Relazione sul “Seminario di cultura digitale”

a cura di Alberto Biscazzo

“La cultura nell’era digitale. Cosa è stato fatto, cosa si può ancora fare”

Introduzione  
  
Negli ultimi decenni, investite da un grande progresso tecnologico, le civiltà umane sono state testimoni di grandi cambiamenti culturali e sociali. L’uso che l’uomo fa della tecnologia di tutti i giorni ha assunto nuove sfaccettature, di cui la realtà digitale è responsabile.   
  
Tra le diverse possibilità di cambiamento che le nuove tecnologie multimediali hanno reso possibile, la possibilità di avere accesso ad informazioni di una certa rilevanza culturale ha sicuramente acquisito un posto di prim’ordine.   
Al momento attuale esistono biblioteche digitali, enciclopedie online e persino università unicamente accessibili tramite un computer connesso alla rete. Si tratta di una rivoluzione socioculturale imprevedibile fino ad alcuni decenni fa, che sta cambiando il volto culturale delle nazioni.  
  
Ciò che mi accingo a fare, con la stesura di questa relazione, è un’analisi di tutti quei fattori che sono determinanti nell’acquisizione della conoscenza tramite il mezzo elettronico. In particolare mi focalizzerò sull’uso delle biblioteche digitali, e sulle implicazioni che queste possono portare con sé.   
Per fare ciò, analizzerò inizialmente le modificazioni di cui è testimone la letteratura nell’era digitale; successivamente effettuerò un breve excursus sulle novità della ricerca nell’era digitale; infine cercherò di sommare i due discorsi precedenti in una riflessione sul futuro della cultura nel mezzo digitale.  
  
Questi i seminari a cui farò particolare riferimento: “La letteratura ai tempi del codice digitale e i nuovi incunaboli” (Varanini), “Metodi e tecnologie per l’analisi automatica di documenti del passato” (Tonelli), “Dal modello di biblioteca al modello di biblioteca digitale” (Tammaro), “Biblioteche Digitali, Web e Linked Data” (Meghini), “Web e discipline umanistiche: due esempi di integrazione” (Novarino)   
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
1 Il testo nell’era digitale   
  
1.1 Dalla forma cartacea a quella digitale   
  
Durante il seminario da Francesco Varanini è stato affrontato un argomento di grande importanza per capire le dinamiche che hanno portato all’affacciarsi degli studi umanistici verso la materia informatica. E’ stato infatti fin da subito posto il problema del significato del concetto testuale, sottolineando, in particolar modo, i limiti del “libro” concepito in quanto unica forma possibile di “testo”. La nostra visione del testo è infatti spesso limitata ad una serie di pagine conchiuse all’interno di una copertina, ovvero alla sua forma libresca. In questo senso ci riesce difficile accettare che esso possa essere modificato, o anche semplicemente che possa avere una forma diversa da quella che prefiguriamo.   
Dunque ciò che determina la nostra idea è il mezzo della stampa, la quale però dovrebbe piuttosto essere considerata come una delle modalità di vita del testo. Da un punto di vista più generale, invece, il testo è un oggetto che si può modificare, evolvere, e questo è facilmente riscontrabile quando esso vive all’interno della realtà digitale. La sua esistenza virtuale, infatti, non implica un’invariabilità, come nel caso della stampa. Salvare un documento su disco significa sì pubblicarlo, renderlo disponibile a chiunque, ma allo stesso tempo anche modificabile da chiunque, non unicamente dal suo autore.   
  
Il discorso affrontato durante questo seminario, dunque, legittima il testo digitale.   
Una certa ritrosia, nell’ambito degli studi umanistici, tende ad isolare l’apporto della realtà virtuale in tali materie. Ciò porta frequentemente al rifiuto delle risorse digitali applicate allo studio, in un ambito di puro conservatorismo nei confronti di ciò che viene percepito come un corpo estraneo, poiché facente parte di quella cultura, la cultura scientifica, che poco o nulla ha a che vedere con la letteratura, la storiografia, o la filosofia. Si tratta di un fenomeno di resistenza, quasi un reazionarismo.  
Fortunatamente, però, il maggiore accesso alle risorse informatiche da parte della popolazione ha fatto nascere comunità digitali di gente interessata agli studi umanistici, semplici appassionati o importanti studiosi, che hanno visto nella cultura digitale un’utile alternativa al materiale cartaceo e ai tradizionali strumenti di analisi di cui, in precedenza, facevano uso. Non solo semplici eBook, dunque, ma anche inedite possibilità di ricerca, di esame di tutto ciò che può essere utile al fine di una maggiore conoscenza in ambito umanistico.   
Una tecnologia che ha però ancora bisogno di emanciparsi: come fa notare Varanini, il digitale tende ad imitare il libro, cercando di portare sullo schermo effetti tipici di questo, come ad esempio lo sfogliare delle pagine. Dunque l’informatica umanistica è ancora sottomessa alla forma-libro, mentre sarebbe più utile, e sicuramente più innovativo, riuscire a vincere gli schemi tradizionali ed ogni riluttanza che impediscono una visione più dinamica della forma testuale, per poter quindi giungere ad una maggiore flessibilità che sovrasti ogni forma di resistenza. Solo in questo modo, a parer mio, sarebbe possibile proporre qualcosa di innovativo, che non porti con sé gli aspetti negativi della forma-libro: basti pensare all’uso che si fa dei link all’interno di un testo formattato appositamente per essere letto in un eReader, o anche semplicemente alla possibilità di scrivere, modificare, eliminare ed archiviare note concernenti una parte del testo: sono tutte possibilità moderne, finora inedite, che acquisiscono una grande importanza nella trasformazione del lettore in autore, con tutte le responsabilità che ne conseguono.   
Superata dunque ogni opposizione nostalgica, il testo 2.0 può essere visto, a ben donde, come un’evoluzione della sua forma tradizionale cartacea, una nuova possibilità che necessita non solo del passivo avvicinamento da parte del lettore e dello studioso umanista, ma anche di un loro contributo attivo, essenziale alla crescita di una sostanziale comunità artistica e letteraria, fondata nel nome della semplificazione e dell’ottimizzazione dei processi concernenti lo studio di una materia.   
  
1.2 La trasformazione della biblioteca nell’era digitale   
  
Nell’era digitale lo studioso, come si è appena visto, gode di determinati vantaggi di cui precedentemente non poteva beneficiare, o poteva usufruire soltanto tramite alcune limitazioni.   
Oltre ai benefici sottolineati nello scorso capitolo, riguardanti principalmente l’analisi del testo, vanno anche evidenziati alcuni aspetti di natura pratica, che rivestono una grande importanza per ciò che concerne l’archiviazione dei documenti: con la forma digitale della scrittura viene meno la necessità di trovare uno spazio fisico in cui conservare materiale. In questo modo il testo presente in una biblioteca tradizionale, se digitalizzato e caricato all’interno di uno spazio virtuale, può essere facilmente accessibile da chiunque ed in qualsiasi momento. La semplice reperibilità del documento facilita la sua lettura e la sua analisi, favorendo dunque il terreno della ricerca in ogni ambito, non solo quello umanistico.   
Credo sia interessante, al riguardo, prendere come esempio quanto evidenziato da Carlo Meghini nel suo seminario riguardante le biblioteche digitali e i linked data. Durante questo incontro è stata sottolineata l’evoluzione del concetto di biblioteca e di libri, rimarcando la loro funzione di fonti virtuali. La biblioteca digitale è lo sviluppo naturale della biblioteca tradizionale: essa offre diversi tipi di servizi su differenti tipologie di contenuti digitali. Si viene dunque a creare un sistema di produzione ed uno di consumo, di cui, in quest’ultimo caso, possono far parte non solo persone fisiche, ma anche organizzazioni ed enti. In questo senso è dunque importante riuscire ad offrire una visione perfezionata della biblioteca tradizionale attraverso la personalizzazione dei contenuti e dell’interfaccia della biblioteca digitale, in modo da promuovere un contatto diretto non solo tra produttore e consumatore, ma anche all’interno di una comunità di lettori. Si tratta quindi di un deposito attivo: non solo conservazione, ma anche relazione tra diversi utenti, la quale può riguardare l’ambito professionale come anche il semplice intrattenimento fornito dalla lettura.   
  
1.3 Il digitale istituzionale: la comunità che contribuisce

La digitalizzazione del materiale di studio ha aperto strade fino a poco tempo fa difficilmente pensabili. Come si è visto, la biblioteca digitale è un ottimo strumento per poter conservare la cultura in un luogo virtualmente accessibile a tutti: una tale caratteristica, fondamentale non solo nella preservazione dei testi, ma anche nella creazione di terreno fertile per una maggiore coscienza collettiva, non è passata inosservata alle istituzioni. Esistono infatti diversi progetti tesi alla salvaguardia ed alla diffusione di testi ritenuti importanti nell’ambito della cultura dalla quale provengono: un esempio a noi vicino è Europeana, una biblioteca digitale a cui aderiscono i paesi dell’Unione Europea, inviando contributi fondamentali. Le opere presenti sono facilmente consultabili poiché di pubblico dominio, e le istituzioni che hanno contribuito alla creazione di questa biblioteca sono circa duemila: un numero impressionante, che spinge ad una riflessione più generale sulle dinamiche del web: l’importanza della comunità. Lo sforzo condiviso delle nazioni europee, non senza appoggi esterni[[1]](#footnote-1), ha reso possibile la creazione di un progetto senza precedenti nel mondo non-digitale. Questa è una chiara e precisa prova di come il web possa essere utilizzato nell’ambito culturale da parte di chiunque, senza restringersi verso un élite di addetti ai lavori, ma piuttosto creando un ponte tra le istituzioni e il cittadino. Su un piano diverso, un concetto simile è ciò che determina l’esistenza di altri progetti digitali che, tra i loro obiettivi principali, prospettano un maggiore accesso all’informazione e una semplificazione di processi altamente burocratici: tra questi basti citare l’*Open government*, il quale offre la possibilità di rendere più trasparente e diretto il contatto tra i cittadini e le istituzioni governative.   
Su un piano simile a quello delle Biblioteche Digitali, invece, va citato l’E-learning, e con esso le Università telematiche.

2 Rete di conoscenza   
  
2.1 La lettura condivisa: il progetto Bookliners   
  
Come si è visto, dunque, la rete non è uno spazio a senso unico, ma piuttosto un campo d’azione condiviso tra consumatori e produttori, amministratori ed utenti, istituzioni e cittadini. Durante il suo seminario, Luca Novarino ha parlato di due progetti molto interessanti: *Memoro* e *Bookliners*. Quest’ultimo rientra a pieno titolo all’interno del discorso della conoscenza condivisa di cui sopra si è cercato di dare una panoramica. Si è inizialmente fatto un breve accenno ai social network dedicati alla lettura: un esempio famoso, in questo senso, è rappresentato da *GoodReads*. Allo stesso tempo, però, Novarino ha fatto notare che nessuno di quelli attualmente presenti sia in grado di entrare all’interno del libro stesso, azione che invece *Bookliners* rende possibile compiere: dunque non un libro digitale, ma piuttosto sociale. La facoltà data a tutti è quella di poter sottolineare dei passi, commentarli insieme, condividerli. E’ un innovazione che non solo emula, ma migliora il concetto di “circolo letterario”, fornendo una possibilità più ampia di strumentazione e di analisi. Il testo, in questo modo, viene ulteriormente approfondito, e la discussione intorno alle sue dinamiche archiviata e resa disponibile in qualsiasi momento, per chiunque. Il progetto, non privo di difficoltà[[2]](#footnote-2), si può dire esprima bene l’idea di comunità attiva, del lettore che diviene mente attiva e forza creatrice.

2.2 L’editoria *fai da te* e la comunità informatica   
  
Questo processo di acquisizione della conoscenza in una compagine collettiva porta con sé delle novità strettamente legate ad essa. Torniamo ancora una volta al discorso delle biblioteche digitali: come si è visto, in esse il consumatore si può definire, entro determinati limiti, un produttore. Ed è su questo piano che si gioca una battaglia decisiva: venendosi a creare un contatto privo di mediazione tra le figure del produttore e del consumatore, scompare di fatto la figura mediana che univa i due soggetti e permetteva loro il contatto non-digitale: l’editore. Anche di questo si è parlato durante il seminario tenuto da Anna Maria Tammaro, in cui si è esaustivamente discusso il tema delle biblioteche, e del loro significato nell’era digitale: ancora una volta si è sottolineata la loro importanza non solo come luogo di conservazione, ma piuttosto come area comunitaria, in cui poter creare ed innovare. Tutto ciò verrà convogliato nel progetto *Genex.*   
  
D’altronde il discorso rientra nel concetto di *Community Informatics*, che studia proprio ciò a cui si è accennato più sopra, ovvero la condivisione della conoscenza all’interno di una comunità, analizzando quindi i processi che rendono possibile l’aspetto sociale nel mondo digitale.   
E’ in questo contesto che si situa l’idea di memoria organizzativa, comunitaria, non semplice deposito. Questo non significa solo creazione, ma anche miglioramento del servizio: nell’era digitale va infatti presa in considerazione l’opinione degli utenti affinché venga loro offerto un servizio attinente ai loro interessi e alle loro passioni: questo processo è sempre stato presente nelle questioni comunitarie, ma con l’era digitale tali “indagini” sono aperte e visibili a tutti, nonché facilmente applicabili nei confronti di qualsiasi prodotto destinato all’uso e consumo di un vasto pubblico.   
In questo discorso si situa la questione delle biblioteche digitali, le quali sono in costante miglioramento affinché possano soddisfare lettori e ricercatori. Si tratta di un ciclo continuo, non definitivo, come dimostrato da Anna Maria Tammaro, poiché i bisogni degli utenti sono mutevoli, cambiano nel tempo, e dipendono anche molto dal target a cui si rivolge un determinato oggetto.   
  
Inoltre il discorso è estendibile in ogni sua parte ad una questione più generale: non esiste nulla che, essendo attivo, rimanga immutato, nella realtà virtuale. Questo si discosta dalla cultura come la si era intesa fino ad ora, la quale si evolve sì nel tempo, ma di cui vengono definiti canoni tradizionali entro le quali inserire nuove forme: anche ciò che supera tali forme tende, con il tempo, a diventare canonico. Sul web la questione cambia: una stessa forma, uno stesso testo, un sito, mutano velocemente con il passare del tempo. Si potrebbe credere, quindi, che essi facciano riferimento ad una realtà esterna, e si trasformino insieme ad essa. Ma questo è vero solo in parte, poiché ciò che rende mutevole la cultura è il pubblico che ne usufruisce, e i produttori che creano, e queste figure sono presenti anche nella realtà virtuale, e anzi, come si è visto, nel web produttori e consumatori sono sostanzialmente la stessa figura. Ciò crea mode, stili e materiale senza soluzione di continuità con la realtà esterna, dunque interni ad un sistema comunitario che vive entro una cultura in parte differente da come la si era immaginata finora, in cui ogni elemento è partecipe dell’evoluzione, e non esiliato al margine di essa.   
Di fatto ciò genera un’estensione del concetto stesso di “creazione” a tutto ciò che nasce digitalmente ad opera del singolo utente, non solo la preservazione dei documenti, come si è visto con le biblioteche digitali, ma anche la creazione di essi, il *born-digital*, un termine generalmente associato alle biblioteche digitali, ma che può, per estensione, essere utilizzato nella descrizione delle comunità digitali, dei forum, delle wiki e dei siti in generale.

2.3 Un esempio di ricerca ed analisi sul web: il progetto A.L.C.I.D.E.

Un altro aspetto a cui si è fatto cenno è quello delle nuove possibilità di ricerca e di analisi forniteci attraverso lo strumento informatico. Durante un seminario tenuto da Sara Tonelli si è discusso del progetto A.L.C.I.D.E., e non solo. Infatti ciò che è stato sottolineato più volte è l’importanza della preservazione della storia umana attraverso l’utilizzo di strumenti digitali, ovvero la *Storia Digitale*.   
Il progetto menzionato ha, tra i suoi obiettivi, quello di sviluppare una piattaforma che possa servire agli studiosi di storia, affinché sia possibile analizzare i documenti contenuti. Oltre a ciò, però, l’utente deve avere essere messo in grado di poter annotare ed esportare il testo, nonché di aggiungere egli stesso nuovi corpora. Nel caso presentato, i documenti da analizzare riguardano la figura di Alcide De Gasperi, i suoi scritti e discorsi, di modo che si possano stilare statistiche, fare ricerche comparatistiche e diverse altre funzioni correlate all’analisi storica e sociale della sua figura e del contesto nella quale egli ha operato. Dunque un’analisi che implica anche l’aspetto linguistico dei documenti, come ad esempio l’identificazione della polarità di una parola, e che prende in esame i luoghi geografici. Tra i propositi che il progetto si pone vi è quello riguardante la garanzia della possibilità di accesso alle informazioni da parte di chiunque.

D’altronde nell’era dell’informazione digitale questo è un aspetto importante della cultura umanistica e scientifica: chiunque ne ha accesso più facilmente di quanto fosse possibile in passato. Questo fa sì che essa sia disponibile a chiunque voglia conoscere, sebbene, come si vedrà nel capitolo successivo, ciò non implichi necessariamente una maggiore conoscenza da parte di chiunque abbia accesso all’informazione.

3 Considerazioni finali

3.1 Comunità e comunicazione

Nel mondo sembra dunque affermarsi una nuova tendenza: la possibilità per tutti di far sentire la propria voce attraverso il mezzo digitale. E non importa quanto grande questo mezzo possa essere, purché sia connesso alla rete. E’ la questione della reperibilità, dell’esserci sempre e comunque, e di parlare, comunicare, ed informare. Innanzitutto un dato importante: i social network spingono la gente a leggere maggiormente le notizie[[3]](#footnote-3): sono infatti il mezzo preferito con cui si raggiunge l’informazione. La velocità con cui si propaga una notizia è decisamente più elevata di un tempo in cui queste si apprendevano esclusivamente sui giornali. Le implicazioni di ciò si sono palesate durante le mobilitazioni dei popoli del nord Africa e del Medio Oriente, durante la cosiddetta *Primavera Araba*, che è tuttora presa ad esempio della potenza politica e sociale del mezzo della rete. Si può quindi accettare l’idea di una comunicazione nel pieno suo significato etimologico, ovvero quello di *render comune*, oggi ben rappresentato da parole come *share* o *retweet[[4]](#footnote-4)*, e già facente parte dell’idea originaria dell’uso di internet, come dimostrano le BBS[[5]](#footnote-5), o anche il regolamento dei comportamenti da tenere su internet chiamata *Netiquette*, inventata nel 1995, nel decennio in cui il grande pubblico si affacciava a questa tecnologia e, dunque, si sentiva la necessità di regolare la vita comunitaria.

Quali implicazioni culturali questo fenomeno abbia, sono ben visibili a tutti: non solo biblioteche digitali, ma, in generale, un accesso più diretto alla documentazione scientifica ed umanistica, la possibilità non solo di analisi e ricerca, ma anche di divenire motore attivo del processo, contribuendo magari tramite scansioni di documentazione, o comunque invio di materiale di una certa rilevanza ad un sito[[6]](#footnote-6). Utente che si fa parte attiva, come si è visto, senza dover essere ridotto a mero consumatore.  
  
Quali sono gli svantaggi di questo processo? Innanzitutto bisogna cercare di capire fino a che punto l’utente sia davvero in grado di poter fare informazione. Un libero accesso alle risorse, e una loro libera creazione, ha come implicazione diretta la propagazione di notizie e dati i cui criteri di veridicità risultano, a volte, discutibili. In realtà questo fenomeno può generalmente contaminare solo una parte dell’informazione, quella divulgativa, più facilmente comprensibile in quanto dominio di chiunque, mentre ciò difficilmente scalfisce l’autenticità di un tipo di informazione più specifica, la cui sfera conoscitiva è notevolmente più ristretta agli addetti ai lavori. Per scongiurare comunque il rischio la cultura sul web ha, alcune volte, intrapreso la strada dell’istituzionalizzazione delle risorse, come si è già visto con l’esempio di Europeana. In questo modo la produzione è affidata a coloro i quali possiedono effettivamente il documento e ne conosco le informazioni.

Ciò però non deve privare l’utente delle sue facoltà. La condivisione ed il commento dell’oggetto preso in esame è un vantaggio dell’informazione digitale senza cui la differenza con il mondo non-digitale sarebbe legata quasi esclusivamente a questione teniche. E’ quindi importante riuscire a sfruttare i vantaggi del sistema comunitario offertoci dalla realtà telematica, con la creazione di gruppi di discussione che possano ricercare, analizzare e condividere le loro informazioni nel pieno rispetto degli altri utenti, discorso che dunque implica anche una verifica della veridicità dell’informazione data.

3.2 Storia dell’informatica: perché bisogna studiarla

A mio avviso, una spinta utile a capire le dinamiche comunitarie della realtà virtuale ci può essere fornito dallo studio della sua storia. Sebbene sia di solito ignorata, credo che tale materia possa essere un ottimo apparato alla mera conoscenza tecnica dello strumento telematico, in quanto capace di far comprendere le evoluzioni, e dunque il futuro, di quel fenomeno che ha preso il nome di *Global Village[[7]](#footnote-7)*. Sarebbe così possibile non solo “anticipare” il futuro, ma anche mettere in risalto quegli aspetti necessari ad una maggiore comprensione del fenomeno stesso e dunque delle dinamiche che lo governano, e migliorare quindi il prodotto offerto all’utenza.

3.3 Come possiamo contribuire

Cercando di fare un bilancio finale, si può ben dire che internet ha rappresentato una tale rivoluzione sociale che, al giorno d’oggi, nessuno di noi può fare a meno di dividere il proprio tempo tra la realtà “analogica” e quella digitale. Ciò ha comportato anche la presa di coscienza di cui si è parlato più approfonditamente nei capitoli precedenti, ovvero l’idea che ognuno di noi può dare il proprio contributo, che ogni spettatore/lettore è anche esecutore, con tutti vantaggi e gli svantaggi che ciò comporta. Un esempio paradigmatico, in questo senso, ci è offerto da *Wikipedia*, l’ormai famosa enciclopedia aperta all’apporto di chiunque, purché nel rispetto di alcune regole d’uso fondamentali. Non si può ancora dire che essa abbia soppiantato le enciclopedie tradizionali, ma, pur non potendo prevedere il futuro, risulta chiaro che ciò avvenga principalmente perché viviamo in un’epoca in trasformazione, dove la cultura su internet cerca ancora la sua legittimazione e la sua indipendenza da tutti quei legami e rapporti che hanno plasmato l’idea di conoscenza e formazione fino ad ora. Superata questa fase transitoria, sarà forse possibile equiparare *Wikipedia*, e tutte le enciclopedie, i progetti culturali e i siti che cercano oggi di affermarsi nel campo che più gli compete, con tutto ciò che da decenni, se non da secoli, ha assunto un’importanza capillare, nel mondo non-digitale, per l’affermazione e la diffusione della conoscenza. E’ una sfida importante, e non riguarda il semplice trasferimento di risorse nella realtà digitale. Ancora un esempio servirà a chiarire quest’ultimo punto: l’*Accademia della Crusca*, istituzione presente sul territorio italiano dal XVI secolo, ha acquisito nuova linfa grazie all’apporto digitale, il quale ha fatto sì che essa potesse aprirsi ad un pubblico più vasto: tra le varie possibilità offerte dal sito, vi è la segnalazione di nuove parole o la facoltà di porre un quesito. Diverse copie digitali dei dizionari pubblicati dall’*Accademia* sono anche disponibili per la consultazione da parte di chiunque, su *Google Books*, nonché, previa registrazione, è possibile accedere al suo catalogo digitale tramite il sito web della stessa

Questi due esempi, *Wikipedia* e l’*Accademia della Crusca* rappresentano, a mio parere, due semplificazioni di fenomeni apparentemente in antitesi: da una parte il nuovo che cerca la sua legittimazione tramite contributi aperti, purché all’interno di un sistema di regole preciso; dall’altra una vecchia istituzione che decide di aprirsi al mondo digitale e, sebbene in misura diversa, accettare segnalazioni esterne. Entrambe richiedono la partecipazione da parte dell’utente, la prima totalmente, la seconda entro determinati limiti. Il compito che spetta a noi, ricercatori, studenti o semplici interessati, è proprio quello di partecipare, collaborare e concorrere all’espansione dei fenomeni culturali nella realtà virtuale. Non dobbiamo più sentirci estranei a ciò che leggiamo, ma piuttosto, se abbiamo le conoscenze necessarie, essere pienamente coinvolti nei processi che portano alla divulgazione del sapere. Dev’essere un nuovo *modus vivendi* che coinvolga una comunità ormai inevitabilmente allargata, tanto da comprendere chiunque disponga degli strumenti per accedervi. Non più semplici consumatori, ma produttori di cultura.

Sitografia

Open government (Wikipedia), <http://en.wikipedia.org/wiki/Open\_government>, gennaio 2014

Community informatics (Wikipedia), <http://en.wikipedia.org/wiki/Community\_informatics>, gennaio 2014

Born-digital (Wikipedia), <http://en.wikipedia.org/wiki/Born-digital>, Gennaio 2014

Global village (term) (Wikipedia), <http://en.wikipedia.org/wiki/Global\_village\_(term)>, Gennaio 2014

Bulletin board system (Wikipedia), <http://it.wikipedia.org/wiki/Bulletin\_board\_system>, Gennaio 2014

Netiquette (Wikipedia), <http://it.wikipedia.org/wiki/Netiquette>, Gennaio 2014

Europeana (Wikipedia), <http://it.wikipedia.org/wiki/Europeana>, Gennaio 2014

Jesse Holcomb, Jeffrey Gottfried e Amy Mitchell, News across social media platforms, PewResearch Journalism Project, Novembre 2013, <http://www.journalism.org/2013/11/14/news-use-across-social-media-platforms/>

Anonimo, La Bibliotheque si arrende a Google, Agosto 2009, <http://www.lastampa.it/2009/08/18/tecnologia/la-bibliotheque-si-arrende-a-google-j4zX6veAzK8hCp6tiegq1I/pagina.html>

Accademia della Crusca, <http://www.accademiadellacrusca.it/it/lingua-italiana/parole-nuove>, Gennaio 2014

Wikipedia: Policies and guidelines, <http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Policies\_and\_guidelines>, Gennaio 2014

1. A causa degli elevati costi di digitalizzazione, la *Bibliothèque nationale de France* ha affidato parte del processo a Google. La notizia, risalente al 2009, è ancora consultabile presso questo indirizzo: <http://www.lastampa.it/2009/08/18/tecnologia/la-bibliotheque-si-arrende-a-google-j4zX6veAzK8hCp6tiegq1I/pagina.html> [↑](#footnote-ref-1)
2. Il mio riferimento è qui legato alla questione editoriale, trattata dallo stesso relatore. La questione è da me trattata nel capitolo successivo. [↑](#footnote-ref-2)
3. <http://www.journalism.org/2013/11/14/news-use-across-social-media-platforms/> [↑](#footnote-ref-3)
4. L’idea di condivisione in due dei social network tra i più utilizzati: rispettivamente Facebook e Twitter [↑](#footnote-ref-4)
5. *Bulletin Board System*, computer che, facendo connettere al sistema diversi altri elaboratori, crearono uno dei primi sistemi di “chat” e “file sharing”, durante gli anni ’70 e ‘80 [↑](#footnote-ref-5)
6. Un esempio interessante ci è stato fornito durante il seminario sul progetto “Memoro”, in cui alcuni utenti potevano inviare materiale che servisse a testimoniare, da parte di chi li aveva vissuti, usi e costumi delle vecchie generazioni. [↑](#footnote-ref-6)
7. La locuzione, inventata negli anni ’60, aveva originariamente un significato più generale legato alla comunicazione di massa. [↑](#footnote-ref-7)