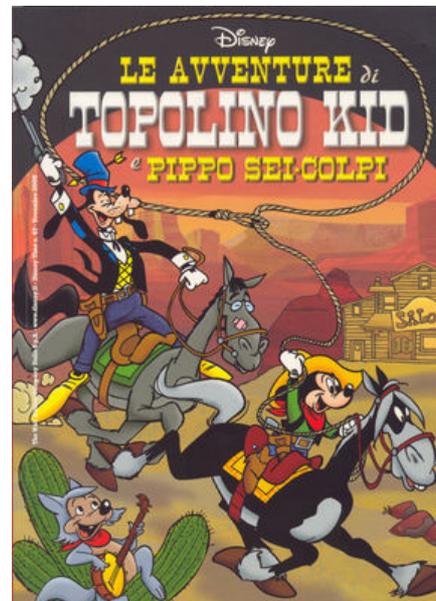


Figura 6. Pippo sei colpi.

D'altro canto, ci possono essere variazioni dell'identità attoriale del tutto indipendenti da ricollocazioni spazio-temporali. Ad esempio, in alcuni cortometraggi animati degli anni '50, come si è già accennato, Pippo ha un figlio, Goofy Junior (fig. 7), e persino una moglie. Nel 1992 Goofy Junior riappare con il nome di Max nella serie televisiva *Goof Troop* (fig. 8), nella quale si dice anche che Pippo è rimasto vedovo. Pippo e Max sono inoltre protagonisti di due lungometraggi, *A Goofy Movie* (1995) e *An Extremely Goofy Movie* (2000). Max riappare in una serie TV del 2001 TV, *House of Mouse* (come posteggiatore) e come personaggio di gioco in vari videogiochi, ad esempio *Goof Troop* per Super Nintendo (1994), *Disney Golf* per PlayStation 2 (2002), e *Disney's Extremely Goofy Skateboarding* (2001) per PC.



Figura 7. Goofy Junior.



Figura 8. Max.

Oltre a un figlio, Pippo – in maniera molto più canonica rispetto ai dettami dell'universo disneyano – ha anche un nipote, Gilberto De Pippis (Gilbert), piccolo genio della matematica e delle scienze, che fa la sua prima apparizione già nel 1954 in una storia disegnata da Bill Wright. Pippo ha inoltre, come abbiamo visto, diversi cugini (di fatto suoi perfetti alter-ego) e persino un fratello gemello, Pappo, sebbene esso compaia in un'unica storia, *Topolino e il Pippotarzan*, scritta e disegnata da Romano Scarpa e pubblicata nel 1957. Infine, in alcune storie italiane degli anni '60 e '70 Pippo ha anche una fidanzata, Gloria.

## Conclusioni

La nostra analisi delle diverse incarnazioni dello svitato personaggio disneyano potrebbe continuare e andare più in dettaglio. Crediamo tuttavia di aver già messo in evidenza gli elementi che ci stavano a cuore rispetto alla costruzione dell'identità e alla riconoscibilità dei personaggi in un'ottica transtestuale e transmediale. Pippo è un personaggio la cui identità riposa essenzialmente sulla riconoscibilità dell'immagine propria, dati i cambiamenti presenti a tutti gli altri livelli (intelligenza compresa). Sebbene nel tempo anche l'identità figurativa sia cambiata, tuttavia tali cambiamenti non hanno inficiato la riconoscibilità del personaggio da parte dei destinatari.

Come abbiamo visto, le narrazioni transmediali non sono necessariamente basate soltanto sul *worldbuilding*, ma esiste quanto meno un'altra, diversa logica di costruzione, fondata sullo sfruttamento di personaggi condivisi, tipica delle forme più antiche di franchise transmediale. In tale logica la coerenza e la consistenza narrative, centrali in un approccio mondocentrico come quello di Jenkins, passano in secondo piano e la problematica centrale diventa quella della riconoscibilità del carattere e della sua identità, che deve essere preservata nonostante le caratteristiche del personaggio non siano univocamente definite nel passaggio da un testo all'altro e da un medium all'altro.

## Bibliografia

- Barbieri, Daniele. *Tempo, immagine, ritmo e racconto. Per una semiotica della temporalità nel testo a fumetti*. Tesi di dottorato, Università di Bologna, 1992. Ultimo accesso 22 gennaio 2019. Accessibile all'indirizzo <http://www.danielebarbieri.it/downloads.asp>
- Barthes, Roland. *S/Z*. Paris: Seuil, 1970. Trad.it. *S/Z*. Torino: Einaudi, 1973.
- Bertetti, Paolo. *Conan il mito*. Pisa: ETS, 2011.
- Bertetti, Paolo. "Toward a Typology of Transmedia Characters." *International Journal of Communication* 8 (2014): 2344–2361.
- Bertetti, Paolo. "Personaggi seriali e mondi transmediali. I pulp, Tarzan e le origini del Transmedia Storytelling." In *Serialization Landscapes*, a cura di Giovanni Boccia Artieri e Laura Gemini. *Mediascapes Journal* 6 (2016): 155-167. Ultimo accesso 22 gennaio 2019. <http://www.mediascapesjournal.it/>.
- Bertetti, Paolo. "Transmedia Archaeology: Narrative Expansions across Media before the Age of Convergence." In *The Routledge Companion to Transmedia Studies*, a cura di M. Freeman e R. Rampazzo Gambarato, 263-271. London-New York, Routledge, 2018.
- Bertetti, Paolo. "Buck Rogers in the 25th Century. Transmedia Extensions of a Pulp Hero." In *Transmedial Characters/Characters across Media*, a cura di Jan-Noel Thon e Lukas R.A. Wilde. *Frontiers of Narrative Studies* 5.2 (2019): in corso di pubblicazione.
- Courtés, Joseph. *Le conte populaire. Poétique et mythologie*. Paris: PUF, 1986. Trad.it. *La fiaba poetica e mitologia*. Torino: Centro Scientifico Editore, 1992.
- Eco, Umberto. *Lector in fabula*. Milano: Bompiani, 1979.
- Eco, Umberto. *L'innovazione nel seriale*, in *Sugli specchi e altri saggi*, 125-146. Milano: Bompiani, 1985.
- Fast, Karin e Henrik Örnebring. "Transmedia world-building: The Shadow (1931–present) and Transformers (1984–present)." *International Journal of Cultural Studies*, published online before print: 1–17. Ultimo accesso 13 gennaio 2019. doi: 10.1177/1367/877915605887.
- Freeman, Matthew. *Historicising Transmedia Storytelling*. New York – London: Routledge, 2016.
- Greimas, Algirdas J. *Du sens*. Paris: Seuil, 1970. Trad.it. *Del senso*. Milano: Bompiani, 1973.
- Greimas, Algirdas J. *Du sens II*. Paris: Seuil, 1983. Trad.it. *Del senso II*. Milano: Bompiani, 1985.
- Greimas, Algirdas. J. e Joseph Courtés. *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*. Paris: Hachette, 1979. Trad.it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*. Firenze: La casa Usher, 1986.
- Hamon, Philippe. *Le personnel du roman. Le système des personnage dans le «Rougon-Macquart» d'Emile Zola*. Genève: Droz.
- Jenkins, Henry. "Transmedia Storytelling." *MIT Technology Review*, 15 gennaio 2003. Ultimo accesso 25 febbraio 2019. Accessibile all'indirizzo <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006. Trad.it. *Cultura convergente*. Milano: Apogeo, 2007.
- Jenkins, Henry. "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, two actually. Five more on Friday)." *Confessions of an ACA-Fan*, 12 dicembre 2009. Ultimo accesso 25 febbraio 2019. Accessibile all'indirizzo [http://henryjenkins.org/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)
- Jouvet, Vincent. *L'effet-personnage dans le roman*. Paris: PUF, 1992.
- Klastrup, Linda e Susana Tosca. "Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design." In *Proceedings International Conference on Cyberworlds 2004*. Los Alamitos: IEEE Computer Society, 2004. Ultimo accesso 25 febbraio 2019. Accessibile all'indirizzo [http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca\\_transworlds.pdf](http://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf)
- Marrone, Gianfranco. *Montalbano. Affermazioni e trasformazioni di un eroe mediatico*. Roma: Rai-Eri, 2003.
- Odin, Roger. *De la fiction*. Bruxelles: De Boeck & Larcier, 2000. Trad.it. *Della finzione*. Milano: Vita e pensiero, 2004
- Santo, Avi. *Selling the Silver Bullet. The Lone Ranger and Transmedia Brand Licensing*. Austin: University of Texas Press, 2015.
- Scolari Carlos, Paolo Bertetti e Matthew Freeman. *Transmedia Archaeology. Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.
- Scott, Jason. "The Character-oriented Franchise: Promotion and Exploitation of Pre-sold Characters in American Film, 1913–1950." In *Cultural borrowings: Appropriation, reworking, transformation* [e-book], a cura di I. R. Smith. Nottingham: Scope, 2009.
- Tomasi, Dario. *Cinema e racconto. Il personaggio*. Torino: Loescher, 1988.
- Walton, Kendall. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*. Harvard: Harvard University Press, 1990.
- Wolf, Mark J.P. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. London – New York: Routledge, 2012.



# La Storia Antica fatta a “strisce”, dai Comics ai Webcomics Il rapporto tra Roma e Cartagine nei fumetti tra rivalità e pregiudizi

Irene Viaggiu

Dottoranda presso la Facoltà di Scienze Umanistiche  
dell'Università Guglielmo Marconi  
Via Plinio 44, 00193 Roma

## Abstract

I Comics hanno spesso utilizzato la Storia Antica a vari livelli per renderla a volte protagonista a volte semplice sfondo delle loro narrazioni. In questo articolo, che non vuole essere una trattazione sulla storia del fumetto, verranno presentati alcuni esempi di comics e webcomics ambientati soprattutto durante l'Impero Romano. Il fumetto sarà in alcuni casi un semplice veicolo didattico, o addirittura latore di messaggi di tipo ideologico e propagandistico, oppure solo un pretesto per dare un'ambientazione esotica e ricercata alle storie narrate. Un viaggio tra passato e futuro dove si mescolano elementi storicamente e archeologicamente attendibili ad altri completamente inventati, ma capaci di suscitare un ricordo, un'emozione che richiami antiche civiltà.

## Ancient history made in "stripes"

### From Comics to Webcomics, comics tell us their History

The Comics often have used the ancient history at various levels to make it sometimes protagonist sometimes a simple background of their narratives. In this article, not representing a treatment concerning the history of comics, it will be introduced some examples of comics and webcomics taking place especially during the Roman Empire. The comics will be in some cases a simple educational vehicle or even ideological and propagandistic message bearer, or just an excuse to give an exotic environment and refined to the stories told. A journey from past to future where historically and archeologically reliable elements are mixed with other completely fictional, but in such a way to evoke a memory, an emotion that recalls ancient civilizations.

*Published 30 June 2019*

Correspondence should be addressed to Irene Viaggiu, Università degli Studi Guglielmo Marconi. Email: [ireneviaggiu@gmail.com](mailto:ireneviaggiu@gmail.com)

*DigitCult, Scientific Journal on Digital Cultures* is an academic journal of international scope, peer-reviewed and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation and social change. ISSN: 2531-5994. URL: <http://www.digitcult.it>

Copyright rests with the authors. This work is released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0. For details please see <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



## Introduzione

L'arte si è sempre espressa con una sorta di linguaggio silenzioso<sup>1</sup>; a parlare sono sempre state le immagini.

Non sono rari però degli esempi, fin dall'antichità, di immagini affiancate ad una specie di fumetto *ante litteram* chiamato appunto, profumetto. Particolarmente interessante riguardo questo argomento è l'articolo di Antonio Stramaglia<sup>2</sup>: vengono esaminate alcune pitture vascolari dove le immagini sono accompagnate da scritte "prospicienti la bocca dei personaggi", ed assimilabili per questo, secondo l'autore a dei veri e propri fumetti. Tali pitture appaiono a partire dalla seconda metà del VI secolo a.C.: sono rappresentati personaggi nell'atto di accompagnare con la voce esibizioni di tipo musicale o semplicemente lezioni di musica oppure, cambiando decisamente scenario, figure in scene erotiche che accompagnano e sottolineano la propria *performance*. In questo caso la visualizzazione delle parole pronunciate, rende ancora più efficace un'immagine che possedeva già una forza comunicativa piuttosto eloquente.

Senza andare troppo lontano nel tempo, un'altra immagine che testimonia quanto questo connubio tra testo e immagine sia un espediente utilizzato per rafforzare la comunicazione, è il famoso affresco della Basilica di San Clemente in Laterano risalente alla fine del secolo XI. Nella scena tratta dalla *Passio Sancti Clementis*, Sisinnio ordina agli schiavi di trascinare il santo, ma questi si è liberato e gli schiavi trascinano la colonna che ha preso il suo posto. L'iscrizione che accompagna la scena è uno dei primi esempi di volgare italiano:

- SISINIUM: "Fili de le pute, traite"
- GOSMARIUS: "Albertel, trai"
- ALBERTELLUS: "Falite dereto co lo palo, Carvoncelle!"
- SANCTUS CLEMENS: "Duritiam cordis vestris, saxa traere meruistis"



**Figura 1.** Affresco della Basilica di San Clemente.

Alcuni studiosi spostano ancora più indietro nel tempo la nascita di questa forma espressiva<sup>3</sup>, ma tale operazione rischia di creare una sorta di vortice temporale che risucchia ed assimila qualsiasi rappresentazione di tipo iconico portatrice di un messaggio diretto e facilmente interpretabile, a questa primordiale forma comunicativa<sup>4</sup>. Si fa fatica ancora adesso a formulare una definizione univoca del "fumetto" e, in conseguenza di questo, anche a dargli una precisa collocazione temporale.

Canonicamente è stata ormai accettata come data di nascita ufficiale del fumetto moderno, visto anche come fenomeno di massa, quella che vede per la prima volta apparire sul giornale *New York World* del 7 Luglio 1895 il personaggio di Yellow Kid, un buffo bambino dalla casacca gialla dove venivano scritte le sue battute, opera dell'autore Richard Felton.

<sup>1</sup> Maggiorelli 2017 XI.

<sup>2</sup> Stramaglia 2005 2-16.

<sup>3</sup> McCloud 1993 9-18.

<sup>4</sup> Altro studio svolto su due papiri egizi del secondo e terzo secolo d.C., Russo 2014.

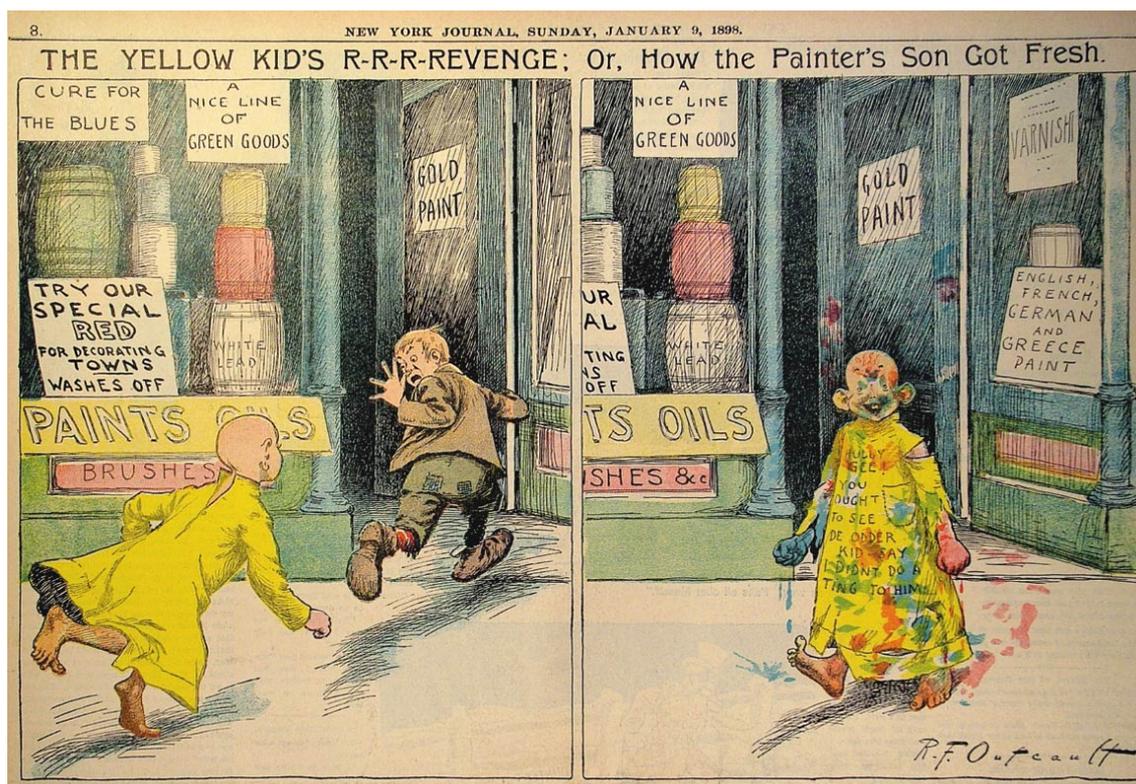


Figura 2. The Yellow Kid.

La storia del fumetto è ormai materia trattata in numerosi libri e saggi<sup>5</sup>. A tal proposito si puntualizza che questo articolo non vuole essere una trattazione esaustiva inerente la storia del fumetto, argomento discusso in numerosi saggi e testi alcuni dei quali citati in bibliografia, ma piuttosto vuole essere una descrizione di come il fumetto ha rappresentato la storia antica, con particolare riferimento a Roma ed al suo rapporto con la sua acerrima nemica, ovvero Cartagine.

### “Carthago delenda est”

La ricerca della propria identità culturale si forma dal confronto. In che cosa siamo diversi dagli altri popoli? Lingua, religione, aspetto<sup>6</sup>.

In momenti di crisi, economica, sociale, culturale, personale, ... il confronto con l'altro, con il diverso da noi, sia che venga incarnato da un singolo individuo sia che venga rappresentato da un intero popolo, avviene spesso nei termini della contrapposizione. La nostra identità diviene tanto più forte e marcata quanto più individueremo nell'altro caratteristiche somatiche, religiose o linguistiche, diverse dalle nostre; ad un certo punto viene, spesso deliberatamente, anche perpetrata un'operazione di mistificazione della realtà, per cui vengono accentuate le connotazioni di alterità: negando l'appartenenza di un popolo alla nostra cultura si rappresenta fin dall'antichità, come privo di essa e ai limiti della bestialità<sup>7</sup>. Negandogli l'umanità a questi popoli è molto più semplice considerarli come un male estirpabile al pari di una pianta o batterio infestante che può minare il nostro raccolto.

Anche Cartagine è stata vittima di quella che oggi chiameremo campagna mediatica diffamatoria.

La maggior parte delle informazioni su Cartagine arrivano fino a noi da fonti greche e romane, quindi da popoli che li consideravano se non nemici, almeno rivali economici.

<sup>5</sup> A titolo esemplificativo si confronti il libro di Barbieri 2009.

<sup>6</sup> Per approfondire la tematica: Foraboschi, Bussi, 2013.

<sup>7</sup> Sulla rappresentazione dei popoli nemici nel Vicino Oriente Antico si veda Liverani 1988, 306.

All'epoca delle guerre fra Roma e Cartagine la *fides Punica* divenne il simbolo e sinonimo di doppiezza e slealtà contrapposta alla *fides Romana*, cardine della propria etica, la fiducia sinonimo di *potestas* e di *dicio*, presupposto di ogni patto e di ogni sodalizio civile<sup>8</sup>. Nel *Poenulus* di Plauto<sup>9</sup>, Annone, il cartaginese che va alla ricerca delle figlie rapite, pur essendo poliglotta dissimula tale dote<sup>10</sup>; occorre anche osservare che, sin dal prologo, si introduce la bugia linguistica del cartaginese<sup>11</sup> (vv. 112-113):

et is omnis linguas scit, sed dissimulat sciens

se scire: Poenus plane est. quid verbis opust?

Orazio<sup>12</sup> descrive Annibale come *perfidus*, stessa radice di *fides* con “per” che dà il senso dispregiativo di colui che passa letteralmente sopra al patto o *foedus*. Prima di lui Livio<sup>13</sup> riferendosi sempre ad Annibale:

Inhumana crudelitas, perfidia plus quam Punica, nihil veri, nihil sancti, nullus deum metus, nullum ius iurandum, nulla religio.

La propaganda fascista del periodo coloniale riprende e si allinea a questa tradizione, traslandola al presente e riservandola ai nuovi Cartaginesi e cioè alle popolazioni africane vittime della propria mira espansionistica<sup>14</sup>.

Cartagine diviene nuovamente simbolo di doppiezza e slealtà e il mezzo che viene utilizzato per indottrinare il popolo con questo tipo di messaggio è il media per eccellenza del periodo fascista: il cinema. Esce allora il film *Scipione l'Africano* di Carmine Gallone del 1937: al di fuori degli innegabili pregi e meriti tecnici ed estetici, si tratta sicuramente di un Kolossal di propaganda che intendeva sia vendicare la sconfitta di Adua del 1896, sia celebrare la conquista dell'Etiopia con la seconda guerra d'Africa (1935-1936)<sup>15</sup>.

Poteva il fumetto, che negli anni del regime aveva avuto un vero e proprio boom, esimersi dal veicolare questo tipo di messaggio propagandistico soprattutto rivolgendosi alle nuove generazioni desiderose di indossare il moschetto per difendere la Patria? Chiaro che la risposta è no.<sup>16</sup>

“Nel deserto di Cartagine” di Franco Caprioli è un fumetto uscito nel 1943 sulle pagine del Corriere dei Piccoli. La storia è ambientata nel 250 a.C. durante la Prima Guerra Punica ed ha come protagonista Marcello, un giovane di 15 anni che si ritrova, suo malgrado, ad essere pedina importante in una storia che lo trasforma in eroe e simbolo di una gioventù pronta ad indossare le armi contro il nemico e a vendicare la morte del prode Attilio Regolo.

<sup>8</sup> Su questo argomento si veda Campus 2008, Prandi 1979, 90-97, Crawley Quinn 2018.

<sup>9</sup> Plauto, *Poenulus*, 112-113.

<sup>10</sup> Plauto, *Poenulus*, 1029-1034.

<sup>11</sup> Li Puma 2014.

<sup>12</sup> Orazio *Odi*, IV, 4, 45.

<sup>13</sup> Livio XXI, 4,9.

<sup>14</sup> Nelis 2007

<sup>15</sup> Sul rapporto tra ideologia e rappresentazione dell'Antica Roma consiglio la visione di questo intervento di Andrea Giardina registrato durante un convegno tenuto presso le Scuderie del Quirinale di Roma il 28 Novembre 2013: <https://www.youtube.com/watch?v=V6kfGFyY9Qk>. Ultima consultazione 12/05/2019.

<sup>16</sup> Interessante l'articolo di Pietro Giammellaro che accosta inglesi e fenici nella storiografia e propaganda fascista. Giammellaro, 2011. Si veda anche Romke Visser 2015.

## XIII - PER LA PATRIA



La lettura del messaggio di Attilio Regolo fu ascoltata con commozione dai Senatori e quando Lutazio giunse al punto in cui il console esprimeva la sua certezza che ogni cittadino avrebbe saputo sacrificarsi per la grandezza della Repubblica, tutti sorsero in piedi.

"Roma non potrà mai dirsi veramente Grande, - concludeva il messaggio, - finché Cartagine non sarà distrutta!".

Ci fu un attimo di silenzio, poi qualcuno obiettò che, per continuare la lotta con una simile avversaria, ci volevano molti mezzi!...

- Vi occorre oro? - disse Claudia ad un tratto, - Ecco! lo non ho che questo anello...

Se lo tolse e lo gettò in un bruciapropumi, - Possa questo mio gesto essere d'esempio a tutte le donne romane! - disse con fervore. I senatori applaudirono.

Figura 3. Una vignetta tratta dal *Nel deserto di Cartagine*.

## Historia maqistra vitae

Il fumetto, soprattutto nel suo sviluppo letterario più complesso, il *graphic novel*<sup>17</sup>, si è più volte dimostrato un valido strumento didattico a vari livelli. Secondo l'opinione di alcuni docenti e educatori, i fumetti possono rappresentare un valido aiuto per gli studenti per migliorare le competenze di lettura e scrittura e per comprendere più facilmente concetti complessi<sup>18</sup>. I fumetti possono supportare non solo l'esercizio delle abilità linguistiche, ma anche la riflessione e lo sviluppo del pensiero critico<sup>19</sup>. Ci sono fumetti che si sono occupati di tematiche sociali come l'inclusione, i diritti civili e la diversità di genere.

<sup>17</sup> Per la definizione mi avvalgo di quella disponibile sul sito dell'Accademia della Crusca: "La locuzione *graphic novel* è composta dalle parole inglesi *graphic* 'grafico' e *novel* 'romanzo', per cui fra le varie traduzioni italiane possibili, riscontrate in articoli di giornale e in siti dedicati al fumetto, figurano *romanzo grafico*, *romanzo a fumetti* e anche *romanzo per immagini*. L'anglismo *graphic novel* sembra comunque essersi imposto ormai nella lingua italiana ed è attestato anche da alcuni dizionari dell'uso (GRADIT 2007, Devoto-Oli 2008, Dizionario Hoepli online, ZINGARELLI 2013).

Il sintagma circola in testi italiani dai primi anni '90, con esempi già del 1993 dal *Corriere della Sera* e dalla *Repubblica* in cui l'espressione veniva posta ancora tra virgolette per marcare l'origine straniera. È a partire circa dal 2004, come testimoniato sempre da una ricerca sugli archivi storici dei due quotidiani, che inizia a presentarsi con più frequenza e si diffonde sempre più su internet, soprattutto in siti specializzati e in blog di appassionati di fumetti.

In origine, il termine si riferiva a un tipo di pubblicazione ben preciso: la locuzione compare infatti per la prima volta su un fumetto statunitense del 1978, *A Contract with God, and Other Tenement Stories. A Graphic Novel* di Will Eisner con cui tradizionalmente si inaugura la nascita di un nuovo genere fumettistico, in forma di romanzo, relativamente lungo, senza le interruzioni tipiche delle strisce e rivolto a un pubblico adulto. Caratteristica frequente del genere è inoltre l'ambientazione realistica delle vicende e le tematiche attuali o di rilevanza storica, a cominciare dai due esempi più celebri, *Maus* di Art Spiegelman (1986-1991) e *Persepolis* di Marjane Satrapi (2002-2003), e tipica anche di molte storie a fumetti italiane contemporanee. Nell'uso attuale, tuttavia, l'espressione viene spesso utilizzata dal mercato editoriale per indicare tutta una serie di pubblicazioni estese in forma di fumetto, fino a includere manga giapponesi, collane e raccolte di strisce. Gli stessi dizionari che registrano *graphic novel* si limitano alla generica definizione di 'romanzo a fumetti' a cui solo ZINGARELLI aggiunge 'pubblicato nella veste di un libro normale'. <http://www.accademiadellacrusca.it/lingua-italiana/consulenza-linguistica/domande-risposte/genere-graphic-novel>. Ultima consultazione 02/04/2019.

<sup>18</sup> Per un approfondimento sull'utilizzo del fumetto sia in ambito scolastico che in quello della disabilità, Delfino, Matteoli 2013.

<sup>19</sup> Lovato, Enrico. <https://ic4barolini.gov.it/wp-content/uploads/sites/123/Il-fumetto.-Spunti-per-la-didattica.pdf>. Ultima consultazione 01/04/2019.

Anche la storia antica è diventata un argomento particolarmente adatto ad essere rappresentata come fumetto con intenti di tipo didattico.

Particolarmente interessanti risultano in questo tipo di contesto i “racconti per immagini” che ponendosi come scopo primario quello della didattica, utilizzano la Storia come sfondo per avventure che diventano non vere, ma verosimili. Il *graphic novel* diventa quindi una narrazione della realtà sotto “mentite spoglie”: esiste un passaggio dal realismo della storia frutto di documentazione e la verosimiglianza come racconto di cose che non hanno una documentazione a dimostrazione della propria veridicità, ma che potrebbero comunque essere accadute.

Esempio di questo tipo di racconto sempre con sfondo il rapporto tra l’antica Roma e Cartagine è il volume *Le Spectre de Carthage* della serie dedicata ad Alix, un fumetto disegnato da Jacques Martin pubblicato per la prima volta nel 1975<sup>20</sup>.

La trama è molto semplice e la storia è ambientata circa due secoli dopo la distruzione della città di Cartagine del 146 a.C.: Alix ed Enak, i due protagonisti della vicenda narrata, sono a Cartagine e diventano testimoni di un mistero che ha dell’incredibile. Dal vecchio palazzo di Amilcare Barca, ormai distrutto da quasi 200 anni, di notte si alza una luce misteriosa, che poi sembra scomparire in mare. Una luce dagli effetti letali, che uccide i Romani a guardia della vecchia città nemica, prodotta da una pietra, l’oricalco citata da Platone nel suo racconto sul mito di Atlantide<sup>21</sup>. Visto l’anno di pubblicazione, la seconda metà degli anni ’70 del secolo scorso, non si fa fatica a pensare che ci sia un rimando al periodo della guerra fredda, iniziato subito dopo la fine della Seconda guerra mondiale nel 1947 e terminato nel 1989 con la caduta del muro di Berlino, quando la minaccia e la paura dell’uso delle armi nucleari incombeva sull’umanità. L’incubo dello scenario postatomico è qui ben rappresentato sia dalla natura radioattiva della pietra misteriosa, sia dalla rappresentazione della città di Cartagine (vedi figura 3), che sembra evocare le macerie e la devastazione della città di Hiroshima. Naturalmente qui Cartagine è solo uno sfondo per le avventure dei due protagonisti, ma è da notare la particolare cura dedicata alla rappresentazione della *Colonia Iulia Concordia Carthago*<sup>22</sup>.

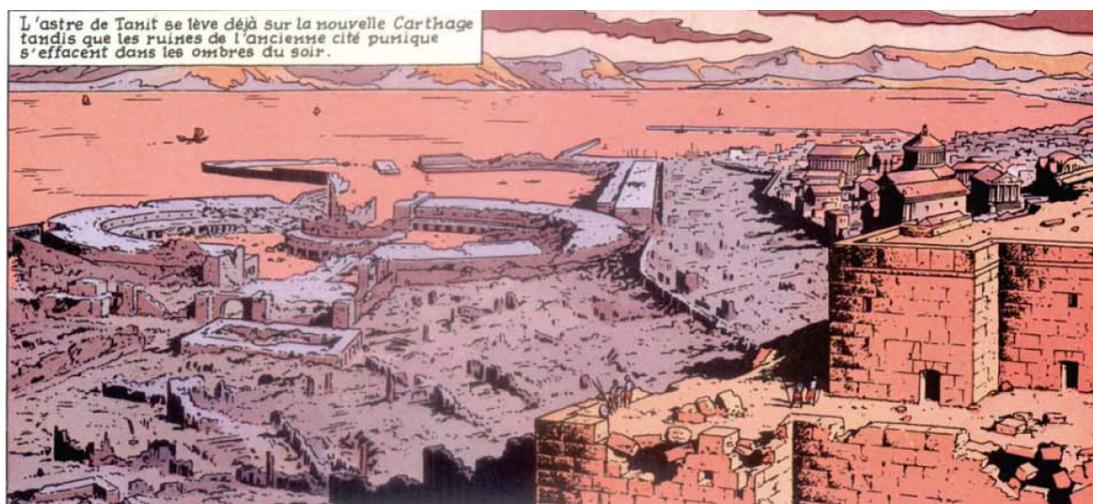


Figura 4. Il Porto di Cartagine. *Alix, Le spectre de Carthage*.

<sup>20</sup> *Le spectre de Carthage* è il tredicesimo tomo della serie Alix ed è stato pubblicato nel 1977.

<sup>21</sup> I dialoghi di Platone *Timeo* e *Crizia*, scritti intorno al 360 a.C., contengono i primi riferimenti a Atlantide. Platone introduce Atlantide nel *Timeo* (17-27).

<sup>22</sup> Ricostruita per volere di Cesare, la seconda Cartagine, romana e africana insieme, è il punto di convergenza di tutte le vie dell’entroterra africano e il punto di partenza di importanti rotte marittime, la cui destinazione primaria, attraverso il porto di Ostia, è Roma.

## Vero e verosimile, archeologia e fumetto

La riscoperta scientifica delle civiltà del Vicino Oriente Antico, iniziata con le prime missioni archeologiche risalenti alla seconda metà del XIX secolo, ha portato alla luce un numero incredibile di manufatti che sono entrati a far parte, come una sorta di fiume in piena, delle collezioni pubbliche e private, andando a riempire le vetrine dei maggiori musei mondiali e suscitando lo stupore e l'ammirazione dei visitatori soprattutto europei all'inizio, e poi dei mercanti d'arte provenienti dal Nuovo Mondo.<sup>23</sup>

Il senso di meraviglia e il fascino che suscitavano queste antiche e misteriose civiltà ha influenzato la *pop culture*, creando un immaginario ricco di contaminazioni e più ligio all'idea della verosimiglianza, che all'aderenza puntuale alla realtà; Mesopotamia, Egitto, Fenicia e Cartagine costituivano dei semplici elementi per ottenere un prodotto che avesse come fine quello di rievocare un vago e generico antico, un diverso e quindi esotico Oriente<sup>24</sup>. Un momento di svolta nella percezione dell'Oriente è il 1978, quando Edward Said pubblicò il volume *Orientalism*<sup>25</sup>. Con "orientalismo" l'autore intende il modo in cui la cultura europea ha trovato, attraverso la conoscenza dell'Oriente, il pretesto per dominarlo, travisandolo volontariamente e trasformandolo nel luogo, per antonomasia, in cui risiedeva l'Altro. Lo studioso analizza i meccanismi e le modalità con cui questa colonizzazione sia territoriale sia intellettuale si è tramandata dagli stereotipi ottocenteschi fino ad oggi. Il saggio ha naturalmente provocato un'ampia discussione in tutte le sedi scientifiche; le critiche si fondano soprattutto sul fatto che l'analisi svolta da Said, pur condivisibile dal punto di vista teorico generale, presenta limiti soprattutto nel considerare alla stessa stregua la letteratura, l'economia, la sociologia e la geografia gettandole in un unico grande contenitore e di non avere inserito limiti temporali netti. L'orientalismo di Dante, ad esempio, è certamente ben diverso da quello elaborato nel XX secolo<sup>26</sup>.

Anche il cinema nelle sue prime colossali testimonianze è stato latore di questa visione dell'Oriente misterioso, rendendolo maestoso e fastoso.



**Figura 5.** Confronto tra la scena tratta dal film *Scipione l'Africano* e l'*Apkallu* del Palazzo di Nimrud.

Nel film *Scipione l'Africano* appare addirittura in una scena un *Apkallu*, genio tutelare che è presente spesso nei rilievi dei palazzi del periodo neo-assiro. In particolare, si può confrontare quello appartenente alla stanza S del Palazzo Nord Ovest di Nimrud del re Assurnasirpal II (875-

<sup>23</sup> Matthiae 2005. 3-21.

<sup>24</sup> Campus 2017. 136-139.

<sup>25</sup> Said 1978.

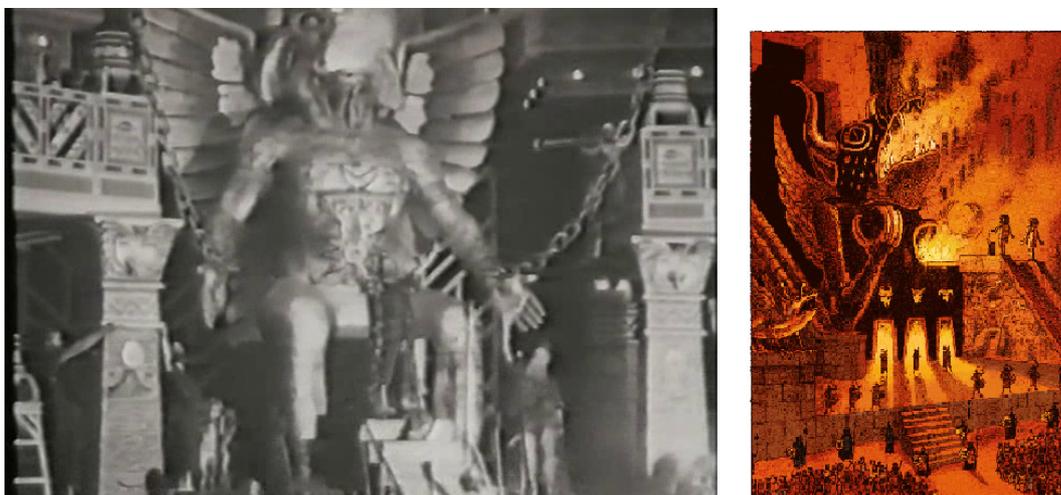
<sup>26</sup> Campus 2017 133-135.

860 a.C.)<sup>27</sup>. Inutile dire che la Mesopotamia sia ben lontana sia geograficamente che cronologicamente dalla Cartagine del periodo di Annibale<sup>28</sup>.

Il film *Cabiria* diretto da Giovanni Pastrone nel 1918 che addirittura novera come autore delle auliche didascalie Gabriele D’Annunzio<sup>29</sup> ne è un fulgido esempio. Ispirato al romanzo di Emilio Salgari, *Cartagine in fiamme* e al romanzo *Salammbô* di Gustave Flaubert, il film è ambientato durante la seconda guerra punica. Ciò che interessa in questo caso è come venga rappresentata Cartagine con i suoi riti, tra i quali quello più importante ed evocativo, il sacrificio umano al dio Moloch, e poco importa che la storiografia ne abbia praticamente certificato l’inconsistenza<sup>30</sup>.

Queste immagini hanno una portata evocativa ed un impatto così forte<sup>31</sup> che i fumetti che si ispirano a questo periodo della storia antica ne rimangono fortemente influenzati<sup>32</sup>.

*Les Voleurs de Carthage*, è un *graphic novel* pubblicato in due volumi tra il 2013 e il 2014 disegnato da Harvé Tanquerelle, è ambientato nella Cartagine del II sec. a.C.<sup>33</sup>. I colori aggiunti da Isabelle Merlet sono di una qualità incredibile e presentano in alcune scene dei rimandi non solo alle scene del film di Giovanni Pastrone, ma anche del capolavoro di Fritz Lang, *Metropolis* del 1927.



**Figura 6.** Confronto tra Cabiria e Les Voleurs de Carthage. La Nuit de Baal Moloch, Tome 2.

<sup>27</sup> La città venne scoperta nel 1820 dall'inglese Claudius James Rich. Austen Henry Layard iniziò gli scavi archeologici dal 1845 al 1847 e dal 1849 fino al 1851.

<sup>28</sup> Sul rapporto tra Babilonia e la sua rappresentazione nel film di D.W. Griffith, *Intolerance* del 1916, si veda Seymour 2015.

<sup>29</sup> Sulla controversia nata riguardo alla stesura delle didascalie: Anna Chiara Luzzi, « Il «maraviglioso» e il «maravigliosissimo» dei tempi moderni », Flaubert [En ligne], 14 | 2015, mis en ligne le 15 décembre 2015, URL : <http://journals.openedition.org/flaubert/2468>, consultato il 1 aprile 2019.

<sup>30</sup> Sul rapporto tra ideologie antiche e pregiudizi moderni relativi al problema del *Tofet* e dei sacrifici umani si veda Campus 2013.

<sup>31</sup> Brunetta 2011

<sup>32</sup> Campanile 2014. 98-108.

<sup>33</sup> La storia si svolge nella regione di Cartagine, poco prima della distruzione della città da parte dei Romani nel 146 a.C. Horodamus il Gallo e Berkan il Numidia sono due spiantati mercenari che vagano in Numidia. Avendo appena assistito all'attacco di una carovana da parte dei Numidi commissionato dai Romani, Horodamo e Berkan approfittano della confusione per catturare una giovane donna. Questa, lungi dall'essere spaventata, si presenta sotto il nome di Tara, nativa di Utica e membro della Famiglia, la più grande corporazione di ladri locali. Spiega loro che è stata incaricata dalla Famiglia di progettare il più grande furto: il saccheggio del tempio di Tanit a Cartagine. Ora che i suoi compagni sono morti durante l'attacco, Tara non ha nulla da perdere e offre a Horodamus e Berkan di diventare sua complice in questo audace furto. I due volumi sono stati pubblicati con il titolo *Le Serment du Tophet* e *La Nuit de Baal-Moloch*.



**Figura 7.** Scena tratta dal film Metropolis.

La contaminazione, il rimando, anche se rappresentano una componente non filologicamente corretta, non sono un elemento disturbante, anzi è più importante, anche considerando i media utilizzati, la forza evocativa e il desiderio di colpire e suggestionare l'immaginario popolare, rispetto a quella di fornire informazioni ed elementi coerenti. Non si tratta di documentari e spesso quando si cerca di sostituire la verosimiglianza con il vero, rispetto alle aspettative di un'opera di ispirazione storica, che sia un fumetto o un film, non facciamo altro che eliminare l'effetto di magia; è interessante trovare somiglianze e incongruenze, non come operazione che miri a distruggerne la magia, ma a sottolinearne la capacità di suscitare meraviglia. Perfino uno dei telefilm che più ha colpito l'immaginario popolare del secolo scorso è rimasto in qualche modo contaminato dal mondo fenicio-punico: *Star Trek*.

Nella quinta puntata della seconda stagione dal titolo: *The Apple* il capitano J.T. Kirk e il suo equipaggio si trovano a fronteggiare su un pianeta ostile un'entità extraterrestre che si chiama *Vaal*, chiaro riferimento al dio fenicio Baal dotato di connotati iconografici sicuramente di influenza "arqueo-cinematografica".



**Figura 8.** Star Trek, The Apple.

Anche la scrittura fenicia ha subito lo stesso trattamento in un'avventura a fumetti di uno degli antieroi protagonisti della nostra infanzia e non solo: Paolino Paperino. Nel fumetto pubblicato nel numero 667 del 1967, dal titolo *Paperino e il codice fenicio*, appare addirittura una tavoletta incisa con una scrittura che richiama l'alfabeto fenicio. Gli abitanti del paese dei figli di Sidone che i protagonisti dell'avventura incontrano durante il loro viaggio, parlano e scrivono in fenicio, anche se hanno appreso la lingua parlata da Paperino da un antico visitatore; ecco che il fumetto diventa addirittura tentativo di dare voce ad un linguaggio di cui si può ormai solo presumere la pronuncia, dedotta in maniera scientifica, ma ahimè, naturalmente mai ascoltata.



Figura 9. Fumetti in “fenicio”.

Chiaramente anche in questo caso si tratta solo di suggestione, la lingua scritta sulla tavoletta non è assolutamente fenicio, ma poco importa, l'importante è dare l'idea che si tratti di fenicio.



Figura 10. Paperino e il codice fenicio.

	1	2	3	4	5	6
'	κ	κ κ	κ κ	κ κ	κ	κ
b	ϑ ϑ	ϑ ϑ	ϑ ϑ	ϑ ϑ	ϑ ϑ	ϑ
g	∟	∟	∟ ∟	∟	∟	∟
d	∆	∆	∆	∆	∆	∆
h	⊕		⊕	⊕	⊕	⊕
w	ϣ		ϣ	ϣ	ϣ	ϣ
z	∏	∏	∏	∏	∏	∏ ∏
h	⊞	⊞ ⊞	⊞	⊞	⊞	⊞
t	⊗				⊗	⊗
y	∑	∑	∑	∑	∑	∑
k	∨	∨	∨	∨	∨ ∨	∨
l	∟	∟	∟	∟	∟	∟
m	∫		∫	∫ ∫	∫ ∫	∫
n	∫	∫ ∫	∫	∫ ∫	∫ ∫	∫
s	⊞			⊞	⊞	⊞
'	○	○ ○ ○	○	○	○	○
p	∩		∩	∩ ∩	∩	∩
š		∩ ∩ ∩	∩	∩	∩	
q			∩	∩	∩	∩
r	∩	∩	∩	∩	∩	∩
š	∩		∩	∩	∩	∩
t	∩ ∩ ∩		∩	∩	∩ ∩	∩

Tavola 3. *Scritture monumentali fenicie antiche*. 1. Ahiram (xiii sec.). 2. Frece libanesi (xiii sec.). 3. Yehimilk (x sec.). 4. Kilamuwa (ix sec.). 5. Karatepe (viii sec.). 6. Ires Dagh (vii sec.).

Figura 11. Tavola con lettere fenicie.

## L'ultima frontiera: i webcomics

I webcomics rappresentano l'ultima frontiera dell'evoluzione del fumetto. Si tratta di storie che per loro definizione sono progettate e realizzate espressamente per la pubblicazione e la fruizione su web, da non confondere con i fumetti pubblicati su carta e poi reperibili per il

download, non sempre legale, sul web. I webcomics sono di solito di fruizione veloce, hanno svolgimento rapido, dato che l'attenzione, leggendo sullo schermo di un computer o un tablet, tende a calare molto più velocemente, rappresentano inoltre la realizzazione delle *infinite canvas*<sup>34</sup> teorizzate da Scott McCloud<sup>35</sup> con la sua possibilità di estensione potenzialmente illimitata della figura. Il fumetto pubblicato sul web amplifica le proprie potenzialità espressive e comunicative aggiungendo anche la possibilità di interazione con il lettore.

Il fatto che la pubblicazione sul web avvenga senza l'intermediazione e il filtro operato da una casa editrice ne rappresenta la forza e nello stesso tempo il limite, tanto che almeno all'inizio la qualità non era certamente eccelsa. L'interazione dei lettori e il loro stabilire chi meritasse o meno il loro gradimento, ha comunque provveduto nel tempo ad operare una selezione naturale ed aumentare il livello di qualità dell'offerta.

Naturalmente anche in questo nuovo settore sono cominciati a comparire webcomics con argomento di tipo storico. Tra questi l'attenzione ricade, *ça va sans dire*, su quelli aventi come argomento Cartagine.

Il webcomic dal titolo *Hannibal goes to Rome*<sup>36</sup> è stato pubblicato on line nel 2008, scritto da Brendan McGinley e disegnato da Mauro Vargas, al momento consta di due libri. Il tema della narrazione è la marcia di avvicinamento di Annibale a Roma durante la seconda guerra punica. L'immagine che viene data del condottiero cartaginese tratteggia quella già rappresentata nel film *Scipione l'Africano* soprattutto a causa della benda che gli copre un occhio.



**Figura 12.** Hannibal goes to Rome.

Il fumetto ha un tono divertente e divertito; ci sono numerosi spunti e allusioni legate al mondo del cinema prestando poca attenzione alla verosimiglianza, è *entertainment* allo stato puro anche se non dimentica una certa aderenza al racconto storico. Come esempio, in una tavola non si fa fatica a trovare una certa somiglianza del personaggio rappresentato con il Signor Smith del film *Matrix*<sup>37</sup>. Anche questo è un modo diverso per rendere la storia accattivante per gli adolescenti e non solo.

<sup>34</sup> La tela infinita si riferisce allo spazio potenzialmente illimitato che è disponibile per i webcomics presentati sul World Wide Web. Il termine è stato introdotto da Scott McCloud nel suo libro del 2000 *Reinventing Comics*, in cui suggeriva ai creatori di webcomic di creare una pagina Web di dimensioni sufficienti a contenere una pagina di fumetti di qualsiasi dimensione immaginabile. Questa tela infinita creerebbe una quantità infinita di benefici narrativi e consentirebbe ai creatori molta più libertà nel modo in cui presentano le loro opere d'arte.

<sup>35</sup> McCloud, 2000.

<sup>36</sup> Il fumetto è reperibile a questo indirizzo: <https://www.brendanmcginley.com/hannibal-goes-to-rome> . Ultima visita 30/03/2019.

<sup>37</sup> Matrix (The Matrix) è un film di fantascienza del 1999 scritto e diretto dai fratelli Andy e Larry Wachowski.

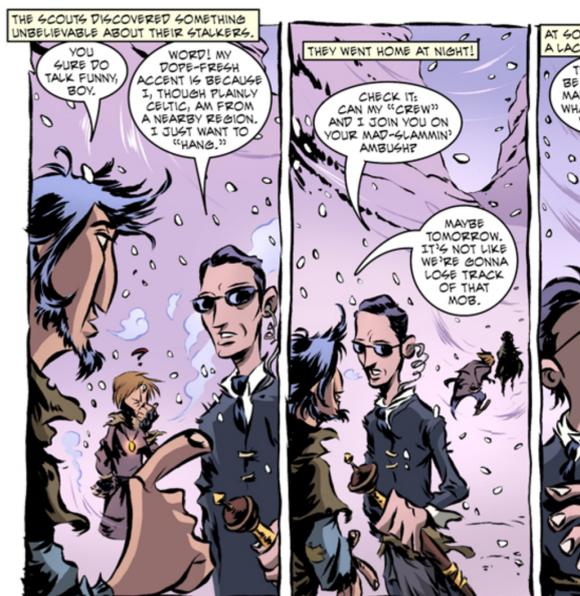


Figura 13. Hannibal incontra Mister Smith.

Un altro webcomics particolarmente interessante, è quella dal titolo: *The Sacred chicken of Rome, a tale of treachery, bravery and poultry*<sup>38</sup> scritta da Nate Creekmore.

A differenza del precedente webcomics questo viene pubblicato su una piattaforma di microblogging nota come Tumblr. Un'esperienza a metà tra il social e il blog, dove l'utente può scrivere, linkare articoli interessanti trovati in rete, postare foto e video tutto con un semplice bottone da installare nel browser. La storia raccontata nel web comic è quella che come al solito prende spunto dalla Storia con la "S" maiuscola: Publio Claudio Pulcro attacca Cartagine fuggendo dal porto di Drepanum durante la prima guerra punica e subisce una grave sconfitta navale. Secondo quanto ci tramanda la tradizione storica<sup>39</sup>, questa sua sconfitta è dovuta ad un atto di empietà. La nave del console ospitava i polli sacri che servivano all'augure per le sue interrogazioni, al rifiuto dei pennuti di mangiare l'offa<sup>40</sup>, evento ritenuto di cattivo presagio, Publio Cornelio Pulcro decide di gettare i polli in mare, subendone poi l'inevitabile conseguenza e cioè la sconfitta e il pagamento una volta tornato a Roma di ben 120.000 assi.

La storia che racconta il webcomics è proprio quella dei polli sacri che cercano di trovare la via per tornare a Roma. Lo spunto è spassoso e la grafica è veramente ben curata e neanche qui mancano i riferimenti legati alla storia dei sacrifici dei neonati al dio Baal, qui affrontato in maniera scanzonata e divertente, ma testimonia ancora una volta quanto sia radicato nell'immaginario popolare questa credenza legata alla cultura fenicio punica.

<sup>38</sup> Fumetto reperibile cliccando su questo link: <https://thesacredchickensofrome.tumblr.com/> Ultima visita 14/03/2019.

<sup>39</sup> Polibio, I, 49; Cicerone, De Divinatione, I, 16; II, 8 e II, 33; Tito Livio, XIX; Svetonio, Tiberio, 2. Bessone Scuderi 1994, 115-116.

<sup>40</sup> L'offa era una focaccia a base di farro utilizzata proprio dagli auguri che la inzuppavano in acqua, latte o vino e la offrivano ai polli sacri.



Figura 14. Baal e il sacrificio dei neonati.

## Conclusioni

Il fumetto è diventato ormai un *media* maturo soprattutto nella sua forma più evoluta, quella del *graphic novel*, capace di raccontare mondi presenti passati e futuri sempre in maniera sempre più complessa, il connubio tra immagini e parole evoca e sviluppa la nostra capacità di immaginare e riflettere rendendo il ricordo ancora più duraturo.

Ci sono storie che sembrano però, fare ancora fatica a scrollarsi di dosso antichi pregiudizi e stereotipizzazioni. La rappresentazione di Cartagine nei fumetti presi in esame in questo articolo, sembrano ancora soffrire di questa visione mutuata ormai da centinaia di anni di stratificazioni culturali.

La speranza è che in futuro si riesca ad andare oltre questa immagine e che nel passato come nel presente si torni a vedere l'altro, il diverso, come una fonte di conoscenza e uno stimolo all'approfondimento e allo studio, anche in contesti di cultura a larga diffusione come è quella del fumetto, senza preconcetti e pregiudizi.

Per concludere, mi piace ricordare una frase presa dal fumetto “Batman”, che sembra proprio parlare della Storia, una Storia di parte, una Storia comune, una storia di tutti; strisce, frammenti di una Storia più grande, come quella che ci hanno raccontato proprio questi fumetti: “La vita continua. I tempi cambiano. E la gente cambia con loro. Il mondo è diventato più buio. Più buio fuori. E più buio dentro. Per sopravvivere, c'è chi deve essere più forte. E c'è chi... deve solo ricordarsi come era prima”.

## Bibliografia

- Barbieri, Daniele. *Breve Storia della Letteratura a Fumetti*. Roma: Carocci, 2009.
- Bessone, Luigi e Rita Scuderi. *Manuale di Storia Romana*. Bologna: Monduzzi, 1994.
- Brunetta, Gianpiero. *Metamorfosi del Mito Classico nel Cinema*, Bologna: il Mulino, 2011.
- Campanile, Domitilla. "Imperium sine fine: Roma a Fumetti". *Classico Contemporaneo 0* (2014): 98-108.
- Campus, Alessandro. "Annibale e Scipione. Riflessioni Storico-Religiose sulla Seconda Guerra Punica". *Rendiconti della Accademia dei Lincei*, ser. IX, XIX, (2008): 121-182.
- Campus, Alessandro. "Costruire Memoria e Tradizione, il Tofet". *Quaderni di Vicino Oriente XVII*, (2013): 135-152.
- Campus, Alessandro. "Il Futuro non è scritto. L'Oriente visto dall'Occidente". *Quaderni di Vicino Oriente XIV*, 2017.
- Crawley Quinn, Josephine. *In Search of the Phoenicians*. Princeton University Press, 2018.
- Delfino, Daniele e Stefano Matteoli. "Il fumetto come Strumento di Mediazione Artistica". *Psicologia e scuola on line*. Novembre 2013.
- Eisner, Will. *Fumetto & Arte Sequenziale*, Torino: Vittorio Pavesio Production, 1997.
- Foraboschi, Daniele e Silvia Bussi. *Integrazione e alterità. Incontri/scontri di culture nel mondo antico*. Milano: Edizioni Cisalpino. 2013.
- Giammellaro, Pietro. "Inglese e Fenici nella Storiografia e nella Propaganda Fascista." *Palindromo, Storie al Rovescio e di Frontiera* ISSN 2039-9588 Rivista trimestrale illustrata, I.1, Marzo 2011.
- Li Puma, Eugenia. "Bisulci Lingua (Plauto Poen. 1034). La Doppiezza Cartaginese". *PAN 2*, (2013): 35-47.
- Liverani, Mario. *Antico Oriente. Storia, Società, Economia*. Bari: Laterza, 1988.
- Maggiorelli, Simona. *Attacco all'Arte, la Bellezza Negata*. Roma: L'Asino d'oro edizioni, 2017.
- Matthiae, Paolo. *Prima Lezione di Archeologia Orientale*. Bari: Laterza, 2005.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publishers Inc. 1993. Tradotto dalle Edizioni Studio 901, Torino, 1996.
- McCloud, Scott. *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York: Harper, 2000.
- Nelis, Jean. "Constructing Fascist Identity: Benito Mussolini and the Mith of Romanità." *The Classical World* 100.4, (2007): 391-415.

- Prandi, Luisa. “La Fides Punica e il Pregiudizio Anticartaginese.” In M. Sordi (a cura di), *Conoscenze etniche e rapporti di convivenza nell’antichità*. Milano: Vita e Pensiero, 1979.
- Russo, Giuseppe. “Papiri “a Fumetti”: P.Oxy. XXII 2331 e P.Köln IV 179”, *Archiv für Papyrusforschung und verwandte Gebiete*, 60, (2014): 339-358.
- Said, Edward. *Orientalism*, New York: Pantheon Books, 1978, (Trad. It., *Orientalismo*, Milano: Feltrinelli, 1999).
- Seymour, Michael. *The Babylon of D. W. Griffith’s Intolerance in Imagining Ancient Cities* in Marta García Morcillo, Pauline Hanesworth and Óscar Lapeñ Marchena (eds.) *Film From Babylon to Cinecittà*, New York: Routledge, (2015): 18-34.
- Stramaglia, Antonio. “Il Fumetto prima del Fumetto, Momenti di Storia dei Comics nel Mondo Greco-Latino”. *Segno e Testo*, 3, (2005): 3-37.
- Visser, Romke. “Fascist Doctrine and the Cult of the Romanita.” *Journal of Contemporary History* 27.1 (1992): 15-22.



## La gamification e i confini del gioco

Vincenzo Idone Cassone

Centro Interdipartimentale di Ricerche sulla Comunicazione (CIRCe)  
Università di Torino

### Abstract

Questo contributo propone una prospettiva di analisi della gamification fondata sullo studio dei suoi confini, che consiste nell'analisi delle dinamiche e dei processi che determinano la percezione e l'instaurazione di soglie, confini e limiti al fenomeno del gioco, inteso sia come oggetto che come attività e fenomeno culturale.

Il contributo descrive inizialmente le principali criticità del dibattito sulla gamification, passando poi a presentare i vantaggi in una prospettiva di analisi fondata sullo studio dei confini del gioco. In una seconda fase, sintetizza i vari problemi del dibattito della disciplina dei game studies che hanno portato ad una problematica comprensione delle soglie ludiche.

In seguito il contributo descrive tre dimensioni interconnesse che costituiscono le dinamiche dei confini del gioco, e che possono essere analizzate per comprenderne le caratteristiche. Infine, a partire dalla lettura presentata precedentemente, propone una serie di casi studio di gamification mostrando vari processi attraverso cui confini ludici tradizionali possono essere riproposti, modificati, sovvertiti al di fuori dei contesti di gioco, mostrando così l'efficacia della prospettiva proposta.

### Gamification and the Boundaries of Play

The contribution proposes a boundary-based perspective for the study of gamification: the investigation of the dynamics which determine the perception of limits, thresholds and boundaries in play, to be understood both as objects/activity and as a cultural phenomenon.

The contribution first highlights the main issues in the gamification debate, then describes the advantages in focusing on the boundaries of play. Subsequently, it disentangles the many issues and debates in the discipline of game studies, which lead to a problematic understanding of the limits of play. The contribution then describes three interacting layers of boundary-making dynamics which make it possible to chart the boundaries of play. Lastly, it discusses four cases of gamification through the previously described perspectives, discussing the ways in which "typical" game boundaries may be re-proposed, modified, subverted or replicated outside the common game contexts, thus showing the potential of the proposed analytical perspective.

*Published 30 June 2019*

Correspondence should be addressed to Vincenzo Idone Cassone, Università di Torino. Email: [idonecassone@gmail.com](mailto: idonecassone@gmail.com)

*DigitCult, Scientific Journal on Digital Cultures* is an academic journal of international scope, peer-reviewed and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation and social change. ISSN: 2531-5994. URL: <http://www.digitcult.it>

Copyright rests with the authors. This work is released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0. For details please see <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



## 1. Introduzione

### 1.1 Il dibattito sulla gamification

A partire dal 2009, il concetto di gamification ha ottenuto una grande e progressiva diffusione, portando all'attenzione del pubblico, dei media e degli esperti un insieme di applicazioni e servizi fondati sui principi del gioco. Applicazioni gamificate sono oggi diffuse in molti ambiti, dal fitness (*Nike+ runner*) all'educazione (*Duolingo*) al mondo del lavoro (*Salesforce*) e del commercio (*Steam*), e al tempo libero (*FourSquare*).

Sempre più spesso si discute ormai di soluzioni e approcci ispirati al gioco e ai suoi elementi: regole predefinite, ricompense e premi, giudizi equi, libertà di scelta e altro ancora, sull'onda dell'idea di poter rendere attività quotidiane più interessanti, motivanti, coinvolgenti. Negli anni la gamification è stata oggetto di numerosi libri di divulgazione (McGonigal 2011, Zichermann and Cunningham 2011, Werbach 2012), convegni (GSummit, GamiFIN) iniziative (Fun Theory), conferenze e articoli accademici (Deterding et alii 2011).

Al tempo stesso, nel corso degli anni, tale concetto ha finito per sviluppare una serie di criticità, dubbi, teorie e prospettive divergenti, generando un dibattito complesso e ancora oggi in pieno svolgimento. Le principali questioni riguardano direttamente la natura e l'uso di tale concetto:

- Si deve considerare la gamification come un'attività di design che produce applicazioni gamificate, oppure piuttosto come di un processo culturale che modifica il rapporto tra gioco e società (come il suffisso -ification porterebbe a pensare)?
- È possibile definire l'estensione di questo fenomeno/pratica? In particolar modo, come considerarlo e/o distinguerlo da tutta una serie di termini simili (ludification, ludicisation, ludic century, gameful world) recentemente impiegati? Quali caratteristiche lo possono definire?
- Come osservarne e analizzarne le caratteristiche, eventualmente misurandone le conseguenze e il funzionamento generale? In che modo valutarne vantaggi, rischi, potenzialità?

Tali domande sembrano convalidare, a qualche anno di distanza, la posizione espressa da O'Donnell's (2014) e, in forma differente, da Seaborn e Fels (2015): ovvero che il concetto della gamification richieda ancora un lavoro di precisazione analitica e riflessione sul fenomeno.

A questo scopo, questo studio vuole proporre una prospettiva sul fenomeno basata sullo studio dei confini del gioco, inteso al tempo stesso come attività concreta che come oggetto culturale. Nelle prossime pagine, si spiegheranno innanzitutto le ragioni di tale prospettiva (Cap.1), dopodiché si presenteranno i principali effetti di senso legati ai confini del gioco (Cap.2), infine si trasferiranno tali riflessioni all'osservazione di una serie di esempi problematici di sistemi gamificati (Cap.3).

### 1.2 Eterogeneità e liminalità

Per fare ciò, può essere utile partire dalle varie definizioni impiegate per descrivere tale fenomeno:

*The use of game design elements in non-game contexts (Deterding et alii 2011)*

*The process of game thinking and game mechanics to engage users and solve problems (Zichermann and Cunningham 2011)*

*A process of enhancing a service with affordances for gameful experiences in order to support user's overall value creation (Hamari and Huotari 2012)*

*The process of making activities more game-like (Werbach 2014)*

*The craft of deriving fun and engaging elements found typically in games and thoughtfully applying them to real-world or productive activities (Chou 2015)*

*The process of a total permeation of our society with methods, metaphors, values, and attributes of games (Fuchs 2014)*

Queste ultime, in realtà, costituiscono solo parte del problema legato alla definizione della gamification: ad esse bisognerebbe aggiungere una serie di definizioni legate a fenomeni che, pur presentando nomi differenti (ludification, ludicisation, playfication, secolo ludico, semi-ludico) sono ad essa accostabili e comparabili (vd rispettivamente, Raessens 2006, Genvo 2014, Ortoleva 2012, Salvador 2015). Ciononostante, si può osservare fin dagli esempi presenti come, nonostante le prospettive e approcci divergenti, le definizioni condividano l'implicita assunzione della gamification come qualcosa di *eterogeneo*: un fenomeno che si origina dall'interazione tra due sfere/dimensioni principali, da un lato quella del gioco e dei suoi elementi, dall'altra quella che approssimativamente si potrebbe definire "dominio sociale". Per quanto sotto rappresentazioni e termini diversi, nelle varie definizioni (contesti, oggetti, obiettivi non-ludici) la sfera del gioco si impone, assimila o integra con tali dinamiche e contesti non-ludici, dando vita a oggetti/processi diversi dalla somma delle parti originali.

Nonostante ciò, le riflessioni divergono fundamentalmente proprio nel definire l'ambito con cui il gioco interagisce, e le dinamiche di questa interazione. Non è un caso che la definizione di gamification più utilizzata, ad opera di Deterding et alii (2011), si richiami ad un tanto neutro quanto problematico rapporto tra gioco e "non-gioco". Riprendendo il pensiero di Bateson (1956), il dominio del gioco è un "improper non-object", qualcosa che riusciamo a considerare/appellare solo in forma contrastiva e solo su base negativa: nei nostri esempi, la società, le attività "serie", la quotidianità etc.

Questa osservazione permette di identificare un secondo piano comune, ovvero l'assunzione della gamification come qualcosa di *liminale* (Catolfi e Giordano, 2015), che agisce tra confini di concetti e fenomeni per noi conosciuti, rendendo problematiche le nostre stesse categorie di pensiero. In questo caso, è proprio a causa dell'impossibilità di poter fissare delle caratteristiche e dei confini statutari per la sfera del gioco, che le varie definizioni sembrano confondersi e contraddirsi: ciò perché di volta in volta la definizione si concentra o sugli elementi dei giochi, o sull'atteggiamento, o l'esperienza e così via. La gamification è liminale nel senso in cui essa agisce all'interno dei confini tra la sfera del gioco e quella del non-gioco, facendole interagire e mobilitando le categorie di pensiero che ne hanno stabilito i confini.

### 1.3 Leggere i confini

Per questi motivi, una lettura approfondita del fenomeno richiede di comprenderne innanzitutto la natura eterogenea e liminale, adottando una prospettiva fondata sullo studio e la comprensione dei confini del gioco, del modo in cui essi si modificano (o meno) nella gamification, e delle caratteristiche che permettano attraverso i confini di distinguerla dai fenomeni affini sopra citati.

Questa prospettiva, però, non significa però provare a definire i confini stessi del gioco. Tale tentativo, come accennato in seguito (par.2.1), è stato già percorso con risultati contrastanti dagli studi novecenteschi sul gioco. Le riflessioni di Huizinga, Caillois, Wittgenstein e altri pensatori hanno affrontato direttamente la questione della definizione del gioco, della sua differenziazione interna, del suo essere "isolato" nella società.

Al contrario, la prospettiva proposta qui intende indagare i confini ludici come effetto di senso: vale a dire, analizzando ed esplicitando le categorie culturali, pragmatiche, sociali che di volta in volta creano limiti all'attività di gioco, la rendono distinguibile da altre attività, o sovrapponibile ad esse. Se pensiamo, ad esempio, come il gioco sia stato spesso considerato in base alla sua natura libera, improduttiva e senza conseguenze (Caillois 1958), possiamo capire la problematicità nel considerare gioco qualcosa (come la gamification) che comporta spesso attività economica, utilità sociale, limiti e conseguenze legali. Una prospettiva sulla gamification basata sui confini del gioco richiede quindi due passi fondamentali: da un lato quello di ricostruire le principali dinamiche semiotiche che reggono e modificano la percezione e l'instaurazione di confini e soglie; dall'altro la possibilità di tradurre queste riflessioni in valore euristico nell'osservazione dei fenomeni gamificati. È ciò che si tenterà di fare nei prossimi capitoli.

## 2. Mappare i confini

## 2.1 Il paradosso della separatezza

Come accennato precedentemente, le diverse problematiche legate al dibattito sulla gamification sembrano trovare un diretto antecedente nelle discussioni novecentesche che hanno portato alla nascita degli studi sul gioco. Ancora più interessante è che entrambi i dibattiti originano attorno ad una difficoltà di comprendere e mappare i confini stessi del fenomeno ludico. Sintetizzando necessariamente questo dibattito:

- a) i classici studi sul gioco, come Huizinga (1938), Caillois (1958), Suits (1978) e Wittgenstein (1953), si sono spesso concentrati sui confini del ludico, sia interni che esterni: Huizinga discute della pervasività del ludico, della sua marginalità nel mondo contemporaneo e delle tracce di esso presenti nel diritto, nell'arte, nella religione; Caillois distingue quattro principi fondanti il gioco, ma appartenenti all'identità umana e centrali per la società stessa (agon, alea, mimicry, ilynx); Wittgenstein, con la nozione di *somiglianze di famiglia* e di giochi linguistici, pone l'accento sulla difficoltà di categorizzazione del gioco al di fuori di un principio pratico e di convenzione: tutti quanti, sotto diverse prospettive, ne riconoscono la difficoltà di definizione, ribadendone una visione come fenomeno separato ma affine alla cultura e alla società.
- b) Eppure la maggioranza di tali studi conferma e al tempo stesso sconfessa la separazione del gioco dalle sfere della "vita reale": Huizinga ritrova il carattere ludico della letteratura, legge, religione; Caillois osserva la diluizione delle forme ludiche nella società, Fink (1957) parla di gioco come oasi, riposo indipendente ma non separata dalla vita. In maniera simile, le prime trattazioni moderne di psicologia ne osservano simultaneamente il carattere di addestramento, di esperienza e sperimentazione del reale (Winnicott 1971, Groos 1922, Bruner 1972), mentre sia l'antropologia e la sociologia (Levi Strauss 1949, Goffman 1974) da un lato, e la matematica dall'altro (Newman and Morgenstern 1944) ne assumono il carattere di modello del mondo e metafora per azioni in contesti regolamentati (Idone Cassone 2014).

Al tempo stesso però, tali studi hanno comunque insistito sul carattere autonomo, separato, fine a sé stesso dell'attività ludica in quanto tale. Non a caso, il termine *cerchio magico*, coniato da Huizinga, è stato elaborato da Salen e Zimmermann (2004), divenendo uno dei concetti più utilizzati dai moderni game studies, rappresentando così quella discontinuità spaziale, temporale, psicologica e finzionale che separa la vita quotidiana dall'atto ludico.

Il gioco diviene quindi, nella modernità, oggetto di una visione quantomeno paradossale: da un lato considerato come elemento chiave della cultura e della società; dall'altro ritenuto comunque fenomeno separato, chiuso e impermeabile alla "realtà quotidiana". Questo *paradosso della separatezza* è stato oggetto di dibattito all'interno dei game studies, che risulta fondamentale per la prospettiva qui adottata: non per poter chiarire e definire i confini del ludico, ma piuttosto per osservare i diversi sistemi di valore, le dinamiche culturali e i piani sociali attraverso cui si costituiscono percezioni, assunzioni e discorsi sui confini del gioco.

## 2.2 Separatismo ed effetti di soglia

Nel suo studio sui limiti e le chiusure del testo ludico, Fassone (2013) accenna al concetto di *separatismo ludico*: per lo studioso, all'interno dei game studies si è sviluppato negli anni un articolato dibattito a partire dalla nozione di cerchio magico, fondato proprio sui problemi legati al considerare il gioco come un fenomeno separato e delimitato da specifiche dinamiche. In estrema sintesi, i nodi del dibattito riguardavano da un lato l'interazione del gioco con le norme del mondo sociale, dall'altro il ruolo della tecnologia e le innovazioni da essa permesse:

- Una delle critiche più importanti alla elaborazione del cerchio magico di Salen e Zimmermann proviene da Montola (2005) o Nieuwdorp (2005), e in seguito da Montola, Stenros and Waern (2009) nel loro volume sui giochi pervasivi. In tale opera gli autori criticano l'assunto secondo cui i giochi debbano essere delimitati nel tempo, nello spazio e nella selezione dei partecipanti, portando esempi di giochi contemporanei in cui tali limiti sono labili o addirittura

assenti. Al tempo stesso, diversi autori, tra cui Thibault (2017) osservano la problematicità del concetto quando applicata al gioco interstiziale come quello mobile, in cui le sessioni vengono inframmezzate nelle pause della vita quotidiana (e viceversa).

- In maniera simile, diversi autori discutono di come lo sviluppo dei videogiochi e della tecnologia digitale renda da un lato superfluo, dall'altro criticabile tale concetto: se Calleja (2012) e Juul (2005) sostengono che parlare di cerchio magico per indicare i limiti dello schermo di un computer/tv abbia poco senso, dall'altro osservano come i mondi digitali possiedano, almeno ipoteticamente, orizzonti spaziali infiniti, dimensioni ulteriori non limitate dalla superficie usata per la rappresentazione. La presenza dell'hardware sembra quindi rendere problematica, se non superflua, l'idea stessa di una chiusura unica e prestabilita.

- Vengono infine mosse critiche a quei fenomeni psicologici e astratti che sono ricollegati vengono concepiti attraverso il cerchio magico stesso: in particolare ciò che viene chiamato *lusory attitude* (Suits 1978) e il processo di ri-semantizzazione finzionale che si collega al gioco. L'idea che una volta accettato di partecipare il gioco la nostra identità, il mondo che ci circonda e le nostre azioni perdano la funzione originale e entrino a far parte di un mondo altro è stata oggetto di critica da parte di Taylor (2006) e Yee (2014), nei loro studi etnografici sui giocatori di MMOG: essi hanno criticato l'idea di una sostituzione identitaria, osservando come i giocatori siano perfettamente in grado di vivere le loro vite sovrapponendo la loro identità in- e off-line. In maniera simile, Pargman and Jakobsson (2008) indicano come, indipendentemente dalla natura online o offline del gioco, per il giocatore medio non vi fosse sostanziale differenza di atteggiamento tra gioco e altre forme di *leisure* (ascoltare musica, chiacchierare, guardare un film); al contrario, molti soggetti sono oramai abituati ad effettuare più azioni simultaneamente, sovrapponendo media e canali eterogenei. In realtà, gli stessi studi etnologici di Malaby (2003) già mostravano come attività di gioco tradizionali (come backgammon o scacchi) immerse in contesti abitudinari fossero assolutamente integrate nella vita quotidiana, e difficilmente fossero percepite secondo le dinamiche di una separazione dal senso del mondo, quanto piuttosto come attività perfettamente coerente con esso.

Alcuni anni dopo, l'articolo di Stenros (2014) "In defence of the magic circle" provò a riproporre e sistematizzare la questione, facendo notare le semplificazioni operate dai critici e la stereotipizzazione del concetto di cerchio magico, che l'autore provò a ridefinire come sovrapposizione di tre diverse dinamiche: soglia psicologica che regge l'atteggiamento giocoso, il contratto sociale che costituisce l'atto del gioco, e i limiti spaziali e temporali dell'atto ludico che costituiscono l'arena.

Al di là del dibattito interno alla disciplina, le riflessioni qui accennate permettono di identificare tre piani principali, tra di loro comunicanti, che sembrano reggere le dinamiche di instaurazione, variazione e percezione delle soglie ludiche:

- innanzitutto il livello **empirico/testuale**: luogo, durata, attori coinvolti e contesti di gioco. I giochi presentano in questo caso un'enorme variabilità, ma essi oscillano tra quelli legati ad arene specifiche, e quelli contestualizzabili; dalle funzioni rigidamente istituzionalizzati (regolamenti sportivi) a quelli mutevoli e indefiniti (gioco infantile). Forze culturali e performance sociali plasmano i confini visibili del testo ludico, mentre spirito ludico e decontestualizzazione ironica manifestano processi di scavalco e ritraduzione dell'arena.

- in secondo luogo, quel livello **eterogeneo** che include processi i quali, seppur astratti (norme sociali, presupposti culturali) ricevono nei giochi diversi gradi di concretizzazione/figurativizzazione: parliamo di regole e regolamenti da un lato, di immaginazione e supporti scenici/figurativi dall'altro. I giochi presentano così forti soluzioni di continuità, tra quelli le cui regole sono scritte e prestabilite e quelle che vengono rinegoziate sul momento; tra le norme di *fair play* e lo spirito del gioco; e al tempo stesso, tra i giochi dotati (e che presuppongono) supporti scenici o specifici componenti, e quelli che rubano e traducono il contesto attraverso l'esercizio dell'immaginazione. L'eterogeneità dipende non solo così dalla tipologia di gioco (agon o mimicry), ma anche dal contesto (più o meno formale) e dalle risorse disponibili per il gioco (materiali standard o adattamenti).

- infine, quel livello **astratto/sociale** che si lega a fenomeni psicologici, culturali, storici e contestuali: ad esempio, la già citata ri-semantizzazione del contesto di gioco, e l'attitudine lusoria (*lusory attitude*), senza dimenticare lo spirito ludico o giocosità (*playfulness*). Tali fenomeni si manifestano del resto anche al di fuori dei giochi-oggetto e costituiscono alcuni dei pilastri delle dinamiche culturali del ludico. Anche in questo caso, confini e soglie si presentano in molte forme: da un lato acuti e prescritti, o viceversa estemporanei e diffusi; dipendenti dalle relazioni

tra i soggetti, e tra soggetti e contesti; legati ad abitudini e norme culturali, o a aspettative e desideri individuali; si pensi alla natura sia istituzionale che improvvisata del gioco (amatoriale o professionale), alle differenti dinamiche di gioco concesse con sconosciuti o familiari), alle caratteristiche sociali dei giocatori (bari, giocatori compulsivi o competitivi) e al modo in cui tutte queste possono generare enormi disparità tra gioco e gioco, tra gioco-oggetto e gioco-fenomeno.

Una prospettiva fondata sull'analisi dei confini del gioco significa così comprendere e mappare i vari piani descritti, osservando le dinamiche che di volta in volta interagiscono nel determinare una certa percezione del fenomeno come più o meno ludico, più o meno gamificato, più o meno innovativo. Significa anche poter comparare tali dinamiche a fenomeni di gioco più o meno simili, in cerca di tendenze o di innovazioni nel tessuto culturale e sociale, che permettano di comprendere meglio i fenomeni in oggetto.

### 3. Confini ludici nelle applicazioni gamificate

#### 3.1 Prospettiva di lettura

Una volta definite in maniera preliminare le dinamiche legate ai confini del ludico, è possibile provare ad osservare come ciò si traduca nell'osservazione delle applicazioni gamificate, e come esse si comportino in rapporto ai piani di analisi ai livelli sopra identificati. Un'analisi integrata e coerente di tali sistemi è stata proposta in Idone Cassone (2019): per motivi di spazio e di complessità del modello di analisi utilizzato, in queste pagine si provvederà piuttosto a mostrare in azione la prospettiva sopra descritta, verificandone l'utilità attraverso quattro casi significativi di gamification: essi sono stati selezionati in modo da garantire una visione prolematica e complessa del fenomeno della gamification, anziché in base alle tipologie più diffuse, o limitata ad un determinato ambito di applicazione. Al contrario, gli esempi mostrati presentano da un lato un forte valore paradigmatico, dall'altro alcuni caratteri "di frontiera", che permettono di riconsiderare interpretazioni semplicistiche del fenomeno.

#### 3.2 Speedcamera Lottery

Nel 2009 Volkswagen lanciò l'iniziativa "The Fun Theory", invitando a presentare progetti in cui il divertimento fosse la chiave per produrre cambiamenti socialmente positivi. Il progetto vincitore fu *Speedcamera lottery*: nonostante la natura slegata da gioco digitale e tecnologicamente semplice, e le sue caratteristiche atipiche rispetto a molti esempi di gamification, è stato spesso citato come caso paradigmatico di design ludico da evangelist e studiosi. (Werbach 2014).

*Speedcamera lottery* è un'installazione progettata per convincere i guidatori a rispettare più facilmente i limiti presenti nel centro città, riducendo ulteriormente la velocità nelle zone più trafficate, ed è stata implementata per tre giorni al centro di Stoccolma. Ad un tradizionale autovelox venne aggiunto un meccanismo di premiazione tipico di una lotteria: ogni qualvolta un automobilista viaggiasse sotto la soglia consigliata, la camera avrebbe fotografato la targa e inserito l'utente tra i possibili vincitori di un premio, la cui entità veniva decisa in base alle multe effettuate dallo stesso autovelox in quel periodo. L'installazione funge così sia da deterrente che da incentivo per la guida sicura.

Osservandola dalla prospettiva dei confini ludici empirici, è difficile sostenere che *Speedcamera lottery* agisca come un gioco pervasivo: l'iniziativa ha un luogo fisso e una durata prestabilita. La selezione dei partecipanti è già più articolata: ogni guidatore può partecipare o meno semplicemente passando da quella strada, anche senza essere al corrente dell'iniziativa. Dove avviene una integrazione è nei confini delle regole: l'installazione non sospende ma integra il codice della strada, a cui si aggiungono le regole del contest. Senza negare né sovvertire in alcun modo le prime, *Speedcamera lottery* ri-equilibra la dinamica di sanzione all'interno di una cornice di alea; una sorta di moderna rielaborazione del contrappasso, o di quelle forme di giustizia basate su simmetria del giudizio (ricompensa vs punizione).

Eppure ciò che avvicina il sistema ad un meccanismo ludico non è tanto la presenza di un premio in quanto tale, né la cornice aleatoria in sé: quanto invece il rapporto asimmetrico tra meccanismi di premiazione/punizione, che non appartiene al modello (virtualmente) assoluto

della giustizia: *Speedcamera lottery* oppone così una sanzione certa (multa) ad un premio probabile (estrazione).

### 3.3 Steam

Steam è una piattaforma di distribuzione digitale di videogiochi sviluppata da Valve, attualmente il più vasto negozio online per l'acquisto di videogiochi PC. Dalla sua creazione nel 2003, la piattaforma si è evoluta, sviluppando funzioni legate alla curatela e alla gestione della libreria digitale degli utenti, fino a diventare un ecosistema completo di distribuzione, gestione e social networking legato ai giochi digitali. Gli utenti di Steam possono acquistare giochi, controllare e aggiornare le loro librerie digitali, installare *mod* per giochi e pacchetti alternativi di contenuti, chattare e coordinare azioni con amici online, essere aggiornati su novità dei prodotti a cui sono interessati e/o partecipare ad aste e mercati online.

Ogni utente Steam interagisce con l'applicazione a partire da quattro pagine principali: il negozio, in cui egli può ricercare e acquistare giochi; la libreria, in cui gestisce i giochi posseduti (installandoli, disinstallandoli etc) e osserva i traguardi raggiunti nei giochi stessi; la community, in cui gestisce tutto ciò che è collegato agli aspetti di social networking; infine la pagina utente, in cui egli visualizza il suo livello utente, i badge ottenuti e altri eventuali traguardi raggiunti. Negli anni infatti questo sistema ha inoltre progressivamente integrato una serie di caratteristiche che sono state direttamente comparate alle dinamiche gamificate e a forme di micro-transazione di molti smartphone games (la cosiddetta triade PBL: points, badges, leaderboards).

Ogni utente possiede un *User level*, espresso con un valore numerico positivo. Ogniqualevolta l'utente acquista un gioco nella piattaforma ottiene un certo numero di punti esperienza (XP), che gli permettono di salire di livello, ed aumentare così una serie di statistiche ulteriori (numero di amici registrabili nel sistema). In aggiunta, egli può mostrare un numero sempre maggiore di medaglie sulla sua pagina/bacheca utente. Le medaglie (*badge*) corrispondono al secondo elemento gamificato di Steam e sono considerati come sistemi di *achievement*: i giocatori possono ottenerle sia soddisfacendo una serie di operazioni che fungono da tutorial per la piattaforma (aggiungere amici, votare giochi, diffondere foto delle loro sessioni), ma principalmente completando una serie di collezioni ulteriori, quelle di carte digitali fornite dai giochi stessi.

L'atto di giocare attraverso la piattaforma permette agli utenti di ottenere un certo numero di carte (massimo 3-5, a seconda del gioco), parte di un set dal numero limitato; per poter completare il set (e ottenere così la medaglia) i giocatori devono quindi scambiare le proprie carte con quelle di altri giocatori attraverso il Mercato Steam, in cui gli oggetti digitali forniti dalla piattaforma possono essere comprati e venduti (tranne i badge). Infine, durante specifici momenti dell'anno Steam introduce degli eventi festivi in cui l'acquisto di giochi e la partecipazione a gare permette di ottenere la medaglia relativa dell'evento (Natale, Pasqua, estate...), a patto di raggiungere i requisiti minimi previsti dall'evento (acquisto di giochi, azioni particolari, suggerimenti utente).

Il sistema si basa così su una sovrapposizione di due modelli di azione, e di due figure differenti di utente, che vengono sovrapposte attraverso il design del progresso utente della piattaforma: da un lato la figura del giocatore, dall'altro quello del collezionista. Il primo è interessato al gioco in quanto esperienza, il secondo al gioco in quanto progresso nella propria collezione. Steam crea così un'esperienza che, già dal punto di vista dei confini temporali, si presenta come indefinita e infinita: una infinita collezione che si incrocia con l'atto di giocare, il quale a sua volta produce un ulteriore livello di collezione. Giocare è quindi collezionare (vittorie, trofei, sfide), il che si traduce in ottenere nuovi oggetti da collezionare (carte) e da scambiare, per poter ottenere nuove vittorie e superare traguardi (badge).

Da un lato l'atto del giocare dinamizza il processo di collezione, dall'altro la collezione diventa essa stessa infinito e paziente gioco di acquisto e gestione della propria biblioteca ludica. Il paratesto dell'atto ludico si fonde così con il testo stesso, producendo una ri-semantizzazione dell'esperienza tanto tenue quanto estesa.

### 3.4 Zombies, Run!

*Zombies, Run!* È un'applicazione smartphone sviluppata nel 2012. L'app presenta un'ibridazione tra app per il jogging, storytelling interattivo ed elementi game-like, ed è pensata per fornire un

ulteriore svago e motivazione all'attività di fitness. Lo status di *Zombies, Run!* come applicazione gamificata è stato messo spesso in discussione: citato da diversi siti web ed evangelists (gamification.co), numerosi autori (Salvador 2015) preferiscono considerarlo un audiodramma interattivo, differente dalle applicazioni gamificate. A ciò si aggiunga il fatto che le principali piattaforme di distribuzione lo includono nella categoria “health and fitness” anziché in quella “games”; similmente wikipedia sceglie di considerarlo un exergame (termine coniato sulla base di advergaming).

Causa di ciò è la peculiare ambientazione/narrazione dell'app: un mondo ormai al collasso a causa di una apocalisse zombie. L'utente/giocatore può partecipare ad alcune missioni, durante le quali egli impersona un *runner*, agente addestrato ad azioni di ricognizione e spionaggio: in questo modo l'utente, durante la sua attività di jogging, impersona il runner nel suo atto di raggiungere luoghi specifici, trasportare oggetti, salvare civili, raccogliendo risorse durante il cammino e soprattutto e fuggendo da zombie.

*Zombies, Run!* si basa sull'attività definita *story missions*, la cui durata coincide con quella stabilita per la sessione di jogging: una volta decisa frequenza degli zombie e sistema di tracking (GPS, pedometro, giroscopio), l'utente ascolta la narrazione di ciò che accade in “presa diretta”. Il sistema funziona come qualsiasi altro programma di fitness e tiene conto dei km percorsi, calorie bruciate e velocità. L'assimilazione tra utente e personaggio avviene sulla base dell'appellazione diretta: l'audio che l'utente ascolta è una comunicazione radio che si rivolge direttamente a lui in quanto runner: tutti i personaggi della storia interagiscono direttamente con l'utente attraverso questi messaggi a distanza ravvicinata.

Durante la corsa l'utente ascolta ad intervalli specifici le trasmissioni radio, ma in qualsiasi momento tali comunicazioni possono essere interrotte da zombi, che si manifesteranno con suoni e lamenti nelle cuffie del giocatore; il quale dovrà aumentare il ritmo della corsa per non essere raggiunto. Nonostante questa sovrapposizione tra la performance dell'utente e quella (fanzionale) del personaggio, l'applicazione non prevede nessuna correlazione digitale tra l'attività di jogging e la storia: i segmenti della trama si susseguono a intervalli prestabiliti, indipendenti dal percorso dell'utente; l'essere raggiunto dagli zombie non interrompe la missione né altera il risultato in alcun modo.

A metà strada tra un audiobook e un podcast, il funzionamento di *Zombies, Run!* fa leva sulla possibilità di ri-semantizzare l'attività di jogging, senza perderne o anestetizzarne i confini originali. Tale ri-semantizzazione è volutamente parziale e imperfetta: essa mantiene sempre tracce della sovrapposizione tra piano diegetico e piano “reale”. Soprattutto non nasconde o altera le eventuali idiosincrasie (o dissonanze ludonarrative) il cui sistema di gameplay mette in atto. Se il gioco tradizionale da un lato accetta la finzionalità, dall'altro presuppone adesione piena, *Zombies, Run!* oscilla tra le due senza richiedere sospensione dell'incredulità o attitudine lusoria. Da un lato tali mancanze e “strappi” nella rappresentazione diegetico/performativa potrebbero essere colmati dalla immaginazione individuale; dall'altro il sistema presuppone tale non-problematicità di fondo del sistema stesso, come se la sovrapposizione diegetico/esperienziale potesse darsi senza alcun contrasto o crisi. *Zombies, Run!* non chiede mai al giocatore di “far finta seriamente”, ma solo quel tanto che basta per apprezzare i vantaggi concreti dell'esperienza stessa.

### 3.5 SPENT

SPENT è il risultato di una campagna di sensibilizzazione progettata dall'agenzia pubblicitaria McKinney per l'Urban Ministries of Durham, ente no-profit che si occupa di aiutare persone indigenti e rafforzare la coesione sociale nei quartieri della città. SPENT si presenta come un tipico gioco/storia interattiva accessibile dal web, legato ad una sfida che viene presentata sin dall'inizio dal sito stesso. Nonostante il successo della campagna, SPENT è praticamente ignorato dagli studi di gamification (con l'eccezione di Freudmann and Bakamitos 2014, oppure Mims 2011) e viene generalmente considerato alla stregua di un gioco vero e proprio, o talvolta come un *serious game*.

Entrando nella pagina del sito, una schermata nera presenta rapidamente una rassegna sull'impoverimento della classe media in America, dopodiché lancia una sfida aperta all'utente/giocatore: “ma tu non avresti mai bisogno di aiuto, vero? Provalo. Accetta la sfida”. Da quel momento in poi, gli utenti devono impersonare un uomo qualunque della classe operaia, e riuscire a sopravvivere per un mese con un budget di circa 1000\$. Il sistema pone gli utenti di

fronte a scelte multiple ispirate alle dinamiche di impoverimento del ceto medio della popolazione, chiedendo loro di cavarsela tra mutui da pagare, lavori precari, problemi di salute e famiglie da gestire. Il gioco tiene conto dei giorni che passano e delle finanze rimaste: esso finisce quando il giocatore esaurisce il suo budget a causa di una spesa, o nel caso che egli arrivi alla fine del mese. Trovare lavoro, scegliere un'assicurazione medica sono le prime decisioni, dopodiché il sistema presenta in maniera casuale imprevisti familiari, problemi al lavoro, malattia, multe, situazioni pericolose e altro ancora.

SPENT presenta molte caratteristiche tipiche delle esperienze ludico-digitali: una cornice testuale ben stabilita (la pagina del sito, la durata del gioco, il giocatore singolo); una sfida alla base del sistema di regole, un'ambientazione legata al gioco stesso. Lo scarto di SPENT avviene però nel rapporto tra la sfida proposta al giocatore e la funzione prevista per la sfida stessa: dopo alcune partite, ci si rende conto di come tutte le soluzioni possibili finiscono per chiedere al giocatore di spendere denaro o, in alternativa, di accettare condizioni umilianti e rinunciare a valori personali (felicità, morale, rispetto della legge, salute). Inoltre, per quanto si possa decidere di sacrificare tali valori durante la partita, riuscire ad arrivare a fine mese è incredibilmente arduo (possibile solo in alcune partite, in cui gli eventi più radicali non si presentano e il giocatore sceglie sistematicamente la soluzione meno dispendiosa). Molto più spesso, al senso di incapacità nell'affrontare la situazione si aggiunge il senso di sconfitta, legato al fallimento degli obiettivi della sfida. Nei rari casi in cui un giocatore riesca ad arrivare a fine mese, il messaggio finale non concede una vittoria morale, ma ribalta nuovamente la situazione: "sei arrivato alla fine del mese, ma ricordati che domani devi pagare l'affitto!". Tale richiesta, impossibile da soddisfare indipendentemente dalle scelte del giocatore, manifesta così il senso all'origine dell'iniziativa: non vi può essere vittoria alcuna contro l'impoverimento sociale.

Rovesciando il meccanismo della sfida su cui si basa il principio dell'agon, SPENT propone un'esperienza in cui l'unico senso è quello di accettare la sconfitta e di comprendere i meccanismi sociali che danno origine all'ingiustizia dell'impoverimento. Proprio attraverso il ribaltamento del presupposto implicito di equità e *fairness* del gioco, si trasmette all'utente il dramma dell'impoverimento della popolazione. L'unico senso di SPENT è proprio nella sua natura di gioco truccato, e nel ribaltamento della sindrome del vincitore in una empatia condivisa dei "perdenti". È in questo senso che ha senso accostare tale esperienza alla gamification piuttosto che ai serious games: questi ultimi si fondano sul modello pedagogico della sfida come apprendimento, e si costituiscono come giochi in cui l'accettazione delle regole, il bilanciamento del sistema e la valutazione del risultato sono dati per fondamentali. SPENT struttura il proprio effetto di senso proprio sul rovesciamento di tale retorica del gioco "separato" dal mondo reale, quindi equilibrato e fondato sul rispetto del giocatore. Il modello-gioco è per SPENT un pretesto da violare per rendere ancora più significativo il messaggio finale.

## Osservazioni preliminari

La lettura dei casi di gamification sopra effettuata può permettere di trasformare la prospettiva astratta di discussione dei confini del gioco in uno strumento per comprendere meglio le dinamiche e il funzionamento della gamification, permettendo così di sviluppare un primo discorso sul modo in cui essere riconfigurano il processo ludico, le tecnologie e i medium digitali, le norme quotidiane e le pratiche socioculturali. Per quanto preliminari e provvisorie, tali analisi permettono di far emergere due ordini di riflessioni:

- innanzitutto ciò che in molte definizioni vengono considerate "meccaniche e dinamiche di gioco" non sono in realtà né esclusivamente né fondamentalmente ludiche, ma sono, in prospettiva astratta, riconfigurazioni di dinamiche socioculturali tradizionali: sistemi di valutazione e premiazione del comportamento, immaginazione e finzione a scopo formativo, sistemi di misura e di rappresentazione del progresso personale, sviluppo dell'empatia esercitata narrazioni solidali. Sotto quella che può sembrare una forma ludica vengono invece ridisegnate e riprogettate (tecnologicamente, digitalmente, normativamente) dinamiche sociali sulla base di una mentalità che, alla sua base, dipende sì dall'assunzione di un modello di pensiero tipicamente ludico.

- tale modello di pensiero però, è reso possibile da un cambiamento nel suo ruolo sociale e nei suoi confini: se prima il gioco era ritenuto come attività limitata (per fascia d'età, per tempo, per spazi, per utilità) e definita, stiamo oggi assistendo ad una prospettiva culturale per cui quelle

stesse attività che prima venivano ritenute incompatibili, vengono ora sovrapposte e integrate con dinamiche di vita quotidiana. Il design delle applicazioni gamificate mette in atto piuttosto una sovrapposizione di modelli e framework sociali, attraverso la ridiscussione di valori, pratiche, funzioni e contesti.

Una forma insomma di re-ingegnerizzazione dei comportamenti, che si ispira al modello ludico ma non dipende da un presupposto spirito del gioco, quanto da un nuovo ruolo del medium ludico nelle retoriche culturali: un ruolo e una posizione che si stanno sviluppando sia dentro che fuori il medium stesso (Idone Cassone 2017), e che deve essere compreso e analizzato in parallelo allo studio delle applicazioni gamificate. Un tipo di riflessione che deve tenere conto delle complesse dinamiche di confine e soglia che il gioco, fenomeno multiforme e proteico, mette in atto all'interno della cultura contemporanea.

## References

- Bateson, Gregory. "The message 'this is play'." In *Group Processes: Transactions of the Second Conference*, edited by B. Schaffner, 145-242. New York: The Josiah Macy Jr. Foundation, 1956.
- Bruner, Jerome. "Early rule structure: The case of peekaboo." In *Play: Its Role in Evolution and Development*, edited by J. S. Bruner, A. Jolly, and K. Sylva, London: Penguin Books, 1972.
- Caillois, Roger. *Man, play and games*. University of Illinois, 2001 [1958].
- Calleja, Gordon. "Erasing the Magic Circle." In *The Philosophy of Computer Games*, edited by J. R. Sageng, H. Fossheim, and T. M. Larsen, 77-93. Springer, 2012.
- Catolfi, Antonio e Francesco Giordano. *L'immagine videoludica. Cinema e media digitali verso la gamification*. S.Maria Capua Vetere: Ipermedium Libri, 2015.
- Chou, Yukai. *Actionable Gamification. Beyond Points, Badges and Leaderboards*. New York: Springer, 2015.
- Deterding Sebastian et al. "From game design elements to gamefulness: Defining 'gamification'." *MindTrek '11 Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9-15. New York: ACM, 2011.
- Fink, Eugene. "Oasis of Happiness: Thoughts toward an Ontology of Play." *A Philosophical Journal* 1.4 (2012): 20-42. Texas: Purlieu, 2012. Original version *Oase des Glücks Gedanken Zu Einer Ontologie des Spiels*. Alber, 1957.
- Fuchs, Mathias. "Gamification as 21<sup>st</sup> Century Ideology." *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 2.6 (2014): 143-157. London: Intellect, 2014.
- Genvo, Sebastien. "Looking at the history of video games through the prism of ludicisation processes." *History of Games International Conference Proceedings*, Kinephanos, 2014.
- Goffman, Erving. *Frame analysis: An essay on the organization of experience*, Harvard: Harvard University Press, 1974.
- Groos, Karl. *Das Spiel*. Jena: Fischer, 1922.
- Hamari, Juho e Kai Huotari. "Defining Gamification – A service Marketing perspective." *Mindtrek 2012 Proceedings*: 17-22, New York: ACM, 2012

- Huizinga, Johan. *Homo ludens*, in *Study on the Play Element in Culture*. London: Routledge, 1980 [1938].
- Idone Cassone, Vincenzo. *Le regole del gioco. I giochi come modello di interazioni tra soggetti e sistemi regolamentati*. MA thesis, 2014. Available at [https://www.academia.edu/4956938/Le\\_regole\\_del\\_gioco.\\_I\\_giochi\\_come\\_modello\\_di\\_interazioni\\_tra\\_soggetti\\_e\\_sistemi\\_regolamentati](https://www.academia.edu/4956938/Le_regole_del_gioco._I_giochi_come_modello_di_interazioni_tra_soggetti_e_sistemi_regolamentati)
- Idone Cassone, Vincenzo. "Through the Ludic Glass. A cultural Genealogy of Gamification." *MindTrek '17 Proceedings of Academic MindTrek Conference (Tampere)*. New York: ACM Press, 2017.
- Idone Cassone, Vincenzo. *Sub Specie ludi. Gamification, Ludification and the Boundaries of Play*. PhD Thesis, Università di Torino, 2019.
- Juul, Jasper. *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Boston: MIT Press, 2005.
- Levi Strauss, Claude. *Les Structures élémentaires de la parenté*. Presses universitaires de France, 1949.
- Malaby, Thomas M. *Gambling Life: Dealing in Contingency in a Greek City*. University of Illinois Press, 2003.
- Montola, Markus. "Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games." *Proceedings of DAC 1966* (2005): 103-107.
- Montola Markus, Jakko Stenros e Annika Waern. *Pervasive Games: Theories and Design. Experiences on the Boundary between Life and Play*. Morgan Kaufmann, 2009.
- Von Newman John e Oscar Morgenstern. *Theory of games as economic behaviour*. Princeton: Princeton University press, 1944.
- Nieuwdorp, Eva. "The Pervasive Interface: Tracing the Magic Circle." *Proceedings of DiGRA, 2005*. Available at <http://www.digra.org/dl/db/06278.53356.pdf> (last access: 04/02/2019)
- O'Donnel, Chris. "Getting played: Gamification, Bullshit and the Rise of Algorithmic surveillance." *Surveillance & Society* 12.3 (2014): 349-359. New York: ACM, 2014.
- Ortoleva, Peppino. *Dal Sesso al Gioco: Un'ossessione per il XXI Secolo?* Torino: Espress Edizioni, 2012.
- Pargman, D. e P. Jakobsson. "Do you believe in magic? Computer games in everyday life." *European Journal of Cultural Studies* 11.2 (2008): 225-244.
- Raessens, Joost. "Playful Identities, or the Ludification of Culture." *Games and Culture* 1.1 (2006): 52-57.
- Salen, Katie e Eric Zimmermann. *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press, 2004.

- Salvador, Mauro. *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*. Mimesis, 2015.
- Seaborn Katie e Debora I. Fels. "Gamification in theory and action: A Survey." *International Journal of Computer studies* 74 (2015): 14-31.
- Stenros, Jakko. "In Defence of the Magic Circle: The Social and Mental Boundaries of Play." *Proceedings of DiGRA Nordic 2012 Conference*, 2012.
- Suits, Bertrand. *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: University of Toronto press, 1978.
- Taylor, T.L. *Play Between Worlds: Exploring Online Game Culture*. Boston: MIT Press, 2006.
- Thibault, Mattia. *The meaning of Play*. PhD Dissertation, University of Turin, 2017.
- Werbach, Kevin. "Defining Gamification: A process Approach." In *Persuasive Technology*, edited by A. Spagnolli, L. Chittaro and L. Gamberini, 266-272, New York, Springer, 2014.
- Winnicott, Donald. *Playing and Reality*. London: Tavistock, 1971.
- Wittgenstein, Ludwig. *Philosophical Investigations*, Oxford: Blackwell, 2001[1953].
- Yee, Nick. *The proteus paradox*. Yale University Press, 2014.
- Zichermann, Gabe, and Christopher Cunningham. *Gamification by design*, Sebastopol CA: O'Reilly, 2012.



# The Non-Hierarchical Turn. Hacker Cartography as an Image of the World: the Syrian Civil War Case

Raffaele Pavoni

Università degli Studi di Firenze - Dipartimento SAGAS  
(Storia Archeologia Geografia Arte e Spettacolo)  
Via S. Gallo, 10, Firenze - Italy

## Abstract

Between 2012 and 2014, Syrian rebels have used the crowdsourcing service Map Maker to change the names of streets and geographical places. For example, on the Hafiz Al-Assad highway appeared the name of the dissident musician Ibrahim al-Kashosh, Lake Assad has been renamed Revolution Lake, etc. The event is a significant demonstration of a critical approach to the online/offline relation, exploring the interdependence between the two spheres to question the concept of authority. Paradoxically, this agency is expressed through geolocation technologies that are, as this paper will argue, intimately authoritarian (Mirzoeff 2015).

Though a media-related approach, this essay will interpret this clash in terms of an appropriation, or a sabotage, of offline physical spaces through online virtual practices. By one hand, in historical perspective, it will reflect on how media history has always been a history of the changes in the perception and appropriation of the space (Harvey 1989, Giddens, 1990), modifying the “situational geography” of social life and compromising the traditional relations between physical environment and social situation (Meyrowitz 1985, Thompson 1995). By the other, through the analysis of the aforementioned case study, I will show how digital technologies have promoted an ontological turn of the image environments. Stressing this concept to the extreme, I will demonstrate how this process could lead to a short-circuit between the virtual and the real, highlighting how material reality can be conceived as none but an endless and dynamic overlapping of virtualisations.

*Published 30 June 2019*

Correspondence should be addressed to Raffaele Pavoni, Università degli Studi di Firenze. Email: [raffaele.pavoni@unifi.it](mailto:raffaele.pavoni@unifi.it)

*DigitCult, Scientific Journal on Digital Cultures* is an academic journal of international scope, peer-reviewed and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation and social change. ISSN: 2531-5994. URL: <http://www.digitcult.it>

Copyright rests with the authors. This work is released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0. For details please see <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



## Introduction

Between 2012 and 2014, Syrian rebels have used the crowdsourcing service Map Maker to change the names of streets and geographical places. For example, on the Hafez Al-Assad highway the name of the dissident musician Ibraheem Al Kashosh appeared, Lake Assad has been renamed Revolution Lake, etc.

The event is a significant example of a critical approach to the online/offline relationship, exploring the interdependence between the two environments to question the concept of authority. Paradoxically, this agency is expressed through a technology that is intimately authoritarian: the geolocation and geovisualization software that we use are none, as we will see, as a cartographic appendix of the institutional power; at the same time, they generate an illusion of reality, originated by heterogeneous sources. This ambiguity seems to have an impact, to some extent, in contemporary visual culture, for it is characterised by an increasingly conflictual nature of digital images, with relevant consequences, both propagandistic (Mitchell 2011) and aesthetics (Vernallis 2013), on the offline environment.

The interaction with and through these technologies has involved, and characterised, also the production and distribution of images. A discipline like film studies, for instance, is actually questioning these issues, as it is engaged in re-thinking not only the notion of cinema, but also the discipline itself, multiplying methodological approaches and interdisciplinary perspectives, at the risk of erasing its own thresholds. Many recent studies in that field try to recognise, for instance, the 'cinematographic' features of the 'non-cinematographic' forms of expression (or, by contrast, the 'non-cinematographic' features of the 'cinematographic' forms of expression) (Brown 2016, 104-30). The debate is wide, as it goes from the most peremptory positions - 'cinema is a medium of the past' (Rodowick 2007), 'cinema is an entr'acte in history' (Zielinski 1999), 'films have become files' (Bordwell 2012), 'media have become software' (Manovich 2013), etc. - to the most conservative ones - according to which cinema is essentially a particular kind of sight (Aumont 2012), or an evolving environment (Casetti 2019), and film studies have codified concepts and methodologies that need to be preserved (Andrew 2010). To sum up, film studies are more and more re-questioning the nature of images, and their ontological status, as the very existence of the discipline turns out to be undermined.

From this start point, this essay will aim to interpret the Syrian case study, previously exposed, describing that clash in terms of an appropriation, or a sabotage, of offline physical spaces through online virtual practices. This conflict may imply two theoretical discussions, that will be analysed in the next paragraphs: by one hand, I will reflect on how the history of media can be conceived as a history of the changes in the perception and appropriation of the space (Giddens 1990; Harvey 1989), as they modify the situational geography of social life, compromising the traditional relations between physical environment and social situation (Thompson, 1995). By the other, I will try to explain how this change of perception may lead to a questioning of the authority, as any image of space may be seen, for its own nature of discipline and domination of the world, essentially as a *form of control*.

## The Place beyond the Sense of Place

The first thought, in this sense, goes to Heidegger and his concept of *Weltanschauung*, literally "image of the World" (Heidegger 1977), often taken over by visual studies. The image of the world, for Heidegger, must be understood not as a representation of the world, but as the constitution of the world as an image. This process constitutes for Heidegger a metaphysics, which as every metaphysics gives foundation to an epoch (in this case, the modern epoch, characterised by the development of the experimental sciences), determining a conception and an interpretation of truth; as such, it must be deconstructed. From Descartes, who begins to conceive man as a subject, everything is intimately objective and subjective at the same time: the object exists, but only in relation to the subject, "principle of every measure", which creates, in fact, a representation of the world, and on the basis of that representation is, in turn, oriented. The difference between perception and representation, according to Heidegger, is precisely that in the latter the object,

the world, is determined by the possibility of man to represent it. The representation of the world, said otherwise, responds to a will of domination that fails regardless of the empirical judgement; The human being, failing to grasp the world in its broad ontological reality, represented it as an *image* (or 'entified', to use the Heideggerian lexicon).

In this sense, the works of Meyrowitz are crucial, as they develop this debate demonstrating how it could lead not only to a re-definition of the place in a relational sense (for instance, a travel account could sensibly vary according to the audience: a friend, a relative, a colleague, etc.) (1985, 1), but also, to quote the title of his most famous book, to a veritable loss of the *sense of place*. In this book, the author integrates and problematises both McLuhan's approach (every media mutation, being media an extension of human senses, changes, in turn, social structures) (McLuhan 1964, 1967) and Goffman's model (social interactions consist in individuals actively involved in many different social representations: what change is not that much a behaviour model, but the ability to adapt to them) (Goffman 1959, 1974). Synthesising the two approaches, Meyrowitz propose to conceive both face-to-face interaction and mediated interaction in structural terms, that is, a perpetual structuring and re-structuring of social stages (1985, 4): this intuition is central to our analysis. As Meyrowitz argues, "electronic media [...] have rearranged many social forums so that most people now find themselves in contact with others in new ways. And unlike the merged situations in face-to-face interaction, the combined situations of electronic media are relatively lasting and inescapable, and they therefore have a much greater effect on social behavior" (1985, 5). We could interpret this reflection in terms of a *situational geography*, in which media have the capacity to overlap and redefine the stages, the roles and the perception of the information itself. As the author writes:

"perhaps the best analogy for the process of change described in this book is an architectural one. Imagine that many of the walls that separate rooms, offices, and houses in our society were suddenly moved or removed and that many once distinct situations were suddenly combined. Under such circumstances, the distinctions between our private and public selves and between the different selves we project in different situations might not entirely disappear, but they would certainly change. We might still manage to act differently with different people, but our ability to segregate encounters would be greatly diminished. We could not play very different roles in different situations because the clear spatial segregation of situations would no longer exist." (1985, 6)

The concept of the spatial segregation of situations, thus, reveals to be, in Meyrowitz's thought, a necessary feature for the differentiation of communication. When that segregation lacks, what is missing, as well, is the diversity of roles that individuals can play. To rephrase it in a critical perspective, the lack of segregation could unmask the person who is communicating, forcing him to redefine its content: that is what happened – if we want to make an anachronistic interpretation of Meyrowitz's insight – with reality television and, more recently and widely, with social media. As the author writes, once again, when the mask collapses "we would have trouble projecting a very different definition of ourselves to different people when so much other information about us was available to each of our audiences" (1985, 6). Once again, in an anachronistic way, we could see the debate on the right to be forgotten, that in Europe gave birth to the EU General Data Protection Regulation (GDPR)<sup>1</sup>, as none but an attempt to re-establish a hierarchy of social stages. As this and other contemporary examples suggest, Meyrowitz's framework is valid both as a hermeneutic tool, i.e. as a possible interpretation of the history of media in its entirety, and a pragmatic goal, i.e. as a way of developing alternatives communication practices. With the demolition of the walls, Meyrowitz writes, 'certain behaviour patterns that never existed before [...] would come into being. In the combined setting, some behaviours that were once kept in the 'backstage' of each performance would, of necessity, emerge into the enlarged "onstage" area' (1985, 6). In this context, we will be forced to say and do things differently: 'the behaviour exhibited in this mixed setting would have many elements of behaviours from previously distinct encounters, but would involve a new synthesis, a new pattern – in effect, a new social order' (1985, 6).

This dynamic (in which, for instance, the history of social media can be inscribed), has been

<sup>1</sup> GDPR. Accessed June 23, 2019. URL: <https://eugdpr.org/>

often interpreted in terms of dis-intermediation and re-intermediation (Baschiera 2017) (or de-territorialisation and re-territorialisation) (Bay-Cheng et al. 2010). Both couple of terms recall another point of contact between physical and mediatic spaces (what is the 'demolition of the wall' if not a de-territorialisation, in fact?): the crisis of the sense of place could be explained, in these terms, as an interference of 'electronic media' in communication strategies, that originated new networks and new virtual, transitional communities. The ability of media users to establish communications that are, paradoxically, both mediated and im-mediate (Castells, to this regard, coins the paradigm of 'mass self-communication') (Castells 2009) may lead to a rupture of the relation between community and space. That same relation, though, could be recomposed on new basis, both technological and social. In this sense, Meyrowitz's work, once again, is particularly relevant, as it

"explores a new conception of social situations that includes both physical settings such as rooms and buildings and the 'informational settings' that are created by media. For media, like physical places, include and exclude participants. Media, like walls and windows, can hide and they can reveal. Media can create a sense of sharing and belonging or a feeling of exclusion and isolation. Media can reinforce a 'them vs. us' feeling or they can undermine it. [...] Electronic media thereby tend to redefine the notions of social 'position' and social 'place'" (1985, 8).

For what concerns our case studies, this thought could be summarised as follows: media redefine places, as they are, themselves, *places* that include and exclude persons. The notion of community, to this extent, seems to depend on the same spatial redefinition, as it is essentially a process of *social segregation* that divides 'Us' and 'Them': "an important issue to consider in predicting the effects of new media on group identities is how the new medium alters 'who shares social information with whom'. As social information-systems merge or divide, so will group identities" (1985, 55). The access to information, as Horton Cooley's paradigm of the 'mirrored self' (1922) and Mead's concept of the 'generalised other' (1934) point out, has a strong relation, indeed, with personal identity: individuals develop their social selves from the moment where they integrate the point of view of the others, judging themselves as the others are supposed to do. The value of those to which we are exposed have a profound impact on how we perceive ourselves: social segregation, in this sense, may lead to a heterogeneity of group identities, that sometimes collide (as it is in our case). To say it differently, to demolish the social segregation of situational geography always implies a new synthesis, a term which, in its Aristotelian acceptance, is always, in itself, a partial choice, which may reveal, in a culturological approach, a determined ideology.

Applying this reflection to the de-construction and re-construction of geography through images, we could say that this process, being a synthesis of a real and a mediated perception of the space, is *intrinsically ideological*. The deconstruction of geographical images, in this sense, could reveal and undermine the ideology that encoded them, and promoted them as 'institutional'. If geography is always a mediated and shared perception, to impose an idea of geography becomes, essentially, a question of power. That is where the construction of space through images becomes, or may become, a political act; the so called 'cyberspace', a term that has itself a geographical connotation, has curiously been the object of colonisation by some 'independentists', that saw in this new 'promised land' a sort of radical redefinition of the physical space rules (Barlow 2002). The question is controversial: paradoxically, as Gitelman and Pingree point out, the best medium is the one that *mediates* less (Gitelman 2003); though, for its own nature, it *has* to mediate. In the light of last paragraph, we can maybe interpret this utopia in terms of an appropriation of offline environments through online practices, in a process which may lead to a short-circuit between real and virtual images. To paraphrase and extremise Meyrowitz's reflection, we may come to say that physical reality has become nothing but a dynamic and endless overlapping of virtualisations. Where could this approach lead, if it is a viable one? The next paragraph will try to deepen this relation, proposing an analytical framework and applying it to our case study.

## Geolocation as a Negotiated Practice

The connection between mediated communication, geographical perception and community building, as we have seen, is crucial, and the event considered seems to imply a new relation between those concepts. Online and offline environments are set in a new dialectic, a short-circuit that underlines the strong interdependence between the two spheres (Finocchi 2017). Many scholars have tackled those issues, recently, interpreting the city as an interface for political trajectories of urban societies (consumption, identity, community and action) (Georgiou 2010); as a place of encounter with urban screens as events of media consumption (Krajina 2014); as a cold environment that individuals can ‘warm up’ through portable musical devices (Bull 2007, Gopinath and Stanyek 2014). Among others, we could quote the concept of ‘sentient city’, coined by Rossiter to define the place “where the topography of spatial scales and borders gives way to the topology of ubiquitous computing and predictive analytics in which the digital is integrated with the motion of experience” (2016, xiii); or still, that of ‘screen city’, intended as the new place where the web and the city, both intended as macro-mediums, overlap and hybridise (Weibel 2006). Our cities, according to these frames, are the place of re-location of audio-visual products (Casetti 2015): like computers, they re-appropriate all already-existing media, constraining every textuality to their own way of coding and decoding images (thus, mutating their ADN) (Manovich 2013). These and other perspectives seem to share an identical constructivist conception of the urban space, in which its perception seems to prevail on its physical and structural features. That perception, indeed, is also, more and more invasively, mediated; as such, it carries, considering Meyrowitz’s reflection, electronic systems of representations that redetermine (or aim to redetermine) new processes of inclusion and exclusion.

We may use, to deepen this process, the concept of visual culture. In the words of Jay, “insofar as we live in a culture whose technological advances abet the production and dissemination of such images at a hitherto unimagined level, it is necessary to focus on how they work and what they do, rather than move past them too quickly to the ideas they represent or the reality they purport to depict. In so doing, we necessarily have to ask questions about [...] technological mediations and extensions of visual experience” (2002). The work of Mirzoeff is particularly striking, as it begins in the 1990s (like *visual studies* themselves). The author, himself, offers a bold definition of visual culture, as something that “is concerned with visual events in which information, meaning or pleasure is sought by the consumer in an interface with visual technology. By visual technology, I mean any form of apparatus designed either to be looked at or to enhance natural vision, from oil painting to television and the Internet” (Mirzoeff 1998, 3).

The temporal location of this new approach is not casual: even though the studies on the relation between visibility and knowledge, as mutual constitutive processes, have a long philosophical tradition, at the beginning of that decade a new tendency seems to emerge, that Mirzoeff defines “postmodern globalisation of the visual as everyday life” (1999, 3). As the author explains: “postmodernism marks the era in which visual images and the visualizing of things which are not necessarily visual has accelerated dramatically, so that the global circulation of images has become an end in itself, taking place at dramatic speed across the Internet” (1999, 8). The concept of visual culture, thus, is useful to analyse the dynamics of socialisation to images, as cultural autonomous forms. During the years, this analysis has been characterised by a constant decreasing abstraction, for the same images, as I have argued, have acquired a new centrality in redefining our relationship with the space, re-articulating our system of representations. Mirzoeff himself, more recently, in the closing lines of its *How To See The World*, resumes, critically, his own thought, redrawing visual studies not only as an analytical discipline, but as an active and extremely pragmatic one:

“in 1990, we could use visual culture to criticise and counter the way that we were depicted in art, film, and mass media. Today, we can actively use visual culture to create new self-images, new ways to see and be seen, and new ways to see the world. (...) Once we have learned how to see the world, we have taken only one of the required steps. The point is to change it.” (2015, 297-8).

To change the world, as the author points out, it is necessary to be aware of the nature of contemporary images, as those images are both a representation and a hermeneutic of reality.

In social media studies field, this process has been explained in terms of a *coalescence* between online and offline environments (Baym and boyd 2012, 325): according to this principle, all digital mediation has re-articulated, somehow, the relation between interpersonal and mass communication (Couldry and Hepp 2017, Vittadini 2018). This, according to Meyrowitz's theory of media as social representations, has "modified the spatial and temporal circumstances of social interaction, and the sense of proximity", transforming Internet "in a daily context of the action, in a reality in which the immaterial has tangible outcomes on the material dimension" (Boccia Artieri et al. 2017, 16). All images, according to this principle, may be interpreted in terms of a "performance of the content" (2017, 95-8) and a "performance of the relation" (2017, 108-22), not in the Goffmanian sense of geographical space as social stage, but in that of a mediation of the self, in which "the intentionality of the subject must rely on performative repertoires pragmatically defined by praxis and meanings defined within the platform itself" (2017, 20). This performative character of contemporary images makes them susceptible to become, sometimes, *conflict areas*: this is, precisely, the thesis advanced in this paper.

Global Positioning System (GPS) and Google Maps services, in particular, are based, we may say, on a conception of geography as a media performance. As such, according to the principle formulated below, they carry, at least potentially, a certain degree of *conflict*. Mirzoeff, again, explains, from a media archaeological perspective, how GPS has been primarily a military technology. Google Earth and Google Maps are nothing but their cartographic appendix: like its predecessors, they generate an illusion of reality by a heterogeneity of sources. As Mirzoeff writes, to see the global city, with its interweaving and divisions, we have to see through maps, visualised on screens. The legacy of Cold War, according to him, has left a new way of constructing maps: "when the Soviet Sputnik satellite first went into orbit in 1957, it was something that had never been seen before. The United States felt in danger of being eclipsed technologically and made a huge investment in space" (2015, 134). That was the birth of the GPS: introduced as a project that, within a twenty-year period, would have localised the nuclear weapons of the Soviets, it became operative only after the end of the Cold War, in 1994. By property of US government, it includes twenty-four satellites, the use of which has gradually been extended from military to civil goals. A GPS receiver is able to calculate its own position measuring the time of the signal reception, coming from four orbiting satellites. As Mirzoeff writes, "for the first time in history, those who do have access to GPS can precisely locate themselves without requiring technical skills. Devices designed solely to access GPS are not reliant on phone service and so it's possible never to be lost. Or at least to know where you are, even if you're not sure where that is" (2015, 135). To fill these gaps, the author states,

"a variety of mapping services have appeared, from navigation systems for vehicles, to free services like Google Earth and Google Maps. Google Earth is a massive database that is rendered as if it were a seamless visual representation. Google Maps (and other such applications) is designed to be of practical use, offering directions, detailed indications of what each building at a given location does, and even the ability to 'see' a specific street via the Street View service. And if even this is too complicated, the software will give verbal directions [...]. Google Earth and Street View use a process called 'stitching' to link enormous numbers of individual images into what appears to be a continuous depiction (...). As Valla (2011) puts it on his website, Google Earth is "a new model of representation: not through indexical photographs but through automated data collection from a myriad of different sources constantly updated and endlessly combined to create a seamless illusion" (2015, 135).

Once again, then, we see how geographical continuity depends on crowdsourcing practices, i.e. users' performances that, as we have attempted to theorise, could be in conflict, both with each other and with the platform that allows them. This new visual culture, then, according to this interpretation, may hide, in itself, the seeds of its own subversion, and the case that I will consider in the next paragraph is paradigmatic. Geolocation and geovisualization technologies, indeed, reveal to be simultaneously authoritarian and democratizing, being both an extreme manifestation of politic, economic and ideological systems, and a subversion of those very systems. I will try to explore this essential ambiguity, demonstrating as follows: in the Internet, the freedom of

circulation of images reflects, and shares, the freedom of circulation of merchandise, with all the benefits and aberrations that such freedom implies.

## The Geography of Participation as a War of Images: The Syrian Case

The aforementioned event, then, can be conceived as a net-activist practice, or as an appropriative process. It turns out to be, in the light of the reflection proposed, a manifestation of a crucial ambiguity: the conflicting nature of the image of space, as the combination of different performances may lead to the superposition of different social stages.

Between 2012 and 2014, Syrian anti-government activists have used a Google crowd-sourcing program, Map Maker, to rename streets, bridges and boulevards after their revolutionary heroes. The service, launched by Google in reaction to OpenStreetMap (and closed in 2017, substituted by the Local Guides project<sup>2</sup>) let users add or edit the name of the streets, in order to map the places where no good online reference datasets existed, with a review system to catch errors. The first time a Map Maker user makes edits to a map, those edits may require review and approval by publishers or other users before being published online. Once a Map Maker user has made a few approved edits, most of the subsequent edits will go online automatically. However, some types of edits in specific regions will always require review, regardless of how experienced the mapper is. In addition, some edits may require multiple reviews before they appear on Google Maps (Geens 2012). The firm has already been involved, previously, in other kind of political clashes: for instance, in North Africa, in 2011, when Google Egyptian employee, Wael Ghonim, took Part in pro-democracy demonstrations in Egypt, being arrested by the regime (Ghonim 2012). Another example concerns the Falkland/Malvinas Islands, the name of which is still a battleground where opposite forces collide: an offline clash that has been virtualised by crowdsourcing cartography (Geens 2005). Or still, in the Middle East, with the notification made by a Palestinian activist of Israeli settlements in the West Bank (the acceptance of this proposal exposed Google to accusations of being anti-Zionist) (Geens 2008). Moreover, when Palestine was recognised as a country by the United Nations, Google changed the name from 'Palestinian Territories' to 'Palestine'. Yigal Palmor, the then foreign ministry spokesman for Israel, commented as such: "this change raises questions about the reasons behind this surprising involvement of what is basically a private Internet company in international politics<sup>3</sup>". The involvement of the company is exactly what I am trying to explain, stating that contemporary geolocation and geovisualization tools, following Mirzoeff intuition, are essentially a military technology that turned civil. As such, it doesn't necessarily respond to any pre-determined power or institution; it is, on the contrary, a battlefield where many quests for authorities, or policymaking practices, may take place. The Syrian case, in this sense, is particularly fitting, as it represents, both on a symbolic and a pragmatic scale, a prosecution of war with other (visual) means.

First of all, Syrian geolocative sabotage has a systematic character, at least in the activists' intents. The idea, they say, was to erase the memories of Assad's family forty-years government, and to commemorate its opponents who died in the uprising. This urgency gave birth to a political instance to change the names of the streets, that have generated subversive acts both offline, such as the physical removal of names from the walls, and online, with user proposals addressed to Google Maps. These proposals have been considered and eventually validated by the editors of the enterprise. As a result, Syrian maps have become a patchwork of both Assad-era names and revolutionary names, sometimes present simultaneously. The campaign was launched on Facebook, and rapidly gained the attention of the Syrian government. Syrian's envoy to the United Nations, Bashar Jaafari, accused Google of participating in a foreign plot to subvert Syrian authorities, seeing in its topographic choice a flagrant violation of United Nations General Assembly, the resolution of the Arab League pertaining to the standardisation of the geographic

---

<sup>2</sup> 'Google Map Maker has closed'. Accessed June 23, 2019. URL:

<https://support.google.com/mapmaker/answer/7195127?hl=en>

<sup>3</sup> 'Google Grants Palestinian Statehood', *The Jerusalem Post*, 3 May 2013. Accessed June 23, 2019. URL: <https://www.jpost.com/diplomacy-and-politics/google-recognizes-palestine-through-tagline-311981>

nomenclature<sup>4</sup>. Google’s spokeswoman Deanna Yick, in turn, said the company build its maps from “a wide range of authoritative sources, ranging from the public and commercial data providers, user contributions and imagery references” (Lynch 2012a).

Stefan Geens, author of Ogle Earth blog, a webpage which tracked Google Maps changings, says that renaming Syrian streets and other landmarks represents the latest front in efforts to use crowdsourcing geography to promote political views. In the Syrian uprising, for the first time, activists have used online mapping programs to rewrite history. The effort to explore the Internet has been, effectively, more critical in Syria: the government has imposed measures of censorship that were tougher than those of the other countries that were actively involved in the so-called ‘Arab Spring’. Protesters have hacked government websites, sent mobile images around the world – evidence of government crackdown – and broadcast live from several cities. Maps renaming, thus, can be inscribed in the context of a wider sabotage of media censorship.



**Figure 1.** Ibraheem Al Kashosh/Hafez Al-Assad street; Assad Lake/Revolution Lake.

The renaming acts have been conducted repeatedly, between 2012 and 2014. In 2012, for instance, Hafez Al-Assad Avenue also appeared with the name of Ibraheem Al Kashosh, a singer who satirised the regime and was assassinated (fig. 1). Ibraheem Al Kashosh was a Syrian firefighter who earned the enmity of the regime when he wrote the song “Come on, Leave, Bashar”: he was found dead in July 2011, in a river, his throat cut, and his vocal cords ripped out (Lynch 2012b, 1). Another example: in 2014, ‘Lake Assad’, an artificial lake in northern Syria, has been renamed ‘Revolution Lake’ (fig. 1). The lake, 40 kilometres east of the city of Raqqah, was

<sup>4</sup> ‘Protesters Rename, Reclaim the Streets in Syria’, *Syria Untold*, 13 February 2013. Accessed June 23, 2019. URL: <http://syriauntold.com/2013/02/protesters-rename-reclaim-the-streets-in-syria/>

completed in 1974 under the rule of Hafez Al-Assad, father of current President Bashar al-Assad<sup>5</sup>, then fell under control of the Islamic State. Raqqa is Being Silently Slaughtered, an activist group that documented abuses inside the Islamic State base, thanked Google for renaming the lake, a move hailed as 'symbolic'. To quote a third example, in the city of Latakia, '8 March Street' – whose name refers to the military coup of 1963, which brought the Baath Party to power and appointed President Hafez Al-Assad, the current ruler's father – has been renamed '15 March Street', an apparent reference to the official birth of the 2010 popular uprising in the country. Contrary to what Google's spokeswoman says, then, Maps review process may actually reveal a political instance, as it doesn't recognise *a priori* any established authority; though, its policymaking is effectively quite complicated: names are changed as maps are updated by user submissions, which are approved by other users and publishers of the company. All the edit processes are now offline, as the service closed in 2017. In one of the few archived ones, that related to the abovementioned 8/15 March *querelle* (fig. 2), we may recognise a practical demonstration of the negotiation on which such decisions are taken, that we can interpret, as this paper is doing, as a conflict of images, that geolocation services need in order to supply the lack of a pre-established authority.

The same quest for authority seems to involve other kind of institutions, such as the academic ones, with the hack of databases like JSTOR (Scheiber 2013) or the creation of new 'clandestine' ones (MacDonald 2016). The museum environment, to mention another case, could be another battleground of images, where their clash may lead to a subversion of the traditional logics of inclusion and exclusion, as in the case of hacking practices made through Augmented Reality (Katz 2018): re-interpreting pragmatically Meyrowitz's thoughts, we may conceive this redefinition of community as a consequence of the re-conceptualisation, through electronic media, of physical spaces. In these cases, like in the previous one, images defined through and by a screen can subvert, or attempt to subvert, physical reality. We might deepen and summarise these concepts in the last paragraph, where I will propose an interpretative framework for the analysis of those practices.

## The Aesthetic of Conflict: Non-Hierarchical Images as a Hermeneutical Tool

In the case exposed, there seems to be a lack of a universal law able to solve the question about who owns the virtual representation of reality, and whether who controls the tools of this virtualisation (i.e. Google, in the specific case) have a role in such practices of digital sabotage. We have seen, for instance, how Syrian government have accused Google in front of the UN General Assembly, referring to the legislative acts of the Assembly itself. The question, thus, is to control online representations of reality, as they are essentially a symbolisation through which policymakers may invest the place with values. We may, at this point, connect this conflict with the reflection about the participative geography, and the sense of place as both an individual and collective construction. In other words, if we conceive offline representation as a virtualisation in itself, like we stated in the previous paragraphs, there would not be much difference between online and offline strategies of appropriations, as they are both essentially a *re-semiotisation* and a *re-symbolisation of the space*.

---

<sup>5</sup> 'Google Maps Renames "Lake Assad" in Syria "Revolution Lake"', *Middle East Eye*, 18 December 2014. Accessed June 23, 2019. URL: <https://www.middleeasteye.net/news/google-renames-lake-assad-syria-revolution-lake-1331300429>

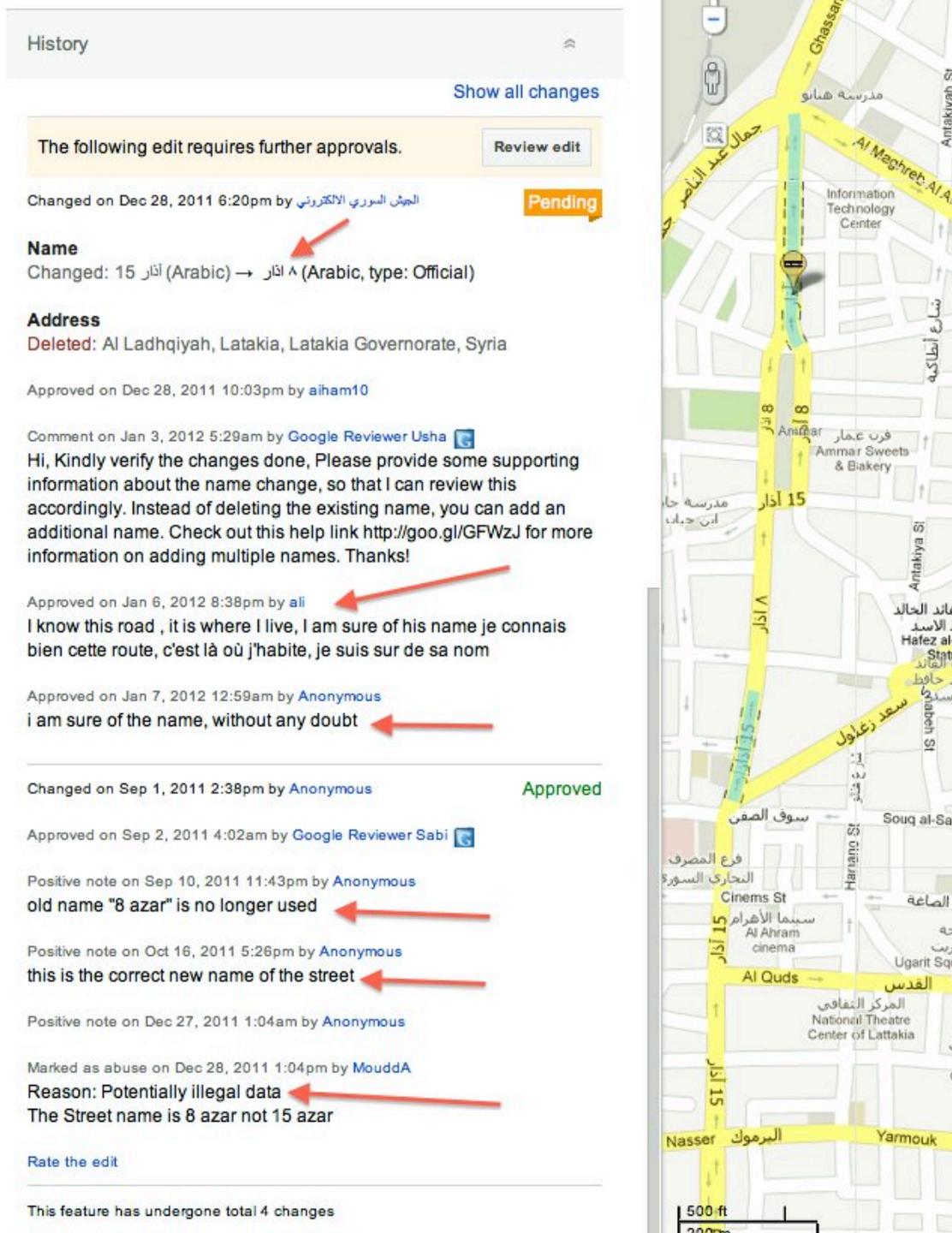


Figure 2. Edit History of 8 azar/15 azar Street, in Latakia<sup>6</sup>.

The construction and deconstruction of places through these new technologies, to rephrase this concept, could lead to a construction and deconstruction of a certain system of values, as these technologies do not recognise any pre-established authority; as a consequence, they do not recognise any pre-established ideology other than that, transnational, of the free market. According to that ideology, every technology customer can be a potential contributor, and even their antagonist strategies could be, paradoxically, a part of the collective intelligence needed to develop and reinforce a technological asset. As we have seen, this calls into account the concept

<sup>6</sup> Currently offline. URL: <https://support.google.com/mapmaker/answer/7195127>

of authority, and the legitimacy not just of the physical objects, but also of the images related to them. Images, as we have seen in the last paragraph, can establish or suggest new ownerships (i.e. 'the streets belong to the rebels'), criticising the legitimacy of the previous ones, and defining, re-actualising Meyrowitz, new social situation and human behaviours. The situational geography of social life is nowhere clearer than in the case study exposed: the struggle against spatial segregation of situation, induced by new technologies, has reinforced new group identities (the opponents to Syrian government), through a new relation between inclusion and exclusion.

Visual culture, in this sense, is intimately permeated by an ever-present quest for authority, revealing a conflict frame where every single policymaker could transform physical reality offering an alternative virtualisation of it. This is not only a relatively new path for activist practices, but could lead to theoretical advances that would enhance visual, media and film studies, as well: if traditional images were the expression of a more or less well-established hierarchy, the disruptive feature of new technologies is re-shaping contemporary images as non-hierarchical structures (well emblematised by a 'post-war' technology like GPS), where new actors may struggle to establish new hierarchies, modifying or demolishing the already-existing ones. We may talk, to develop a hermeneutical concept, of a *non-hierarchical turn* of contemporary images, and, consequently, of a *non-hierarchical turn* of the places that those images aim to represent. In this sense, to quote Meyrowitz's formula once again, there is a place after the sense of place, but it is, precisely, a destabilised one. We will see if this destabilisation is just a historical turn towards new hierarchies, or an everlasting condition of digitally-produced images, where their production process will continue to prevail on their referential quality: in this case, we will not be interested anymore in what images show, but in how images are made, who has made it, and for what purpose. This is the challenge of contemporary visual culture, that the case studies considered somehow emblematised: the *non-hierarchical turn* of images is leading to a *crisis of representation*, that, as such, may reveal to be temporary or perpetual. If we accept, according to Meyrowitz's theory of communication as a continuous *de-* and *re-*structuring of social stages, that our perception of reality is itself a representation, a perpetual or a temporary crisis of representation could lead to a perpetual or temporary ontological crisis. In any case, now, more than ever, our ontology is defined by the images that surround us, and the conflict for controlling the virtual representation of reality is, above all, an ontological one. This could be a new frame to study both how to see the word and – sharing Mirzoeff's optimistic approach – how to *change it*. Film studies, here too, could play a key role.

## References

- Andrew, James Dudley. *What cinema is! Bazin's quest and its charge*. Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2010.
- Aumont, Jacques. *Que reste-t-il du cinéma?* Paris: Vrin, 2012.
- Baschiera, Stefano, Francesco Di Chiara and Valentina Re. "The Logic of Re-Intermediation. An Introduction." *Cinema & CIE XXVII.29* (Fall 2017): 9-18. Print.
- Bay-Cheng, Sarah et al. *Mapping intermediality in performance*, edited by Id. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2010.
- Baym, Nancy K., and danah boyd. "Socially Mediated Publicness. An Introduction." *Journal of Broadcasting & Electronic Media* 56.3 (2012): 320-9. Accessed June 23, 2019. doi: 10.1080/08838151.2012.705200.
- Boccia Artieri, Giovanni et al. *Fenomenologia dei social network. Presenza, relazioni e consumi mediiali degli Italiani online*. Milano: Guerini scientifica, 2017.
- Bordwell, David. *Pandora's Digital Box. Films, Files, and The Future of Movies*. Madison, WI: The Irvington Way Institute Press, 2012.

- Brown, William. "Non-cinema. Digital, Ethics, Multitude." *Film-Philosophy* 1 (January 2016): 104-30. Accessed June 23, 2019. doi: 10.3366/film.2016.0006.
- Bull, Michael. *Sound Moves. iPod Culture and Urban Experience*. New York, NY: Routledge, 2007.
- Casetti, Francesco. *La galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*. Milano: Saggi Bompiani, 2015.
- Casetti, Francesco. "Ritorno alla madrepatria. La sala cinematografica in un'epoca post-mediatica." *Fata Morgana* 8 (2009). Accessed June 23, 2019. URL: <https://francescocasetti.files.wordpress.com/2011/03/rilocalzioni-fatamorgana8.pdf>
- Castells, Manuel. *Communication Power*. Oxford: Oxford University Press, 2009.
- Cooley, Charles Horton. *Human Nature and The Social Order*, edited by Philip Rieff. New York, NY: Schocken Books, 1964 (1st edn 1922).
- Couldry, Nick, and Andreas Hepp. *The Mediated Construction of Reality*. Cambridge, MA: Polity Press, 2017.
- Finocchi, Riccardo. "Forme di vita e immaginazione digitale. Un approccio semiotico/estetico." *Versus* 2.125 (July-December 2017): 235-48. Print.
- Geens, Stefan. "Falklands vs. Malvinas." *Ogle Earth* (13 October 2005). Accessed June 23, 2019. URL: <https://ogleearth.com/2005/10/falkands-vs-malvinas/>
- Geens, Stefan. "Google Conspiring for Regime Change in Syria through Maps? Hardly." *Ogle Earth* (8 January 2012). Accessed June 23, 2019. URL: <https://ogleearth.com/2012/01/google-conspiring-for-regime-change-in-syria-through-maps-hardly/>
- Geens, Stefan. "Israel's Kiryat Tam vs. Google. Who's Responsible for Google Earth Community Content?" *Ogle Earth* (12 February 2008). Accessed June 23, 2019. URL: <https://ogleearth.com/2008/02/israels-kiryat-yam-vs-google-whos-responsible-for-google-earth-community-content/>
- Georgiou, Myria. *Media and The City. Cosmopolitanism and Difference*. Cambridge, MA: Polity, 2010.
- Ghonim, Wael. *Revolution 2.0. The Power of The People is Greater than The People in Power. A Memoir*. Boston, MA: Houghton Mifflin Harcourt, 2012.
- Giddens, Anthony. *The Consequences of Modernity*. Cambridge, MA: Polity Press, 1990.
- Gitelman, Lisa, and Geoffrey B. Pingree. "Introduction." In *New media, 1740-1915*, edited by Lisa Gitelman. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- Goffman, Erving. *Frame Analysis. An Essay on The Organization of Experience*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1974.
- Goffman, Erving. *The Presentation of Self in Everyday Life*. Garden City, NY: Doubleday & Co., 1959.

- Gopinath, Sumanth, and Jason Stanyek. "Anytime, Anywhere? An Introduction to the Devices, Markets, and Theories of Mobile Music." In *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, edited by Id., 2 vols, 1-34. Oxford: Oxford University Press, 2014.
- Harvey, David. *The Condition of Postmodernity*. Oxford: Basil Blackwell, 1989.
- Heidegger, Martin. "The Age of World Picture." *The Question Concerning Technology and Other Essays*, translated by William Lovitt, 115-54. New York, NY: Harper and Row, 1977.
- Jay, Martin. "That Visual Turn." *Journal of Visual Culture* 1.87 (2002). Accessed June 23, 2019. doi: 10.1177/147041290200100108.
- Katz, Miranda. "Augmented Reality is Transforming Museums." *Wired*, 23 April 2018. Accessed June 23, 2019. URL: <https://www.wired.com/story/augmented-reality-art-museums/>
- Kitchin, Rob, Tracey P. Lauriault, and Matthew W. Wilson. "Understanding Spatial Media." In *Understanding Spatial Media*, edited by Id., 1-22. Los Angeles, CA: Sage, 2017.
- Krajina, Zlatan. *Negotiating the Mediated City. Everyday Encounters with Urban Screens*. London: Routledge, 2014.
- Lynch, Colum. "On Google, Syrians Map Defiance." *The Washington Post* (15 February 2012). Accessed June 23, 2019. URL: <https://www.pressreader.com/usa/the-washington-post/20120215/285860139966193>
- Lynch, Colum. "Syrian Opposition Seeks to Wipe The Assad Name Off the Map — via Google." *The Washington Post* (14 February 2012). Accessed June 23, 2019. URL: [https://www.washingtonpost.com/world/national-security/syrian-opposition-seeks-to-wipe-the-assad-name-off-the-map--via-google/2012/02/14/gIQAad5aER\\_story.html](https://www.washingtonpost.com/world/national-security/syrian-opposition-seeks-to-wipe-the-assad-name-off-the-map--via-google/2012/02/14/gIQAad5aER_story.html)
- MacDonald, Fiona. "Researcher Illegally Shares Millions of Science Papers Free Online to Spread Knowledge." *Science Alert* (12 February 2016). Accessed June 23, 2019. URL: <https://www.sciencealert.com/this-woman-has-illegally-uploaded-millions-of-journal-articles-in-an-attempt-to-open-up-science>
- Manovich, Lev. *Software Takes Command*. New York, NY: Bloomsbury Academic, 2013.
- Mead, George Herbert. *Mind, Self, and Society. From the Standpoint of a Social Behaviorist*, edited by Charles W. Morris. Chicago, IL: University of Chicago Press, 1934.
- McLuhan, Marshall. *Understanding Media. The Extensions of Man*. New York, NY: McGraw-Hill Book Company, 1964.
- McLuhan, Marshall, and Quentin Fiore. *The Medium is The Massage. An Inventory of Effects*. New York, NY: Bantan books, 1967.
- Meyrowitz, Joshua. *No Sense of Place. The Impact of Electronic Media on Social Behavior*. Oxford: Oxford University Press, 1985.
- Mirzoeff, Nicholas. *An Introduction to Visual Culture*. London: Routledge, 1999.
- Mirzoeff, Nicholas. *How to See The World. An Introduction to Images, from Self-Portraits to Selfies, Maps to Movies, and More*. New York, NY: Basic books, 2015.

- Mirzoeff, Nicholas. "What Is Visual Culture?" in *The Visual Culture Reader*, edited by Id. New York, NY: Routledge, 1998.
- Mitchell, William John Thomas. *Cloning Terror. The War of Images, 9/11 to The Present*. Chicago, IL: The University of Chicago Press, 2011.
- Mitchell, William John Thomas. *Picture Theory*. Chicago, IL: The University of Chicago Press, 1994.
- Mosco, Vincent. *The Digital Sublime*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
- Parry, Ben. "Introduction. Rethinking Intervention." In *Cultural Hijack: Rethinking Intervention*, edited by Id., Myriam Tahir and Sally Medlyn, 10-38. Liverpool: Liverpool University Press, 2011.
- Rodowick, David N. *The Virtual Life of Film*. Cambridge, MA: Harvard University press, 2007.
- Rossiter, Ned. *Software, Infrastructure, Labor. A Media Theory of Logistical Nightmares*. New York, NY: Routledge, 2016.
- Scheiber, Noa. "The Inside Story of Why Aaron Swartz Broke Into MIT and JSTOR." *New Republic* (14 February 2013). Accessed June 23, 2019. URL: <https://newrepublic.com/article/112418/aaron-swartz-suicide-why-he-broke-jstor-and-mit>
- Thompson, John B. *The Media and Modernity. A Social Theory of The Media*. Cambridge, MA: Polity press, 1995.
- Valla, Clement. *Postcards from Google Earth*, 2011. Currently offline.
- Vernallis, Carol. *Unruly Media. Youtube, Music Video, and The New Digital Cinema*. Oxford: Oxford University press, 2013.
- Vittadini, Nicoletta. *Social Media Studies. I social media alla soglia della maturità. Storia, Teorie e Temi*. Milano: Angeli, 2018.
- Weibel, Peter. "The Post-Media Condition." In *Postmedia Condition*, edited by AA.VV. Madrid: Centro Cultural Conde Duque, 2006. Accessed June 23, 2019. URL: <http://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>
- Zielinski, Siegfried. *Audiovisions. Cinema and Televisions as Entr'actes in History*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 1999.



## MOdE – Museo Officina dell’Educazione: uno spazio aperto per la Didattica digitale

Chiara Panciroli  
Università di Bologna  
Dipartimento di Scienze dell’educazione  
Via F. Re 6, Bologna, Italy

Anita Macauda  
Università di Bologna  
Dipartimento di Scienze dell’educazione  
Via F. Re 6, Bologna, Italy

Laura Corazza  
Università di Bologna  
Dipartimento di Scienze dell’educazione  
Via F. Re 6, Bologna, Italy

Andrea Reggiani  
Università di Bologna  
Dipartimento di Scienze dell’educazione  
Via F. Re 6, Bologna, Italy

### Abstract

Il MOdE – Museo Officina dell’Educazione è uno spazio tecnologico innovativo le cui principali finalità riguardano l’esposizione, la conservazione e la valorizzazione degli “oggetti”, espressione delle scienze pedagogiche. Nasce come progetto di ricerca nel 2008, in seno al Dipartimento di Scienze dell’Educazione “Giovanni Maria Bertin” dell’Università di Bologna. Le sue principali azioni sono finalizzate all’allestimento di sale espositive interattive dedicate ai differenti ambiti disciplinari delle Scienze dell’Educazione, a sostegno di un dialogo attivo tra studenti e docenti; alla documentazione e diffusione di best practices educative, pubblicate e rese fruibili all’interno di una specifica area di repository. In questo spazio, i visitatori/utenti possono non solo navigare e visualizzare gli oggetti esposti nelle sale/atelier, ma anche costruire sale personali, le cosiddette sale bianche, con materiali (immagini, testi, audio, video) raccolti, costruiti ex novo e inseriti a partire dai propri vissuti. Una sfida ancora aperta è l’utilizzo dei social network come YouTube e dei sistemi interattivi, che consentono di sfruttare i meccanismi comunicativi della rete aprendo però a interessanti questioni etiche.

### MOdE – Museo Officina dell’Educazione: An Open Space for Digital Didactics

MOdE – Museo Officina dell’Educazione is a digital museum of the Department of Education Sciences “Giovanni Maria Bertin” of the University of Bologna. It performs activities of scientific study and research, cataloguing with a metadata system, educational provision and mediation, besides the organisation of exhibition events with museums and cultural institutions at the national and international level. All the objects/cultural assets of the museum are thus virtually accessible in line with the European standards of museological cataloguing. The main aims of the MOdE concern the exhibition, preservation and valorisation of the “objects,” expression of the pedagogical sciences. Its main actions are finalised to the setting up of interactive exhibition rooms dedicated to the different disciplinary fields of the education sciences, supporting an active dialogue between students and teachers; the documentation and diffusion of the educational best practices, published and made accessible within a specific repository area.

*Published 30 June 2019*

Correspondence should be addressed to Chiara Panciroli, Dipartimento di Scienze dell’Educazione, Università di Bologna, via Filippo Re 6, Bologna, Italy. Email: [chiara.panciroli@unibo.it](mailto:chiara.panciroli@unibo.it)

*DigitCult, Scientific Journal on Digital Cultures* is an academic journal of international scope, peer-reviewed and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation and social change. ISSN: 2531-5994. URL: <http://www.digitcult.it>

Copyright rests with the authors. This work is released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0. For details please see <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



## Le azioni del MOdE<sup>1</sup>

Il MOdE – Museo Officina dell'Educazione è un museo di natura digitale del Dipartimento di Scienze dell'Educazione dell'Università di Bologna in cui, dal 2010, svolge attività di studio e ricerca scientifica, di catalogazione e metadattazione, di allestimento e mediazione dei patrimoni espressione della cultura educativa. Il MOdE, accogliendo le possibilità di condivisione offerte dalla rete, si propone come un'officina in cui conoscere, analizzare, interpretare e condividere gli oggetti espressione delle scienze dell'educazione. In questo senso, il museo rappresenta uno spazio innovativo e dinamico, le cui principali funzioni sono relative all'esposizione, conservazione, valorizzazione e diffusione delle testimonianze materiali e immateriali della cultura educativa. Nello specifico, il MOdE risponde a due specifiche esigenze: i. riconoscere che l'educazione, nelle sue molteplici articolazioni ha una consistenza materiale, storica e culturale, nonché un'identità di campo di studio e di ricerca multidisciplinare, tale da costituire, in una struttura museale apposita, un punto di riferimento di grande valore istituzionale, al pari di altri musei; riconoscere che il museo rappresenta una risorsa per la didattica e per la ricerca in ambito universitario, in grado di dialogare con il mondo della scuola e dell'extrascuola e di mettere in relazione i diversi approcci disciplinari (fig. 1).

Rispetto alle funzioni di valorizzazione e diffusione delle esperienze di qualità con il patrimonio culturale, il MOdE si presenta come uno spazio di ricerca di natura qualitativa con riferimento specifico a un duplice approccio problematicista e fenomenologico. Ciò implica un'indagine sia sulle specifiche dimensioni della ricerca, quali la progettazione, l'analisi e la valutazione, sia sugli elementi concettuali relativi alle categorie di "tempo", "spazio", "relazione", "comunicazione interpersonale", "interdisciplinarietà", quali concetti chiave che si collocano nel quadro di una concezione dell'educazione intesa come formazione globale e integrale delle persone. In questo senso, il MOdE si configura come struttura aperta e in continua trasformazione, in grado di offrire percorsi di consultazione, di studio e di rielaborazione mettendo a disposizione oggetti, fonti e documentazioni interattive.



**Figura 1.** Home del MOdE – Museo Officina dell'Educazione.

<sup>1</sup> Il MOdE è stato ideato e progettato da Chiara Pancioli; il presente contributo è stato strutturato dall'intero gruppo di ricerca, mentre l'attribuzione dei paragrafi è la seguente: Anita Macaudo (1 e 2), Chiara Pancioli (3); Laura Corazza (4), Andrea Reggiani (5).

In questo ambiente, fortemente interattivo, gli utenti/visitatori possono:

- estrarre informazioni in modo autonomo, non condizionate dalla fisicità degli oggetti, organizzate in modo flessibile per poter apprendere in modo autonomo. Il visitatore infatti può condurre una ricerca sui singoli beni-oggetti rappresentativi degli ambiti disciplinari delle scienze educative;
- effettuare i percorsi di visita personalizzati all'interno degli allestimenti virtuali presentati nell'area espositiva;
- progettare la "sala bianca", un ambiente museale virtuale finalizzato all'allestimento di percorsi espositivi su specifici temi educativi;
- documentare esperienze educative di qualità realizzate nel contesto nazionale e internazionale, raccolte e pubblicate all'interno dell'area di documentazione;
- fornire un ambiente di formazione rivolto a studenti ed educatori in formazione e ai docenti in servizio di scuole di ogni ordine e grado per approfondire percorsi e contenuti riconducibili all'acquisizione e allo sviluppo di competenze relative alla didattica museale e al patrimonio culturale (Pancioli 2013; 2015).

### L'architettura tecnologica del MOdE

L'architettura del MOdE è strutturata su due aree –di esposizione e di documentazione – supportate da un'ulteriore area di e-learning (fig. 2). Ciascuna di queste aree è sviluppata su una differente piattaforma tecnologica che risponde a specifiche funzioni. Nello specifico le prime due aree permettono di: i. allestire sale espositive interattive dedicate ai differenti ambiti disciplinari delle Scienze dell'Educazione; ii. documentare e diffondere best practices educative, pubblicate e rese fruibili all'interno di una specifica area di repository.



**Figura 2.** Aree del MOdE.

L'area espositiva si caratterizza per un duplice allestimento virtuale: le sale tematiche rappresentative dei diversi ambiti disciplinari delle scienze educative (pedagogia, didattica, antropologia, sociologia, psicologia, storia, scienze, ...); gli atelier, luoghi aperti con una natura fortemente laboratoriale, destinati alla ricerca e alla sperimentazione (Pancioli 2017; Pancioli, Macaudo 2017).

Questi percorsi virtuali sono progettati da docenti e figure esperte di vari ambiti disciplinari e contraddistinti da significative relazioni tra gallerie di immagini, contenuti video e approfondimenti testuali. In riferimento agli oggetti e alle collezioni esposte seguendo criteri di accessibilità universale, il MOdE ha un proprio catalogo che segue gli standard catalografici condivisi dalla comunità professionale, attraverso un'attività di metadattazione di ciascun oggetto digitale

rappresentativo delle scienze dell'educazione, al pari di altri archivi museali. La metadattazione, unitamente a un accurato sistema di tagging, garantisce la tracciabilità di ciascuna scheda e di ciascun oggetto, a partire dall'interrogazione di un motore di ricerca interno al MOdE, nonché la possibilità di mettere in relazione più oggetti che rispondono ai medesimi item. Nello specifico, il sistema di metadattazione in uso, Dublin Core System, associa a ogni oggetto un insieme di informazioni descrittive come il "titolo", il "soggetto", l'"autore", la "data", il "medium", il "formato" che lo identificano in maniera inequivocabile. In relazione all'area espositiva, il MOdE sta procedendo secondo due traiettorie di sviluppo, la realtà aumentata e il digital storytelling, funzionali all'ampliamento degli spazi e dei modi di fruizione degli oggetti, oltre che di rielaborazione delle conoscenze. La progettazione di percorsi in Augmented Reality e Digital Storytelling ha l'obiettivo di trasformare lo spazio espositivo in un ambiente interattivo in cui gli oggetti possono venire aumentati con narrazioni digitali (Baschiera 2014; Macaudo 2018; Wissel, DeLuca 2018)

L'area di documentazione è un'area in cui vengono raccolte e catalogate le schede di esperienze educative di qualità realizzate con il patrimonio culturale all'interno di contesti scolastici, di ogni ordine e grado, in partenariato con musei, archivi e istituti culturali. La scheda utilizzata per la documentazione è nata da un progetto nazionale sulla valutazione di sistemi di qualità promosso da INDIRE ed è stata messa a punto attraverso comparazioni nazionali e internazionali in merito agli standard di qualità. Le schede non forniscono una semplice descrizione del progetto ma focalizzano l'attenzione soprattutto sul piano pedagogico dell'esperienza in modo analizzarne l'intenzione educativa. A questo scopo, ogni scheda viene anche corredata di immagini e video che documentano l'esperienza ed è fruibile all'interno di un open-access repository (Panciroli 2015)

All'interno di questa area sono documentate differenti progetti: i. le esperienze educative di prestigiosi musei (il Museo Internazionale del Cinema di Torino, il MACRO-Museo d'Arte contemporanea di Roma) e in particolare le attività didattiche proposte dai servizi educativi dei Musei Vaticani; i progetti vincitori del concorso "Io Amo i Beni Culturali", promosso dall'IBC-Istituto Beni Artistici Culturali Naturali dell'Emilia-Romagna, di cui il MOdE è partner insieme all'Ufficio Scolastico Regionale (dall'a.s. 2011-2012); ii. le esperienze delle scuole di ogni ordine e grado partecipanti al progetto "Formare al Patrimonio della scuola", promosso dal MOdE in collaborazione con l'Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia Romagna e con l'Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto (dall'a.s. 2015-2016); iii. i progetti proposti da istituzioni culturali e museali su tutto il territorio nazionale aderenti al Censimento "Musei e Paesaggi culturali" promosso da ICOM (International Council of Museums-UNESCO); iv. le esperienze con l'arte realizzate dalle scuole aderenti a "Second Round. Arte y lucha en los institutos valencianos" (a. s. 2015-2016), progetto promosso dall'Università di Valencia per rivendicare il ruolo dell'educazione artistica attraverso la progettazione e realizzazione di attività didattiche finalizzate a dare visibilità e valore a quanto si sta facendo nelle scuole secondarie della regione valenciana in merito all'insegnamento delle arti; v. le esperienze realizzate nell'ambito di "A scuola con il Patrimonio" (a. s. 2015-2016), progetto di valorizzazione delle pratiche relative al patrimonio culturale, promosso dal MOdE-Museo Officina dell'Educazione e finanziato dal MIUR nell'ambito del concorso nazionale "Progetti Didattici nei Musei, nei siti di interesse archeologico, storico e culturale o nelle Istituzioni culturali e scientifiche"; vi. le esperienze di "Alternanza Scuola-Lavoro", realizzate dagli studenti delle scuole secondarie di secondo grado in partenariato con musei, archivi, biblioteche e imprese con l'intento di valorizzare buone pratiche didattiche e favorire l'incontro e il confronto tra differenti attori istituzionali nell'ottica di una condivisione di intenti e di una partecipazione attiva.

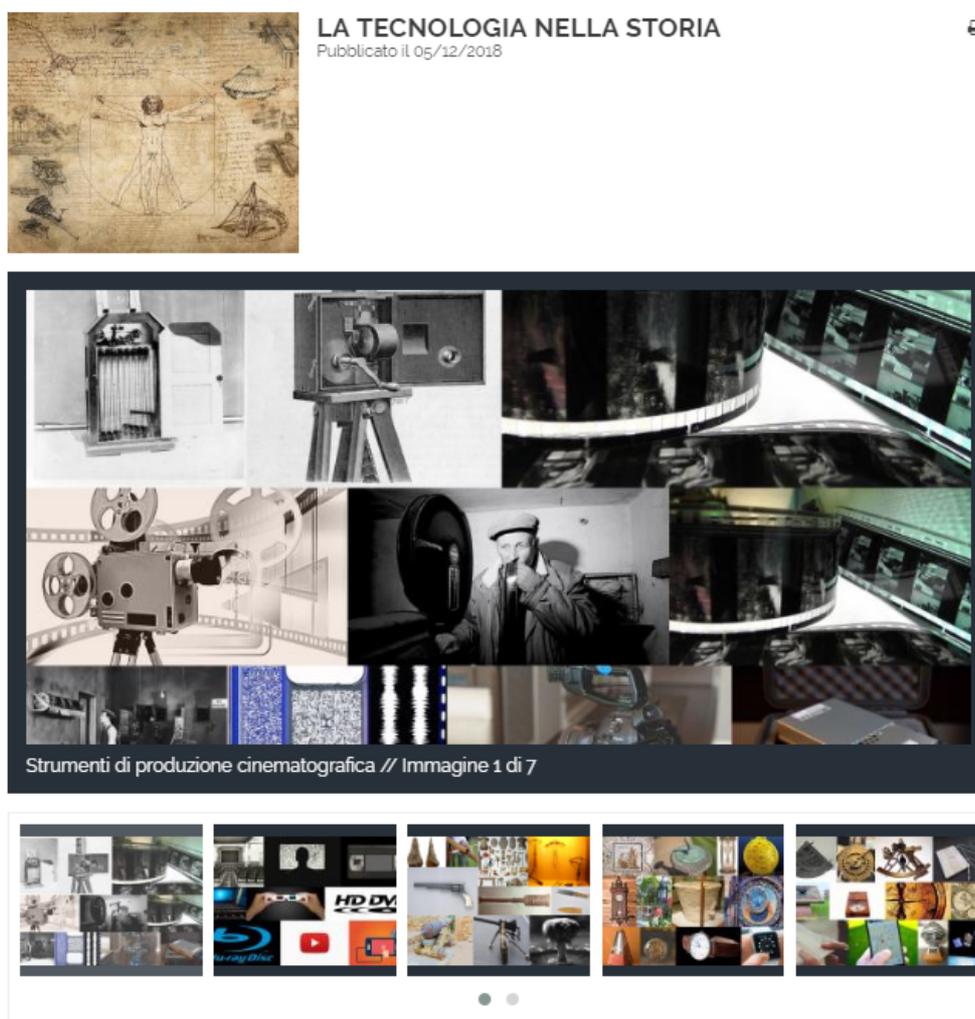
## Spazi per la rielaborazione: le sale bianche

Le sale bianche del MOdE sono spazi di rielaborazione in cui i visitatori del MOdE, partendo da un approccio tematico o visivo, possono creare un proprio percorso espositivo virtuale. Le sale bianche propongono al visitatore uno spazio personale dedicato alla rielaborazione dei contenuti. Per allestire questi ambienti, l'utente/visitatore può fare riferimento sia ai contenuti interni al museo, sia a contenuti esterni, ovvero fotografie, testi, audio e video. I visitatori sono così sollecitati a creare nuovi artefatti derivanti sia dall'esperienza di visita nel museo sia

dall'esperienze realizzate con il patrimonio culturale.

Gli artefatti prodotti nelle sale bianche sono strutturati secondo due tipologie: l'artefatto semplice, un'unità, semanticamente autoconsistente, immagine, video e/o testo, che rappresenta un vero e proprio oggetto museale e che pertanto può essere catalogato e descritto; l'artefatto complesso, ovvero un insieme di oggetti relativi a un tema - legati tra loro da un complesso reticolo di significati, in grado di proporre percorsi narrativi originali.

Un esempio di artefatto semplice è rappresentato da un singolo fotomontaggio Fruizione cinematografica nella storia realizzato dagli utenti a partire dalla rielaborazione e composizione di più immagini (fig. 3). Questo artefatto che ha una propria autonomia semantica mostra attraverso un montaggio visivo gli strumenti e gli spazi della fruizione cinematografica. Un secondo lavoro, La tecnologia nella Storia che rappresenta un artefatto complesso realizzato dagli studenti a partire da più artefatti semplici (video, immagini, audio, testi), tra i quali rientra anche il precedente fotomontaggio Fruizione cinematografica nella storia. L'allestimento di questa sala ha permesso agli utenti di creare una rete semantica e narrativa per raccogliere e comparare gli oggetti e gli strumenti del patrimonio tecnologico, costruendo nuovi patrimoni di conoscenza. In questo senso, le sale bianche permettono di connettere tanto le istanze della creatività e dell'espressività quanto quelle della progettazione e della sperimentazione.



**Figura 3.** Sala bianca. La tecnologia nella storia.

## Dalle fotografie all'audiovisivo: la sala "Maria Montessori"

All'interno della sala intitolata "I grandi educatori e le grandi educatrici" ci sono alcuni percorsi dedicati a Augusta Rasponi del Sale, al maestro Alberto Manzi, a Ernesta Galletti Stoppa e a Maria Montessori. I visitatori si possono immergere in una dimensione spazio-temporale lontana ma ricca di fermenti per le epoche successive, soprattutto per quanto riguarda lo sviluppo delle idee di scuola e di infanzia. Le fotografie sono raccolte per categoria interpretative e le didascalie sostengono la lettura; link ipertestuali portano a materiali di approfondimento, per chi volesse progredire nella conoscenza e addentrarsi in una dimensione più specialistica (figura 4). Le autrici della sala sono Tiziana Pironi, Sandra Degli Espositi Elisi, Marcella Terrusi.

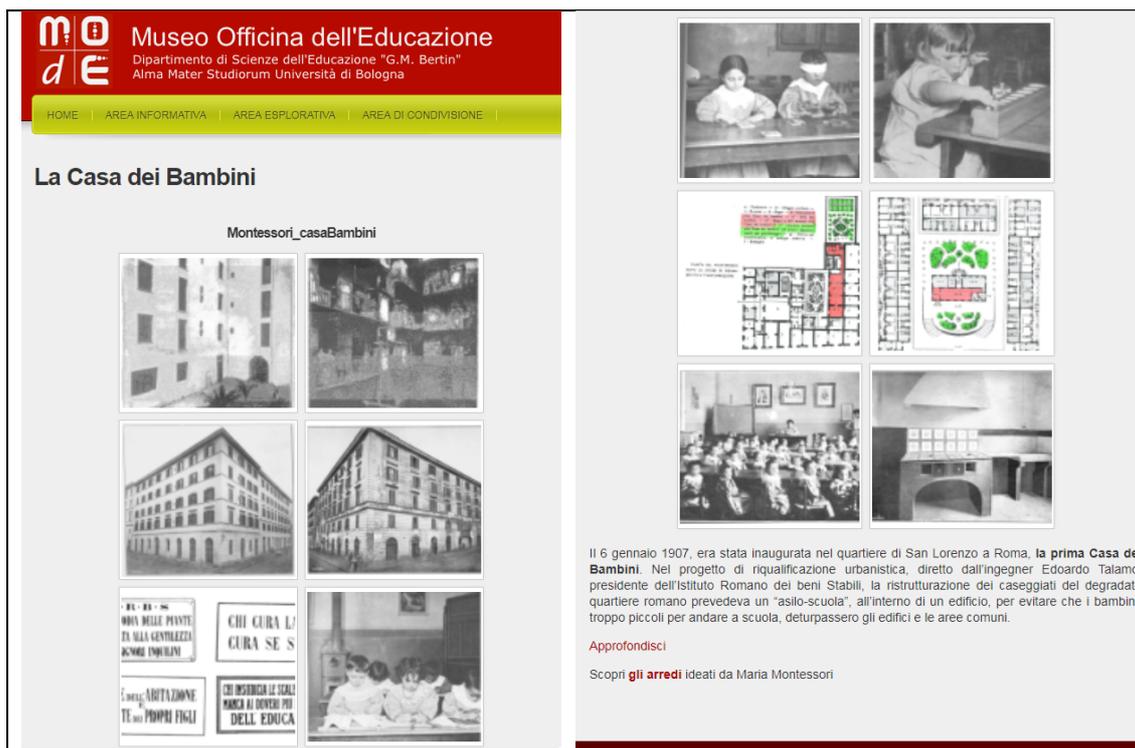


Figura 4. La sala del MOdE dedicata a Maria Montessori.

Lo spazio nel MOdE dedicato a Maria Montessori si va arricchendo di materiale audiovisivo originale, prodotto per scopo narrativo, documentativo e didattico, che progressivamente diventerà parte integrante della sala del museo. I laboratori del Dipartimento hanno prodotto, insieme con la docente Tiziana Pironi, 8 video della durata complessiva di circa 70 minuti, per ripercorrere e narrare con linguaggio audiovisivo la vita di Maria Montessori, ricostruendo i suoi spostamenti, i suoi legami personali e i riferimenti culturali con l'ausilio di documenti storici, di riprese attuali e di testimonianze inedite.

I video principali attorno ai quali si svolge l'intera narrazione sono 4 (che nella versione unitaria costituiscono il film-documentario "Maria Montessori"; altri 4 filmati brevi sono dedicati agli approfondimenti)<sup>2</sup> e hanno le caratteristiche del documentario di narrazione: sono stati registrati anche nei luoghi principali del soggiorno italiano di Maria Montessori e raccontano i fatti di vita, la ricerca scientifica e gli avvenimenti storici che si intrecciano con la storia personale e lavorativa della grande pedagoga e studiosa italiana.

Donne e uomini che hanno raccolto l'eredità scientifica e culturale della Montessori, come i responsabili delle associazioni a lei dedicate o le insegnanti coinvolte nelle istituzioni educative organizzate attorno al suo metodo, si alternano alla docente che racconta; lo stile è narrativo e scientifico, divulgativo ed esperto insieme.

<sup>2</sup> Alcuni di questi video sono pubblicati nel canale YouTube del Dipartimento di Scienze dell'educazione.

## Prodotti audiovisivi

I prodotti audiovisivi che vanno ad ampliare lo spazio dedicato a Maria Montessori sono stati girati nei luoghi principali della vita della Montessori in Italia: Chiaravalle e Roma. Gli ambienti di Chiaravalle che raccontano di lei sono la casa natale, oggi sede di una fondazione, e la piazza e le strade del paese in cui il padre, di famiglia bolognese, fu trasferito per lavorare come ispettore dell'industria del sale e del tabacco.

Ben presto il padre viene trasferito a Roma, che diventa quindi il luogo della crescita culturale di Maria che qui frequenterà le scuole e conseguirà la laurea in medicina e specializzandosi in Clinica psichiatrica. Roma è anche il luogo dove sorge la prima Casa dei bambini, istituzione educativa fortemente voluta dalla Montessori per accogliere i bambini di età prescolastica. Un casamento popolare nel quartiere periferico di San Lorenzo, in via dei Marsi 58, è teatro di grandi innovazioni dal punto di vista educativo e pedagogico, per prevenire il disagio sociale e dare nuove opportunità a persone indigenti e analfabeti. Tante scale si affacciano su un cortile interno; al piano terra di una di queste c'è l'appartamento sede della scuola, Casa dei bambini nella casa degli adulti. Roma è sede dell'Opera Nazionale Montessori, luogo privilegiato per lo studio del metodo montessoriano: qui si possono trovare oggetti, materiali, fonti scritte a testimonianza di un'opera di ricerca e di formazione.

I luoghi della narrazione, però, non sono solamente quelli storici: parti del racconto sono ambientate in alcune sedi dell'Ateneo bolognese, come l'aula "Carducci" del Museo di Palazzo Poggi o la sala dell'VIII Centenario, che consentono di sfruttare il potere metaforico e poetico del racconto audiovisivo.

## Le immagini

Le immagini di luoghi e ambienti si alternano a immagini di fonti storiche, come documenti e fotografie, e alla presenza della docente che si rivolge direttamente alla telecamera, a volte a mezzo busto, a volte in primo piano, per rispondere all'esigenza formativa rappresentata dalla comunicazione didattica. Gli sfondi delle inquadrature a volte fungono da contenitore di riferimento per gli elementi narrativi che ritrovano unità concettuale grazie anche ad alcune sequenze ricorsive dei frammenti visivi (es. lo sfondo anticato per le immagini d'archivio); in altri casi l'ambientazione consente di ancorare contenuti a significati altri, attivando il meccanismo poetico della metafora (figure 5 e 6).

## I fatti storici

Fatti importanti per la storia nazionale e internazionale si alternano alle storie di vita personale: la breccia di Porta Pia, avvenuta nell'anno di nascita della Montessori; il periodo delle grandi migrazioni verso Roma dal sud Italia e delle povertà materiali e culturali; il successo internazionale di Maria che va di pari passo con la nascita e la crescita del fascismo in Italia; l'esilio politico della Montessori; la seconda guerra mondiale e la riabilitazione del metodo montessoriano in Italia.

## Il racconto orale

Il racconto è affidato alla voce della docente, che si alterna come presenza e come voce fuori campo, per la narrazione principale. Parti di narrazione relative ad approfondimenti e a racconti collaterali sono affidate a uno speaker esterno; un'attrice legge e interpreta brani tratti da scritti personali di Maria Montessori.

## Tematiche aperte

I materiali audiovisivi così strutturati sono, dal punto di vista di un museo virtuale, oggetti di conoscenza e di formazione aventi le caratteristiche dei media digitali; risentono pertanto degli effetti della rivoluzione informatica sulla cultura visuale che ridefinisce la natura delle immagini e della comunicazione mediale (Manovich, 2002; Arcagni, 2016). Grazie alla tecnologia informatica, infatti, i media da semplici strumenti diventano veri e propri ambienti e la loro pervasività consente un'interazione e un agire che abbatte il confine tra media e media, tra spazio fisico e spazio digitale (Jenkins 2007; Rivoltella 2012; Rossi 2010; Pancioli 2017). Tutti i video prodotti per il

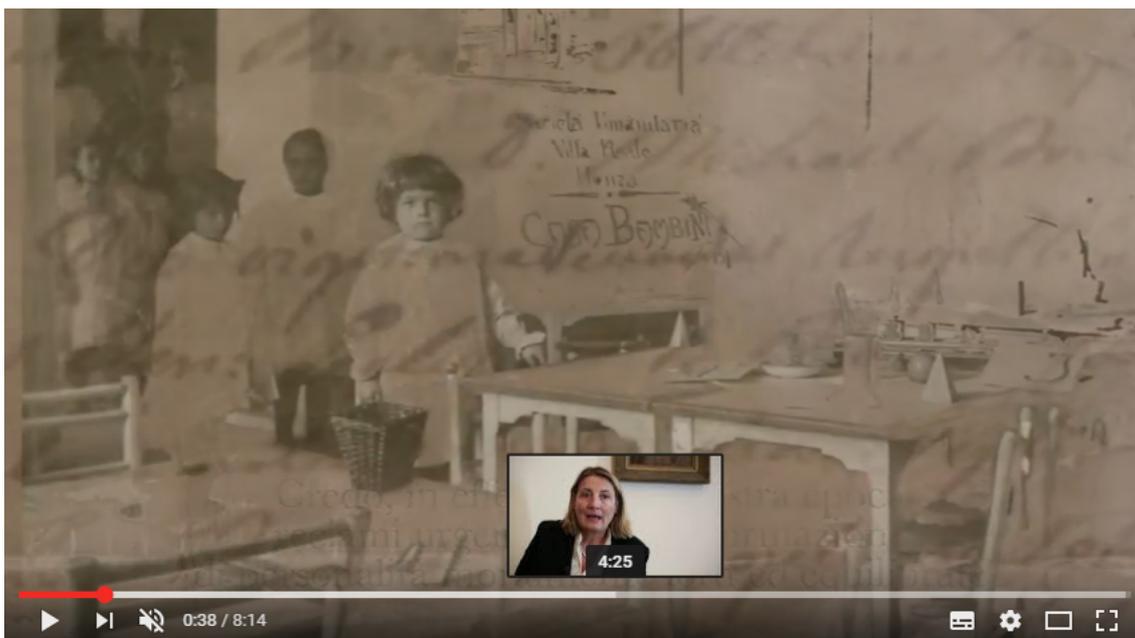
Museo sono archiviati in YouTube, che nato come strumento di condivisione è diventato il repository di video più utilizzato al mondo. Le sue caratteristiche di social network, però, con le funzioni di “like”, “embed” e di commenti, lo rendono estremamente versatile e anche di difficile gestione, trasformando un video digitale in un oggetto complesso formato da contributi individuali e da reti di collegamenti (Corazza 2017). Il Museo attualmente ha deciso di non utilizzare le funzioni “social” rendendo i video non visibili nel canale YouTube ma solo raggiungibili a partire dalle pagine delle sale. Come cambierebbe un museo virtuale con l'integrazione di strumenti per la partecipazione attiva degli utenti? Quali caratteristiche assumerebbero le sale e gli oggetti di conoscenza, se fossero implementabili dal pubblico e dall'utenza grazie ai meccanismi della rete?

Rispondere a questi interrogativi ci porterebbe anche a risolvere quella che si può definire una questione “etica” della comunicazione audiovisiva in rete e cioè l'integrazione di punti di vista differenti nell'operazione di costruzione di significato e di diffusione di conoscenze. Documentare e rappresentare significa anche ri-presentare contenuti già dati; quindi i pericoli principali diventano la colonizzazione informazionale (Goldman 2009) e un uso strumentalmente ideologico che non dichiara e non giustifichi specifiche scelte comunicative (Viganò 2013).

La sperimentazione nell'ambito del MOdE non si è ancora spinta così avanti; attualmente possiamo dire che un oggetto del museo, audiovisivo e digitale, abbia specifiche caratteristiche e si possa definire:

- scientifico, perché frutto di una ricerca rigorosa e di una scrittura attenta;
- documentaristico, perché narra avvenimenti precisi selezionati e raccolti secondo un determinato riferimento culturale e una chiara cornice scientifica;
- didattico, perché corrisponde ai criteri della comunicazione didattica;
- autoportante, perché esaurisce in sé un'unità di contenuti;
- replicabile, per la natura stessa del video digitale;
- combinabile, perché associabile ad altre risorse.

Siamo però consapevoli che la tematica sia apertissima e in continua evoluzione. Le sfide dell'attività museale virtuale sono molte e la sperimentazione con oggetti audiovisivi digitali può riservare ancora nuove e interessanti scoperte.



**Figura 5.** Immagine tratta dal film documentario “Maria Montessori”.



Figura 6. Immagine tratta dal film documentario “Maria Montessori”.

## Spazi aumentati per l'e-learning

L'Area E-learning del MOdE si caratterizza come ambiente di formazione finalizzato alla condivisione, alla relazione e al confronto tra gli esperti del settore della didattica museale e del patrimonio culturale, gli studenti ed educatori in formazione e i docenti di scuole di ogni ordine e grado.

L'ambiente si struttura come una vera e propria comunità di apprendimento tra professionisti del settore educativo e culturale che si arricchisce grazie alla condivisione di esperienze, all'individuazione delle migliori pratiche e all'aiuto nell'affrontare le problematiche relative alla propria professione. Infatti, l'apprendimento in rete, all'interno della comunità di pratica, permette la realizzazione di attività condivise nelle quali i professionisti, di differenti istituzioni formative e culturali nazionali e internazionali, entrano in connessione con altri sperimentando l'appartenenza ad una comunità “educante” in una prospettiva policentrica e integrata.

In questi ultimi anni l'istruzione e la tecnologia hanno iniziato a manifestare una forte interconnessione. Se sul versante dell'istruzione e della formazione, soprattutto nei contesti istituzionali intenzionalmente educativi, gli approcci pedagogici e le metodologie di insegnamento-apprendimento faticano ancora a governare tecnologie didattiche, infrastrutture ICT e mondi virtuali, appare indispensabile iniziare a promuovere un confronto diretto con esse per comprendere in che modo, ad esempio lo sviluppatissimo mondo dell'edutainment, sia in grado di contribuire a potenziare l'azione educativa. Il MOdE ha iniziato recentemente ad esplorare alcune soluzioni tecniche di quella che possiamo oggi definire “mixed reality”, in particolare ha allestito, ancora in forma prototipale, alcuni percorsi virtuali avvalendosi di immagini a 360°. Dovendo far confluire questa tipologia di percorsi all'interno del LMS Moodle integrato nel MOdE sono state selezionate per l'implementazione due specifiche applicazioni H5P e Thinglink (figura 7). Il prototipo di navigazione virtuale realizzato consente di visitare le stanze principali della “Fondazione Chiaravalle-Montessori”, casa natale della celebre scienziata, di attivare alcuni link interattivi che permettono di spostarsi tra le stanze del museo, di approfondire la visualizzazione di alcune fotografie esposte arricchite da descrizioni particolareggiate o di fruire di alcuni filmati, interviste e documentari sulla vita e le opere di Maria Montessori.



Figura 7. Sala interattiva interna al Museo “Fondazione Chiaravalle-Montessori”.

Le applicazioni individuate sono state selezionate a partire da 3 requisiti principali:

- la gratuità e/o il basso costo del servizio di editing e pubblicazione delle immagini 360 sul web;
- la semplicità di utilizzo sia lato editor (quello attuale del docente) sia lato utente-studente per la fruizione dei contenuti;
- la compatibilità con il maggior numero di SO dei diversi device sul mercato.

La recente disponibilità da un lato di foto-video camere a 360° di buona qualità e dall'altro la diffusione di applicazioni più o meno freeware per la loro creazione, editing e pubblicazione, consente di aprire un mondo digitale molto stimolante per l'educazione.

Oggigiorno una didattica per essere definita innovativa oltre a creare una proficua dialettica tra complessità del contesto e soluzioni metodologiche efficaci, sia in termini di mediazione, sia di sostenibilità dei processi (Pancioli 2017) deve essere innanzitutto accessibile ed efficiente.

In questa fase esplorativa di digitalizzazione-virtualizzazione delle stanze di un museo è stata battuta esclusivamente una dimensione riproduttiva del sapere, gli studenti iscritti al corso su Maria Montessori possono liberamente muoversi nella Casa Natale e fruire delle risorse inserite nelle stanze a 360° dal proprio PC, tablet, smartphone e visore VR direttamente in classe attraverso una forma di apprendimento definito esperienziale.

Le immagini a 360° consentono di promuovere un apprendimento di tipo situato in un ambiente virtuale favorito una soluzione immersiva e particolarmente motivante. L'autenticità della situazione che è possibile creare con le immagini a 360° può consentire ai docenti di promuovere, almeno in potenza, diverse strategie didattiche come il project based learning, il cooperative learning e la flipped classroom (Pancioli, Corazza, Vignola, Marcato e Leone, 2018). Per attivare le risorse cognitive, relazionali, emotive e creative degli studenti in contesti reali, il passaggio successivo (sul versante tecnico) sarà quello di consentire agli stessi studenti di creare in autonomia stanze virtuali, si tratterebbe di sale bianche da allestire in base agli obiettivi formativi ed ai framework didattici progettati dai docenti. In questo scenario l'azione consapevole

dell'educatore deve mediare tra le potenzialità/limiti delle tecnologie e gli obiettivi dell'azione educativa. Appena la tecnologia lo consentirà diventa imprescindibile stimolare il passaggio da una fruizione passiva dei contenuti virtuali a 360° ad una più attiva coinvolgendo gli studenti nel processo stesso di ideazione, progettazione e realizzazione dei contenuti e degli scenari in cui si troveranno ad interagire.

## References

- Arcagni, Simone. *Visioni digitali. Video, web e nuove tecnologie*. Torino: Einaudi, 2016.
- Baschiera B. "L'uso del Digital Storytelling in contesti di apprendimento cooperativo per l'inclusive education e l'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza." *Formazione & Insegnamento* XII.3 (2014).
- Corazza, Laura. *Apprendere con i video digitali*. Milano: Franco Angeli, 2017.
- Goldman, Ricki. "Le rappresentazioni video e la cornice teorica del prospettivismo. Epistemologia, etnografia, valutazione ed etica." In *Videoricerca nei contesti di apprendimento. Teorie e metodi*, edited by R. Goldman, R. Pea, B. Barron and S.J. Derry, 11-61. Milano: Raffaello Cortina, 2009.
- Kelly, John D. "Seeing Red: Mao Fetishism, Pax Americana, and the Moral Economy of War." In *Anthropology and Global Counterinsurgency*, edited by John D. Kelly, Beatrice Jauregui, Sean T. Mitchell, and Jeremy Walton, 67-83. Chicago: University of Chicago Press, 2010.
- Kossinets, Gueorgi, and Duncan J. Watts. "Origins of Homophily in an Evolving Social Network." *American Journal of Sociology* 115 (2009): 405-50. Accessed February 28, 2010. doi:10.1086/599247.
- Jenkins, Henry. *Cultura convergente*. Milano: Apogeo, 2007.
- Macauda, A. *Arte e innovazione tecnologica per una didattica immersiva*, Milano: FrancoAngeli, 2018.
- Manovich, Lev. *Il linguaggio dei nuovi media*. Milano: Olivares, 2002.
- Panciroli, Chiara. "Per un approccio pedagogico all'e-learning." *Ricerche di Pedagogia e Didattica* 3 (2008).
- Panciroli, Chiara. "Il modello di Museo Virtuale dell'Educazione dell'Università di Bologna." *Ricerche di Pedagogia e Didattica* 5 (2010).
- Panciroli, Chiara. "La obra de arte como experiencia educativa en el MoDE Museo Taller de la Education de la Universidad de Bolonia." In Huerta R., Romànde la C. (ed.) *Patrimonios Migrantes*, PUV, València, 2013.
- Panciroli C., and F. Pizzigoni (ed.). *Il Museo come Officina di esperienze con il patrimonio: l'esempio del MOdE*. Verona: QuiEdit, 2013.
- Panciroli Chiara. "L'atelier come uno spazio di ricerca espressiva del museo. Gli atelier sul MOdE." In R. Huerta, A. Alonso-Sanz (ed.), *Entornos Informales para educar en artes*, PUV, València 2017.

- Panciroli, Chiara. "Ecosistemi digitali." In *Apprendere con i video digitali. Per una formazione online aperta a tutti* di Laura Corazza, 13-32. Milano: FrancoAngeli, 2017.
- Panciroli, Chiara, and Anita Macaуда. "Percorsi educativi tra arte, cinema e nuovi media." In R.P., Núria Y González-Parera, M. Sevilla. *Artes, educación y cine formativo*, Hergué, 2017.
- Panciroli, Chiara, and Anita Macaуда. "The space as an educational and a didactic tool of interpretation: the example of the atelier of 'The child and the city'." *Ricerche di Pedagogia e Didattica* 12 (2017): 131- 140.
- Panciroli, C., A. Macaуда, and V. Russo. "Educating about Art by Augmented Reality: New Didactic Mediation Perspectives at School and in Museums." In: *Proceedings of International and Interdisciplinary Conference IMMAGINI? Image and Imagination between Representation, Communication*, Basel, MDPI, 2018.
- Panciroli, Chiara, and Anita Macaуда. "Educazione al patrimonio e realtà aumentata: quali prospettive." *Giornale italiano della ricerca educativa* 20 (2018): 47-62.
- Panciroli, Chiara and Luigini Alessandro (ed.). *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*. Milano: FrancoAngeli, 2018.
- Panciroli, Chiara, Laura Corazza, Patrizio Vignola, Elena Marcato, and Daniela Leone. "Innovative teaching methods. Effective solutions to complex contests." *Form@re - Open Journal per la formazione in rete* 18.2.
- Rivoltella, Pier Cesare. *Neurodidattica*, Milano: Raffaello Cortina, 2012.
- Pollan, Michael. *The Omnivore's Dilemma: A Natural History of Four Meals*. New York: Penguin, 2006.
- Rossi, Pier Giuseppe. *Tecnologia e costruzione di mondi: post-costruttivismo, linguaggi e ambienti di apprendimento*. Roma: Armando, 2010.
- Shefter, Martin. "Institutional Conflict over Presidential Appointments: The Case of Clarence Thomas." *PS: Political Science & Politics* 25.4 (1992): 676-79. Print.
- Viganò, Dario E. *Etica del cinema*. Brescia: La Scuola, 2013.
- Weinstein, Joshua I. "The Market in Plato's Republic." *Classical Philology* 104 (2009): 439-58.
- Wissel K. M., and L. De Luca. *Telling the Story of a Collection with Visualizations: A Case Study, Collection Management*. 2018. doi: 10.1080/01462679.2018.1524319.



## Anziani 2.0

Cinzia Castagnaro  
Istat  
Viale Liegi 13, Roma, Italia

Emanuela Bologna  
Istat  
Viale Liegi 13, Roma, Italia

### Abstract

L'aumento della speranza di vita e il generale miglioramento delle condizioni di salute che stanno caratterizzando negli ultimi anni la popolazione anziana, sia in Italia sia nei paesi Europei, hanno ampliato spazi di opportunità che in passato non esistevano. Il generale miglioramento delle condizioni di vita, inoltre, ha contribuito a riconfigurare abitudini e comportamenti con impatto anche sulla qualità della vita della popolazione anziana. Diventare anziano oggi diventa sempre di più una condizione che non è legata semplicemente all'età anagrafica, ma anche a fattori quali le condizioni di salute e l'autonomia, la progettualità, la presenza di un ruolo sociale e di relazioni sociali significative. Tra la popolazione di 65 anni e più si osserva nel tempo una maggiore partecipazione a molte forme di pratiche culturali o passatempi del tempo libero. Aumenta in particolar modo l'abitudine a fare nel tempo libero foto e video amatoriali, l'andare ai musei, mostre e luoghi d'arte, il cinema e la lettura di libri. L'uso regolare delle nuove tecnologie tra la popolazione anziana, nonché il suo utilizzo per le diverse forme di partecipazione culturale, comincia a diffondersi, anche se timidamente, soprattutto tra le giovani generazioni di anziani che hanno oggi tra i 65 e i 74 anni. Nel 2015 meno di un quinto della popolazione ultra 64enne utilizza Internet con una regolarità almeno mensile (16,2%). Si osserva, tuttavia, una forte espansione del fenomeno rispetto a quanto registrato nel 2000 (1,2%) e nel 2006 (2,6%). I consumi culturali e le attività del tempo libero sono state via via contaminate dal diffondersi della Rete con la conseguenza di modificare anche l'accesso a mezzi più tradizionali come la TV o la radio. Nel complesso, tra gli anziani di 65 anni e più circa il 20% ha utilizzato almeno un consumo culturale o passatempo nel tempo libero con una modalità che ha a che fare con la Rete (utilizzo della TV o della radio tramite Internet, partecipazione a gruppi di discussione, blog, forum riguardanti programmi televisivi o radiofonici, ecc).

### Elderly 2.0

The increase in life expectancy and the general improvement in the health conditions that have characterized the elderly population in recent years have widened opportunities that did not exist in the past. Furthermore, the general improvement in living conditions has contributed to reconfigure habits and behaviours with a strong impact on quality of life of the elderly population. Becoming elder today is more and more a condition that is not simply linked to age, but also to factors such as health conditions and autonomy, projects, presence of a social role and significant social relations. Among population aged 65 and over, greater participation in many forms of cultural practices or leisure time activities is observed over time. Especially making amateur photos and videos, going to museums, exhibitions and places of art, cinema and reading books increases. The regular use of new technologies among the elderly population, as well as its use for the different forms of cultural participation, begins to fairly spread especially among the 'youngest old' who are today between 65 and 74 years old. In 2015, less than a fifth of the population over 64 uses the Internet regularly (16.2%). However, a strong expansion of the phenomenon is observed compared to 2000 (1.2%) and 2006 (2.6%). Cultural consumption and leisure activities have been gradually contaminated by the spread of the Internet with the consequence of changing also the access to more traditional mass media such as TV or radio. Overall around 20% of people aged 65 years and over, have used at least one cultural consumption or leisure time in their spare time relates to the network (use of TV or radio via the Internet, participation in discussion groups, blogs, forums concerning television or radio programs, etc.).

Published 30 June 2019

Correspondence should be addressed to Cinzia Castagnaro, Istat, Viale Liegi 13. Email: [cinzia.castagnaro@istat.it](mailto:cinzia.castagnaro@istat.it)

*DigitCult, Scientific Journal on Digital Cultures* is an academic journal of international scope, peer-reviewed and open access, aiming to value international research and to present current debate on digital culture, technological innovation and social change. ISSN: 2531-5994. URL: <http://www.digitcult.it>

Copyright rests with the authors. This work is released under a Creative Commons Attribution (IT) Licence, version 3.0. For details please see <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/it/>



## Invecchiamento e svecchiamento della popolazione

Il processo di invecchiamento, che caratterizza da molti anni l'Italia, è oggi un tema centrale di numerosi dibattiti nazionali e internazionali. L'attuale struttura per età è un risultato inevitabile di un efficace controllo delle nascite e dei decessi che hanno determinato nel tempo un significativo aumento della popolazione anziana, sia in valore assoluto, sia in rapporto alla popolazione giovane.

Le componenti che contribuiscono a modificare la popolazione – quella naturale e migratoria – determinandone sia la struttura per età sia l'ammontare, sono profondamente cambiate nel corso degli ultimi cent'anni. Mentre fino alla prima metà degli anni Sessanta era la componente naturale che determinava l'accrescimento della popolazione, dalla seconda metà fino ad oggi, questa si presenta sempre più debole fino a contrastare negli ultimi anni la crescita della popolazione. A partire dagli anni Novanta, l'aumento della popolazione dipende esclusivamente dalla componente migratoria, sia in maniera diretta, grazie ai movimenti migratori, sia in maniera indiretta, grazie al comportamento riproduttivo della popolazione straniera, caratterizzato da una fecondità più elevata.

Tuttavia dopo il picco al 1° gennaio 2015, la popolazione residente inizia a decrescere, e, nonostante la presenza straniera, caratterizzata da una struttura per età più giovane e una più alta fecondità, continua inesorabilmente ad invecchiare.

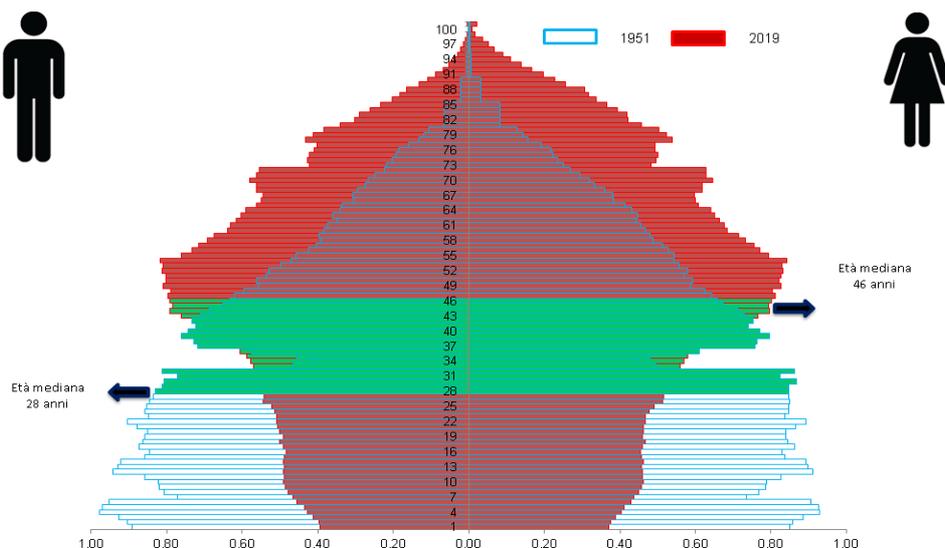
Al 1° gennaio 2019 si stima che la popolazione ammonti a 60,4 milioni di residenti (Istat, 2019b); continuano a diminuire le nascite (439mila nel 2018, dati provvisori), quasi 140 mila nati in meno rispetto a dieci anni prima. Riguardo ai decessi, dopo il picco del 2015 con 648 mila casi, con un andamento altalenante scendono a 633 mila unità (50 mila in più rispetto a dieci anni prima): un livello comunque elevato, in linea con la tendenza all'aumento dovuta all'invecchiamento della popolazione. L'aumento dei decessi è infatti fisiologico in una popolazione che invecchia, effetto della combinazione di fattori strutturali e congiunturali. Si consideri che oltre l'80% dell'eccesso di decessi è attribuibile alla classe di età 75-95 anni.

Secondo le ultime stime gli anziani - con una soglia di anzianità convenzionalmente fissata a 65 anni - superano i 13 milioni (stime al 1° gennaio 2019), circa il 23% sul totale della popolazione; se rapportiamo la popolazione anziana alla giovane, si osservano 173 anziani ogni 100 giovani. Erano 31 in meno di 70 anni fa.

D'altro canto, però, l'orizzonte temporale di vita di ognuno di noi è molto cambiato rispetto al passato, ed è destinato a cambiare ancora: gli uomini possono contare oggi su una vita media di 80,8 anni, le donne di 85,2 anni (stima 2018). Nel tempo i vantaggi di sopravvivenza delle donne rispetto agli uomini si sono ridotti: il differenziale osservato ha raggiunto 4,4 anni - circa un anno in meno rispetto a dieci anni prima - soprattutto per i maggiori guadagni registrati per gli uomini.

Continua a espandersi l'orizzonte di vita anche per gli anziani (19,3 anni per gli uomini e 22,3 per le donne a 65 anni – stime 2018): non molti anni fa, nel primo Censimento post-bellico, tale indicatore era pari rispettivamente a 12,6 anni e 13,7 anni, dunque un guadagno di quasi 7 e quasi 9 anni in meno di settant'anni. Tra 20 anni un individuo a 65 anni potrà contare mediamente su altri due anni di vita rispetto a oggi (la speranza di vita sarà rispettivamente pari a 21,0 e 24,4 anni nel 2038).

Da una lettura integrata la storia degli ultimi settant'anni è possibile apprezzare, grazie allo strumento delle piramidi per età, l'impatto delle transizioni demografiche sulla struttura della popolazione (Figura 1).



**Figura 1.** Piramidi per età della popolazione residente al Censimento del 1951 e al 1° gennaio 2019 (stima) – Valori percentuali e età mediane Fonte: Istat.

Ciò che può essere compreso a colpo d'occhio è il passaggio da una piramide tipica dello stato nazionale nel Diciannovesimo secolo, con un'elevata natalità e con l'alta mortalità dovuta alle guerre e alle ferite della povertà, a un vero 'rovesciamento' della piramide stessa, oggi caratterizzata da una base stretta, per via del protrarsi negli anni della bassa natalità, e da una punta allargata, effetto dei guadagni in termini di sopravvivenza che hanno determinato un aumento consistente della popolazione alle età avanzate, soprattutto tra le donne.

Ciò che non è facile notare rapidamente, invece, è che il rovesciamento è anche un segnale di ringiovanimento della popolazione. Ci sono infatti 18 generazioni che ringiovaniscono (R. Cagiano de Azevedo e C. Castagnaro, 2019). L'età mediana, ossia l'età che divide la popolazione in due metà uguali, può essere utilizzata come indicatore dell'invecchiamento della popolazione, ma anche del suo svecchiamento. In Italia, al 1° gennaio 2019, l'età mediana stimata è pari a 46 anni, mentre nel 1951 era pari a 28 anni; questo significa che, nella piramide, in meno di settant'anni 18 generazioni tra i 28 ei 46 anni sono passate dalla metà più anziana della popolazione alla metà più giovane. Oltre 14 milioni di persone, che nel 1951 avrebbero fatto parte della popolazione 'più anziana', ora sono tra i 'più giovani'.

Lo svecchiamento della popolazione, non si è accompagnato solo all'aumento dell'orizzonte temporale che ci si può aspettare di vivere alle varie età, ma anche a un miglioramento generale degli stili e delle condizioni di vita, che hanno portato ad un più elevato livello generale della salute della popolazione; questo vale soprattutto tra la più anziana, che sempre meno rimanda la 'vecchiaia' ad una questione puramente anagrafica.

Non si vive soltanto di più, infatti, ma si vive anche meglio. Nel 2017 un uomo può godere di buona salute in media 59,7 anni mentre una donna 57,8.

A dispetto della maggiore longevità delle donne, quando si parla di buona salute queste ultime perdono il loro vantaggio in termini di sopravvivenza. Sebbene più longeve degli uomini, le donne vivono un maggior numero di anni in condizioni di salute via via più precarie: sono infatti maggiormente colpite da patologie croniche meno letali, che insorgono più precocemente e diventano progressivamente invalidanti con l'avanzare degli anni. Rispetto al 2009 gli uomini hanno guadagnato due anni di vita in buona salute, mentre le donne quasi tre.

L'anziano di oggi, dunque, non è più quello di una volta. Si parla sempre di più di invecchiamento attivo, inteso come "un processo di ottimizzazione delle opportunità relative alla salute, partecipazione e sicurezza, allo scopo di migliorare la qualità della vita delle persone anziane" (WHO, 2002).

## Le reti e la diffusione delle nuove tecnologie tra gli anziani

La crescita considerevole della quota di anziani ha, dunque, due conseguenze in tema di reti familiari e sociali. Da una parte l'aumento dell'orizzonte di vita e le migliori condizioni di salute permettono loro una maggiore attività all'interno della famiglia. Dall'altra, comportano una crescita degli anni di compresenza intergenerazionale, aumentando il numero di membri potenzialmente bisognosi di aiuto perché in età avanzata (Istat, 2019c).

Inoltre, il parziale recupero dello svantaggio maschile in termini di sopravvivenza ha determinato l'incremento del numero di uomini di 65 anni e oltre e consentito, dunque, ad un numero sempre maggiore di essi di arrivare ad età più elevate e alle loro mogli di vivere sempre più spesso da coniugate anziché da vedove. Al 1° gennaio 2018, la quota di vedove (42%) tra la popolazione di 65 anni e più è stata superata dalla quota di coniugate (48%), testimonianza del fatto che è frequente anche per le donne affrontare la fase più anziana della vita vivendo in coppia (Istat, 2018b).

Determinanti, soprattutto per gli anziani, le reti formali e informali e la soddisfazione ad esse associate. Più della metà delle persone attive in associazioni o gruppi di volontariato di tutte le età si dichiara molto soddisfatta per la propria vita (contro il 40% dei non volontari). La relazione positiva tra benessere e associazionismo è più netta con l'avanzare dell'età e ha effetti su diversi ambiti della vita. Impegnarsi nel volontariato promuove infatti un invecchiamento attivo, contribuendo a migliorare la qualità della vita dei volontari anziani (55,8% di molto soddisfatti contro 35,0% dei non volontari). Inoltre, chi si impegna in queste attività si mostra più ottimista per il proprio futuro: il 35,9% crede che la sua situazione personale migliorerà (contro il 25,6% dei non volontari) (Istat, 2018a).

Le reti, inoltre, hanno un effetto trainante sulla partecipazione culturale dei cittadini; se aumentano le relazioni, in particolare quelle di tipo associativo, i livelli di attività culturale superano anche i livelli medi registrati per gli adulti e per i giovani.

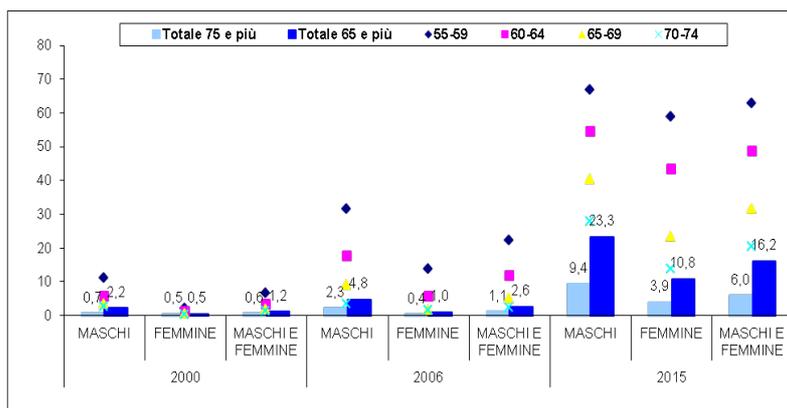
L'uso delle nuove tecnologie è strettamente connesso alle reti formali e informali, consentendo e amplificando l'accesso all'informazione, alla comunicazione e ai servizi.

L'opportunità di una comunicazione veloce è resa più semplice dagli strumenti tecnologici di nuova generazione (PC, tablet, smartphone, ecc.), che permettono agli individui sia di rafforzare reti sociali, formali e informali, con persone già conosciute (amici, parenti, colleghi di studio o lavoro, membri di associazioni, ecc.), sia di coltivare 'amicizie virtuali' con persone mai incontrate. Il diffondersi della Rete annulla, infatti, i confini territoriali rendendo possibile la fruizione di informazione, servizi e 'socializzazione' con realtà distanti sia da un punto di vista spaziale che culturale.

Il ritardo in Italia nella diffusione delle nuove tecnologie riguarda tutte le età, ma il divario con gli altri paesi europei è più ampio negli anziani. Nel 2015 meno di un quinto della popolazione ultra 64enne utilizza Internet con una regolarità almeno mensile (16,2%) (Figura 2). Si osserva, tuttavia, una forte espansione del fenomeno rispetto a quanto registrato nel 2000 (1,2%) e nel 2006 (2,6%).

L'accesso alla Rete è strettamente connesso all'età: nel 2015, tra i giovani anziani di 65-69 anni, la quota dei fruitori più regolari (31,6%) è circa il doppio della media registrata sul totale degli anziani di 65 anni e più. All'opposto, tra le generazioni più anziane (con 75 anni e oltre) gli utenti con regolarità almeno mensile sono poco più del 5%. Si osservano, inoltre, forti differenze di genere nell'utilizzo della Rete: sul totale della popolazione di 65 anni e più sono il 23,3% degli uomini contro il 10,8% delle donne, proporzioni che si presentano quintuplicate e quadruplicate, rispettivamente, rispetto al 2006.

Il divario uomo-donna si amplia maggiormente nella fascia dei 65-69enni (+16,8 punti percentuali a favore degli uomini), mentre risulta più contenuta con l'avanzare dell'età, con un divario di 14 punti percentuali tra i 70 e 74 anni, e di circa 6 punti percentuali tra gli ultra 74enni, dove i livelli sono più contenuti per entrambi i generi.

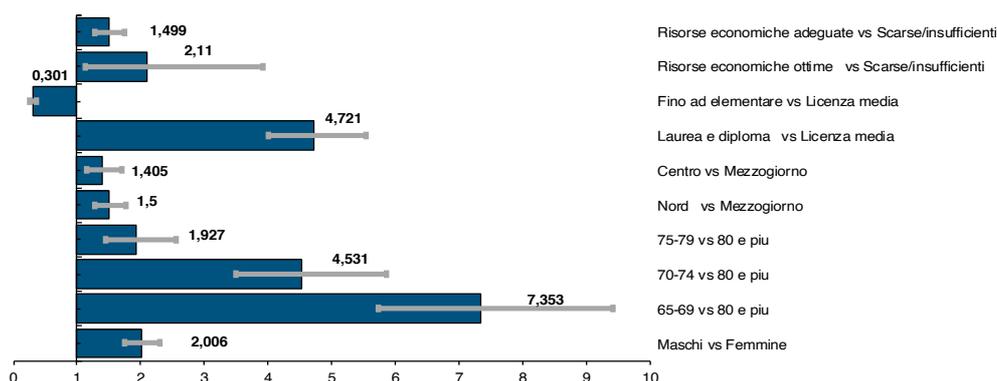


**Figura 2.** Persone di 55 anni e più che accedono a Internet con una regolarità almeno mensile per sesso e classe di età - Anni 2000, 2006 e 2015 (valori percentuali) Fonte: Istat, Indagine I cittadini e il tempo libero.

Tra i fattori socio-demografici ed economici, quello che favorisce maggiormente la probabilità di accesso regolare ad Internet tra la popolazione anziana è senza dubbio l'età: al crescere di questa diminuisce, infatti, la probabilità di accesso regolare (Figura 3).

Avere tra i 65 e 69 anni aumenta di oltre 7 volte la probabilità di accesso regolare rispetto ai più anziani; tra chi ha 70 e 74 anni, la probabilità di uso regolare è 4 volte superiore rispetto a chi ha 80 anni e più.

Il secondo fattore che si conferma protettivo nell'uso della Rete è il possesso di un titolo di studio elevato che porta quasi a quintuplicare la probabilità di uso regolare se in possesso di laurea o diploma, rispetto a chi ha la licenza media. Allo stesso tempo, l'istruzione al massimo elementare si presenta come unico fattore di rischio. Un altro fattore, strettamente correlato al livello di istruzione, che ha un impatto notevole nell'uso della Rete è il possesso di uno status socio-economico elevato, status che porta a più raddoppiare la probabilità di uso regolare se le risorse sono 'ottime' o 'adeguate', rispetto a chi ne ha scarse o insufficienti. Anche rispetto all'uso di Internet, conferma il noto gradiente Nord-Sud che, per questioni economiche, culturali e strutturali (presenza di infrastrutture che consentono l'utilizzo delle nuove tecnologie), divide l'Italia in due: chi risiede al Centro o al Nord, ha una probabilità pari ad una volta e mezzo rispetto a chi risiede nel Mezzogiorno.



**Figura 3.** Stima di odds ratio<sup>1</sup> mediante regressione logistica rispetto all'accesso a Internet .con una regolarità almeno mensile delle persone di 65 anni e più - Anno 2015 Fonte: Istat, Indagine I

<sup>1</sup> L'odds ratio (OR) è la misura dell'associazione tra l'esposizione ad un fattore di rischio ad es. sesso, età, titolo di studio) e la comparsa di un evento (ad es. eccesso ponderale). Se il valore dell'OR è uguale a 1, significa che il fattore di rischio è ininfluenza sulla comparsa dell'evento; se il valore dell'OR è maggiore di 1, il fattore di rischio è o può essere implicato nella comparsa dell'evento; se il valore dell'OR è minore di 1 il fattore di rischio in realtà è una difesa contro la comparsa dell'evento.

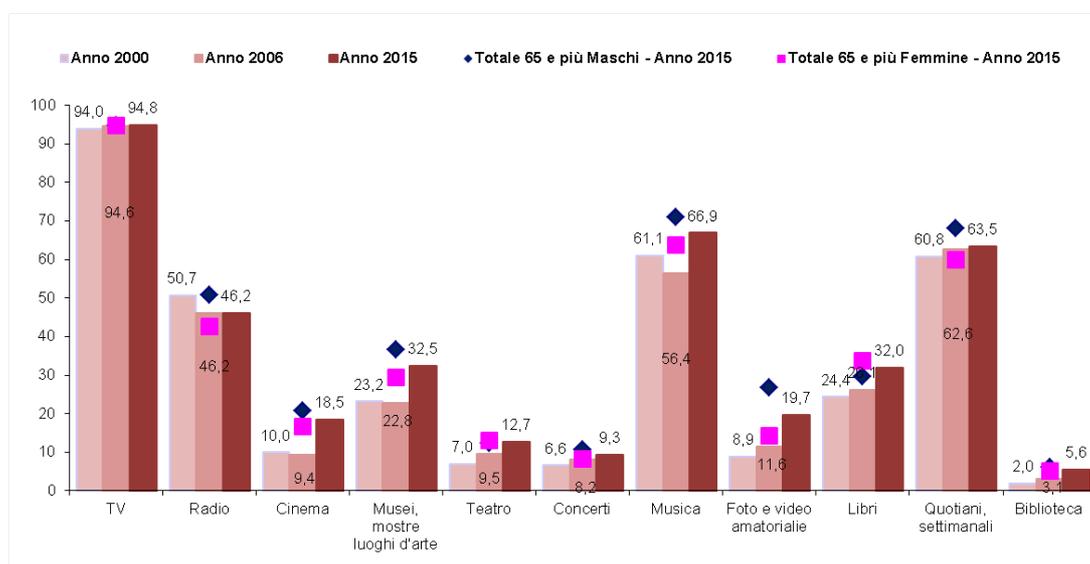
cittadini e il tempo libero.

## Anziano internauta nella fruizione di cultura e tempo libero

Numerosi studi mostrano come sia le diverse forme di partecipazione culturale sia i passatempi giochino un ruolo essenziale nel tempo libero per la produzione del benessere individuale; tali fattori, infatti, si dimostrano spesso efficaci anche per alleviare problematiche fisiche e psichiche legate a condizioni di salute che più frequentemente si presentano in tarda età (Rossi Ghiglione, 2017).

Tenendo come riferimento temporale gli anni 2000, 2006 e 2015, si osserva un aumento nella partecipazione degli anziani a quasi tutte le diverse forme di pratiche culturali o passatempi del tempo libero.

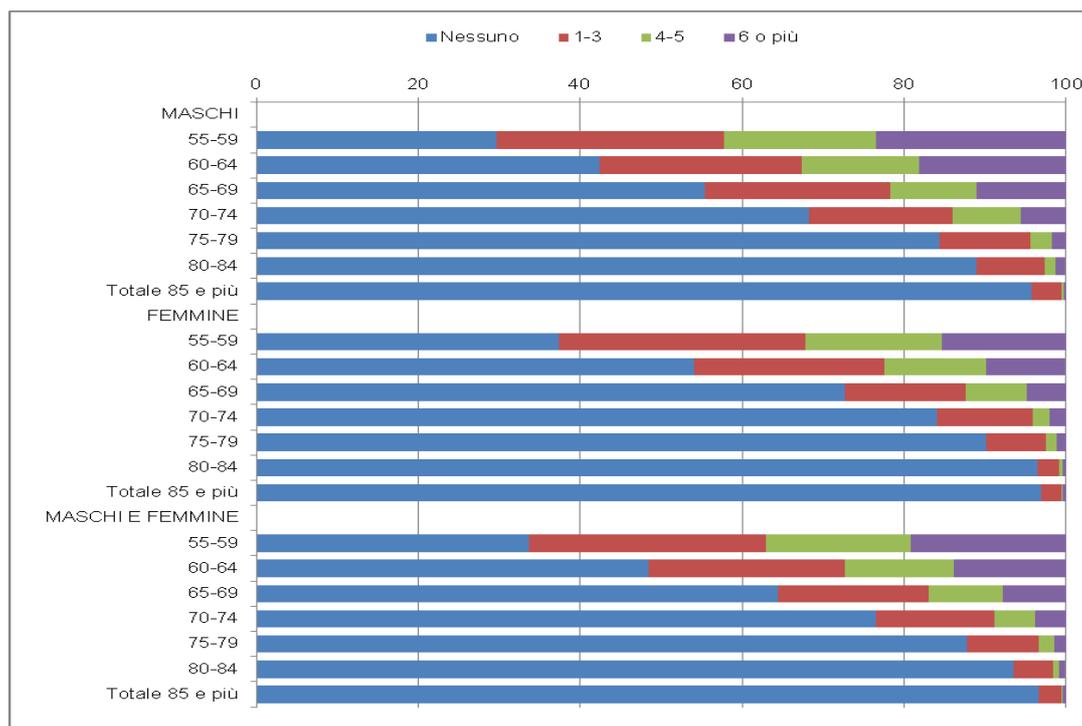
Aumenta in particolar modo l'abitudine a fare nel tempo libero foto e video amatoriali (dall'8,9% del 2000 al 19,7% del 2015), l'andare ai musei, mostre e luoghi d'arte (dal 23,3% al 32,5%), il cinema (dal 10% al 18,5%) e la lettura di libri (dal 24,4% al 32%) (Figura 4).



**Figura 4.** Persone di 65 anni e più per alcune tipologie di consumi culturali e passatempi del tempo libero, sesso e classi di età - Anni 2000, 2006 e 2015 Fonte: Istat, Indagine I cittadini e il tempo libero.

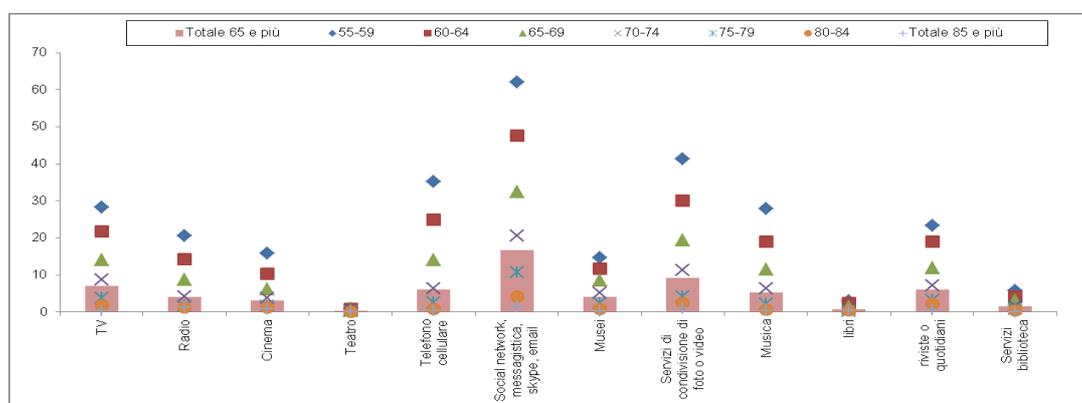
Sono soprattutto gli uomini a segnalarsi per livelli più elevati di partecipazione culturale, anche se nel tempo per molte pratiche culturali il *gap* uomo/donna si è ridotto e, nel caso dell'abitudine ad andare a teatro e della lettura di libri, il rapporto di genere si è invertito a favore delle donne.

I consumi culturali e le attività del tempo libero sono state via via contaminate dal diffondersi della Rete con la conseguenza di modificare anche l'accesso a mezzi più tradizionali come la TV o la radio. Nel complesso tra gli anziani di 65 anni e più circa il 20% ha utilizzato almeno un consumo culturale o passatempo con una modalità che ha a che fare con la Rete (utilizzo della TV o della radio tramite Internet, partecipazione a gruppi di discussione, blog, forum riguardanti programmi televisivi o radiofonici, ecc). Tale modalità di fruizione dei passatempi del tempo libero è più diffusa tra gli adulti di 55-64 anni e tra i giovani anziani di 65-69 anni, mentre decresce all'aumentare dell'età. Anche in questo caso si osservano spiccate differenze di genere: 26,6% degli uomini, proporzione che si dimezza tra le donne (Figura 5).



**Figura 5.** Persone di 55 anni e più per numero di consumi culturali e passatempi del tempo libero per i quali usano la Rete, sesso e classi di età - Anno 2015 Fonte: Istat, Indagine I cittadini e il tempo libero.

Tra le persone di 65 anni e più, l'attività più diffusa nel tempo libero tramite la Rete è la comunicazione tramite e-mail, social network, messaggistica istantanea e skype (16,7%) seguita dall'uso dei servizi di condivisione di foto e video (come ad esempio YouTube) (9,2%) (Figura 6). Il 7% degli anziani, invece, utilizza Internet per guardare programmi televisivi o partecipare a forum/blog legati alla TV, mentre il 6% legge riviste o quotidiani online o utilizza 'Applicazioni' o servizi Internet tramite il telefono cellulare; il 5,2% è attivo in Internet per quanto riguarda l'ascolto della musica. Più residuale l'utilizzo di Internet nella fruizione di servizi legati ai musei - come la prenotazione o acquisto di biglietti - (4,2%), la radio (4,1%) e il cinema (3,1%). Su tutti gli ambiti di fruizione tramite internet legati al tempo libero che sono stati considerati il rapporto uomo/donna è quasi sempre di 3 a 1 o di 2 a 1.



**Figura 6.** Persone di 55 anni e più per tipo di consumi culturali e passatempi del tempo libero per i quali usano la Rete per classi di età - Anno 2015 Fonte: Istat, Indagine I cittadini e il tempo libero.

L'aumento della speranza di vita e il generale miglioramento delle condizioni di salute che stanno caratterizzando negli ultimi anni la popolazione anziana, hanno ampliato spazi di opportunità che in passato non esistevano. Il generale miglioramento delle condizioni di vita, inoltre, ha contribuito a riconfigurare abitudini e comportamenti con impatto anche sulla qualità della vita della popolazione anziana. Diventare anziano oggi diventa sempre di più una condizione che non è legata semplicemente all'età anagrafica, ma anche a fattori quali le condizioni di salute e l'autonomia, la progettualità, la presenza di un ruolo sociale e di relazioni sociali significative.

Tra la popolazione di 65 anni e più si osserva nel tempo una maggiore partecipazione a molte forme di pratiche culturali o passatempi del tempo libero. L'uso regolare delle nuove tecnologie tra la popolazione anziana, nonché il suo utilizzo per le diverse forme di partecipazione culturale, comincia a diffondersi, anche se timidamente, soprattutto tra le giovani generazioni di anziani che hanno oggi tra i 65 e i 74 anni.

L'innalzamento del livello di istruzione registrato via via nel corso dell'ultimo trentennio tra la popolazione giovane e adulta (tra i 25 e i 64 anni) lascia ben sperare che la popolazione anziana di domani beneficerà di questi avanzamenti (Istat, 2019c). Data la forte associazione tra i livelli di istruzione più elevati e la presenza di *high skills* legati all'uso delle nuove tecnologie, questa contribuirà ad alimentarne l'incremento delle nuove tecnologie anche tra la *elderly population*; tale fenomeno è già in atto tra le giovani generazioni per le quali la diffusione di nuove tecnologie è generalizzata e prescinde divari socio-culturali che sono invece, ad oggi, determinanti nei più anziani.

### Riferimenti bibliografici

- Blane, David, Gopalakrishnan Netuveli e Juliet Stone. "The development of life course epidemiology." *Revue d'Epidémiologie et de Santé Publique* 55.1 (2007): 31-38.
- Blangiardo, Gian Carlo e Stefania Maria Lorenza Rimoldi. "The potential demography: a tool for evaluating differences among countries in the European Union." *Genus* 68.3 (2012): 63-81.
- Castagnaro, Cinzia. "Demografia dell'Aging." In *Medicina Anti Aging – Le origini dell'ageing – La prevenzione – Le terapie anti-aging* (a cura di F. Terranova, F. Romanelli, G. Riondino, E. Bartoletti, G.A. Bartoletti), 2011.
- Cagiano de Azevedo, Raimondo e Giorgia Capacci. *Invecchiamento e svecchiamento della popolazione europea*. Aracne Editrice, 2004
- Cagiano de Azevedo, Raimondo e Cinzia Castagnaro. "Vivere più a lungo e vivere meglio: non è la stessa cosa." In *La medicina estetica, 40° Congresso Nazionale della Società Italiana di Medicina Estetica SIME, XIV Congresso Nazionale dell'Accademia Italiana di Medicina Anti-Aging AIMAA*, Abstract book, Roma 17-18-19 maggio, 2019.
- Caltabiano, Marcantonio e Alessandro Rosina. "The dejuvenation of the Italian population." *Journal of Modern Italian Studies* 23.1 (2018): 24-40.
- Dahan-Oliel, Noémi, Isabelle Gélinas e Barbara Mazer. "Social participation in the Elderly: What does the literature tell us?" *Critical Reviews in Physical and Rehabilitation Medicine* 20.2 (2008):159-176.
- FUB e Istat, *Internet@Italia 2018 Domanda e offerta di servizi online e scenari di digitalizzazione*, Roma: Fondazione Ugo Bordoni, 2018.
- Forsman, Anna K. e Johanna Nordmyr. "Psychosocial Links between Internet Use and Mental Health." *Later Life. A Systematic Review of Quantitative and Qualitative Evidence. Journal of Applied Gerontology* 36 (2017): 1471–1518.

- Istat. *Rapporto Annuale 2017. La situazione del Paese*. Roma: Istat, 16 maggio, 2018a.
- Istat. *Popolazione residente per sesso, anno di nascita e stato civile*. Roma: Istat, 6 settembre, 2018b.
- Istat. *Previsioni demografiche della popolazione residente, database*. 2018c.
- Istat. *Natalità e fecondità della popolazione residente, Statistica Report*, 28 novembre, 2019a.
- Istat. *Indicatori demografici, stime per l'anno 2018*. Statistiche Report, 7 febbraio, 2019b.
- Istat. *Rapporto annuale 2019. La situazione del paese*. Roma: Istat, 20 giugno, 2019c.
- Lelkes, Orsolya. "Happier and less isolated: Internet use in old age." *Journal of Poverty and Social Justice* 21 (2013): 33–46.
- Neves, Barbara B., Rachel Franz, Rebecca Judges, Christian Beermann e Ralf Baecker. "Can Digital Technology Enhance Social Connectedness among Older Adults? A Feasibility Study." *Journal of Applied Gerontology* 38.1 (2017): 49-72.
- Rosina, Alessandro. *Il Futuro non invecchia*. Milano: Vita e Pensiero, 2018
- Rosina, Alessandro e Alessandra De Rose. *Demografia*. Seconda Edizione. Milano: Egea, 2017
- Rossi Ghiglione, Alessandra. "Comunità in scena: il teatro sociale tra cultura e salute." *Economia della cultura* 2 (2017): 275-280.
- Sacco, Pierluigi. "Health and cultural welfare: a new policy perspective?" *Economia della cultura* 2 (2017): 165-174.
- Van Deursen, Alexander ed Ellen Helsper. "A nuanced understanding of Internet use and non-use amongst older adults." *European Journal of Communication* 30.2 (2015): 171-187.
- WHO. *A Life Course Approach to Health*. Ginevra: World Health Organization, 2000.
- WHO. *Active ageing. A policy framework*. Ginevra: World Health Organization, 2002.
- WHO. *Global strategy and action plan on ageing and health*. Ginevra: World Health Organization, 2017.

## Vol 4, No 1 (2019)

### Table of Contents

#### Provocations and Dialogues

- La sfida semantica dell'editoria digitale: un saggio che sa di cosa parla ..... 1  
*Francesco Leonetti*
- Documenti, medialità e racconto. Di cosa parliamo quando parliamo di Digital Scholarship ..... 3  
*Federico Meschini*

#### Articles

- Geopolitica della conoscenza digitale. Dal web aperto all'impero di GAFAM ..... 21  
*Paolo Sordi, Domenico Fiormonte*
- Dalla alfabetizzazione mediatica all'alfabetizzazione transmediale ..... 37  
*Carlos Scolari*
- Transmedia Storytelling: archeologia, mondi, personaggi ..... 47  
*Paolo Bertetti*
- La Storia Antica fatta a "strisce", dai Comics ai Webcomics ..... 59  
*Irene Viaggiu*
- La gamification e i confini del gioco ..... 75  
*Vincenzo Idone Cassone*
- The Non-Hierarchical Turn ..... 87  
*Raffaele Pavoni*
- MOdE – Museo Officina dell'Educazione: uno spazio aperto per la Didattica digitale ..... 101  
*Laura Corazza, Andrea Reggiani, Chiara Pancioli, Anita Macauda*
- Anziani 2.0 ..... 113  
*Cinzia Castagnaro, Emanuela Bologna*

*In copertina*

26,00 euro

ISSN 2531-5994  
ISBN 978-88-255-2631-8

