

## Cultura digitale:

### Luci e ombre

Per parlare di cultura digitale bisogna innanzitutto avere chiaro in mente il concetto di cultura e quello di tecnologia. Il concetto classico di cultura si basa su due punti focali: la stretta connessione con la filosofia (“l’uomo non può realizzarsi come tale se non attraverso la conoscenza di se stesso e di tutti i domini che lo interessano”<sup>1</sup>); la stretta connessione con la vita della comunità nella quale vive.<sup>2</sup> Tali punti rimangono tutt’oggi validi. Fu in particolare con l’Illuminismo che la cultura cominciò ad impregnarsi di quell’ideale di universalità che la contrassegna ancora oggi. Così è definibile cultura “tutto ciò che eleva l’uomo dal suo stato di natura, e fornisce la misura del grado di civiltà di un popolo”<sup>3</sup>. La tecnologia è letteralmente il “ragionamento sull’arte”, dove per “arte” si intende il “saper fare”(la tecnica). I sistemi tecnologici sono una produzione sociale, modellata da e strettamente collegata alla cultura.<sup>4</sup> Le capacità tecniche dell’essere umano che l’hanno portato alla formazione della società industriale, sono le stesse che hanno fatto sì che si passasse

---

<sup>1</sup> La cultura digitale: valori e ruolo nella Società dell’Informazione <http://blog.indigenidigitali.com/wp-content/uploads/2012/02/cultura-digitale-ebook.pdf> , p. 6.

<sup>2</sup> Ibid.

<sup>3</sup> Ibid. p. 7.

<sup>4</sup> Ibid.

dall'industrialismo all'“informazionalismo”<sup>5</sup>. Questo processo riflette l'accrescimento della capacità umana di “elaborare, ricombinare e distribuire le informazioni”<sup>6</sup>. Tale capacità viene affiancata dalla potenza della tecnologia creata stessa, che cresce in maniera esponenziale. Lo sviluppo dei social media favorisce la diffusione in tempo reale della comunicazione e della creatività umana. I contenuti on-line diffusi dagli utenti, in particolare grazie all'utilizzo delle tecnologie linked data, e quindi con l'avvento del web 2.0, sono collegati attraverso ipertesti e piattaforme che ne favoriscono la fruizione e la modifica da parte di altri utenti. Ciò ha portato alla nascita di una “virtualità reale”<sup>7</sup> di contenuti digitali che riguardano e influenzano la nostra vita quotidiana.<sup>8</sup>

Il mondo della cultura digitale è al centro di numerosi dibattiti che nascono proprio dalla sua capacità di generare al tempo stesso meravigliose possibilità, impensabili prima della sua nascita, e paure e pericoli sul fronte sia tecnico che etico.

Il web 2.0 è il paradigma entro cui le nuove tecnologie si sviluppano ed entro cui potenzialmente, come ribadisce Francesca di Donato, “tutto è collegabile con tutto”( dal seminario **Archivi e linked data**). Culturalmente parlando ciò apre le porte ad un tipo di accesso ed utilizzo della conoscenza diverso rispetto a quello tradizionale. Basti pensare alle biblioteche digitali e a come esse abbiano alterato (o quasi cancellato) il concetto di “canone”. Il web non applica filtri finalizzati a scegliere quali autori debbano essere considerati canonici e quali no. Utilizzando le parole di Francesco Varanini nel suo seminario (**La letteratura ai tempi del**

---

<sup>5</sup> Ibid. p. 8.

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> Ibid. p. 9.

<sup>8</sup> Ibid.

**codice digitale**), nella biblioteca del web si trovano anche i libri che nelle biblioteche reali sarebbero relegati in scaffali abbandonati, coperti di polvere. Attraverso i suoi servizi, le biblioteche digitali gestiscono e rendono fruibile la conoscenza (nonostante, come evidenzia Meghini- nel seminario **Biblioteche digitali**- vi siano ancora grossi problemi di dialogo tra i bibliotecari e gli archivisti legati alla tradizione, e i “costruttori dei servizi”, i “digital librarians”).

Uno dei fronti in cui le differenze rispetto ai metodi tradizionali sono più evidenti, riguarda la lettura: leggere diventa un social<sup>9</sup>.

Senza dubbio, i cari vecchi libri cartacei hanno sempre il loro fascino: sfogliare le pagine e percepire l'odore della carta sono sensazioni ineguagliabili, per i più addicted. Ma l'idea di poter portare sempre con sé pagine e pagine di saggi e romanzi sta sicuramente diventando allettante per i lettori accaniti, come testimonia la diffusione degli ebook.<sup>10</sup>

Inoltre, grazie alle tecnologie applicate su tale campo, il “piacere della condivisione” sembra moltiplicarsi esponenzialmente:

Quando si legge, è essenziale parlarne con altre persone, discutere dei personaggi, della trama e confrontare le proprie idee. Da questa piacevole esigenza deriva il successo del social reading. Un servizio che ormai esiste da tempo, ma che si sta evolvendo lasciando intravedere nuove possibilità di utilizzo. I servizi di social reading sono piattaforme online che permettono ad ogni utente di avere una pagina personale in cui inserire i libri letti, fornire una valutazione, creare una recensione e comunicare con altri

---

<sup>9</sup> <http://blog.digitalfestival.net/lifestyle>

<sup>10</sup> Ibid.

lettori che condividono la stessa passione. Social a tutti gli effetti con la possibilità di condividere tutto sui maggiori network come Facebook e Twitter. Un circolo dei lettori 2.0, che permette di conoscere persone con interessi letterari comuni e offrire e ricevere feedback e consigli di lettura. Ma le possibili applicazioni del social reading si stanno spingendo oltre la l'appassionata community di lettori per diletto. Il primo settore in cui la lettura collettiva può essere utilizzata con successo è la scuola. Attraverso una piattaforma di social reading, è possibile portare una biblioteca virtuale in classe, replicando la logica della community dei lettori all'interno di una micro-community costituita da studenti e insegnanti. Un modo per incentivare la lettura collaborativa negli allievi, che possono commentare, scambiarsi opinioni e suggerirsi altri libri a vicenda. Ma una simile piattaforma a scuola può fare ben altro. Lasciati a casa i libri di testo, può essere utilizzata come vera e proprio sostegno per una lezione interattiva. L'insegnante può inserire commenti, spiegazioni, così come domande accanto ad alcuni passi dei libri e dei manuali spiegati in classe, e gli studenti possono interagire a loro volta aggiungendo osservazioni, dubbi, proposte. La nota fondamentale del social reading è proprio questa: la possibilità di creare appunti, sottolineare, salvare e condividere l'esperienza di lettura con tutto il mondo, facendo spazio in libreria e nel personal computer. Una logica che può essere applicata non solo a scuola, ma anche in ambito business e in qualsiasi altro contesto in cui condividere un'esperienza di lettura interattiva possa diventare proficuo. Il social reading è un vantaggio generato dall'innovazione digitale. Se quando si parla di ebook, capita di dividersi in due gruppi – pro e contro - il social reading è invece una di quelle funzioni peculiari del digitale, che proprio da questa sfera trae la sua unicità e possibilità di esistere: poter inserire opinioni e leggere quelle altrui, crearsi in modo immediato una rete di contatti per condividere il piacere della lettura è senza dubbio un'attività resa possibile nella sua immediatezza proprio dall'avvento del digital. La dinamica del social reading mette inoltre in atto una serie di affascinanti conseguenze,

espresse perfettamente nelle parole del professore e scrittore Roberto Maraglino: "Il lettore ma anche l'autore escono dal loro isolamento e interloquiscono tra di loro, la lettura assume connotati comunitari, l'interazione sul testo e tra i testi assume la configurazione di un servizio, i prodotti su cui operare si mondanziano e guadagnano in termini di democrazia del leggere (e dello scrivere) quel che sacrificano in termini di sacralità e autorità del pubblicare, la testualità stessa si carica di elementi di processualità".

Un'altra conseguenza indiretta del social reading è la spinta al self-publishing. I siti di social reading non sono solo un luogo d'incontro per i lettori, ma anche per gli autori esordienti, che oggi pubblicano il loro libro e utilizzano questi servizi per promuoverlo e ricevere i feedback dei lettori. Il più famoso tra i servizi di social reading è senza dubbio Anobii, di cui si è tornato a parlare recentemente grazie al suo acquisto da parte di Mondadori. Partito alla grande e fonte di orgoglio del nostro Paese, l'enorme mole di utenti iscritti al servizio ha mandato in tilt il portale, che si è ritrovato con un sito non all'avanguardia.

Oggi presenta un'interfaccia utente più semplice e intuitiva, al passo con i tempi, ed è diventato il punto d'incontro tra milioni di appassionati.

Prima ancora il grande passo era stato fatto da Amazon, con l'acquisto di GoodReads: servizio simile al nostro Anobii, in cui è integrata la possibilità di acquistare gli ebook direttamente dal portale a prezzo ridotto.

Se dal punto di vista del nostro lifestyle è chiaro che il social reading soddisfa il desiderio di condivisione e apre nuove dimensioni di utilizzo, da un punto di vista business potremmo chiederci quale interesse abbia avuto Mondadori ad acquistare una piattaforma di social reading. I motivi ce li offre la stessa azienda: nei servizi di social reading, ad essere al centro è il lettore. Nell'epoca del marketing conversazionale, in cui è importante per ogni brand parlare con i suoi clienti, ma soprattutto ascoltarli, una piattaforma simile permette di ascoltare le persone, passo fondamentale – come ha detto Ernesto Mauro, amministratore delegato

Mondadori – "per la crescita del digitale nei libri e la costruzione della casa editrice del futuro. <sup>11</sup>

Il concetto di lettura “sociale” si rispecchia anche nel concetto di libro “in streaming”, di cui il programma Bookliners è portavoce. Bookliners è una sorta di gruppo di lettura on-line, in cui il libro, anziché essere semplicemente digitalizzato, viene reso sociale, concetto alla base del passaggio dalla nozione di possesso a quella di accesso (basti pensare a spotify).

Rimanendo sull'argomento, bisogna anche ricordare l'utilità delle tecnologie linguistico-computazionali per l'analisi della struttura del testo. Come dell'Orletta ha esposto nel suo seminario al riguardo, tali innovazioni hanno lo scopo di rendere esplicita la struttura linguistica del testo: grazie ad una catena di analisi linguistica (segmentazione in tokens, annotazione morfo-sintattica, ecc), tali sistemi riescono a creare un profilo linguistico del testo, che include il riconoscimento del genere, il livello di leggibilità ( su cui si concentra Read-it), la lingua madre.

Un altro ambito culturale in cui la differenza con i metodi tradizionale si fa evidente è quello archeologico. Come espone Nicolò dell'Unto nel suo seminario **Archeologia in 3d**, non solo la visualizzazione digitale di un reperto permette di intervenire su di esso in modo innovativo, ma grazie a tecnologie immersive è addirittura possibile ritrovarsi in un luogo che nella realtà sarebbe impossibile visitare. Dell'Unto cita uno studio su un quartiere pompeiano per mostrare il funzionamento di tale tecnologia, ma gli esempi al riguardo sono innumerevoli.

---

<sup>11</sup> Ibid.

Il mondo dell'arte in generale, dal concepimento dell'opera alla sua esposizione, cambia radicalmente:

L'arte, per così dire, “**tradizionale**” viene esposta in circuiti particolari: musei, gallerie d'arte, fino ad arrivare alle esposizioni per strada con i murales, ma rimane sempre opera unica, compiuta e creata dall'artista e come tale presentata al pubblico.

In diverso modo invece si rapporta l'arte con quelle che sono le nuove tecnologie digitali, tant'è vero che, all'esplorare questi nuovi ambiti, non facciamo che trovare un mondo totalmente parallelo a quello delle arti figurative.

L'utilizzo delle tecnologie digitali, la rete, e quindi la *webart*, ha dato e sta dando la possibilità di sperimentare radicali cambiamenti nel pensare i modi di percepire l'arte. L'opera non è mai finita e chiusa poiché esiste la possibilità concreta di acquisire quella determinata immagine, rimaneggiarla, rielaborarla e addirittura stravolgerla e farla diventare qualcosa d'altro.

Oggi, così come è avvenuto precedentemente per le biblioteche digitali, anche sul fronte dei **musei virtuali** è avvenuta una esplosione di interesse. In generale, per museo virtuale, si intende una *collezione di risorse digitali di ambito artistico-culturale, accessibile mediante strumenti telematici*.

Dal punto di vista dei contenuti, un museo virtuale può essere costituito dalla digitalizzazioni di quadri, disegni, diagrammi, fotografie, video, siti archeologici e ambienti architettonici, *sia che essi costituiscano in sé e per sé beni primari, sia che invece siano delle rappresentazioni secondarie di beni e reperti primari*. Tale novità ha scaturito interessi vari che, ha da un lato stimolato l'elaborazione di ricerche e studi sul piano teorico, dall'altro ha contribuito alla realizzazione di numerose sperimentazioni.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> <http://www.liberopensiero.eu/linvasione-del-digitale-artistico-pro-o-contro/>

Due esempi al riguardo sono: il **MAV** (museo archeologico virtuale di Ercolano), “luogo didattico e conoscitivo, dove il reale e l’immaginario si incontrano per dare vita a nuove modalità di apprendimento e di intrattenimento”<sup>13</sup>, al cui interno si trova uno spazio museale che altro non è che un percorso virtuale e interattivo dove vivere l’emozione di un viaggio a ritroso nel tempo fino a un attimo prima che l’eruzione pliniana del 79 d.C. distruggesse le città romane di Pompei ed Ercolano.

Attraverso ricostruzioni scenografiche, interfacce visuali e ologrammi, il visitatore è condotto in una dimensione virtuale, dove sperimentare in modo ludico ed interattivo le nuove opportunità che la tecnologia multimediale offre alla fruizione del patrimonio archeologico. Il viaggio inizia dopo aver oltrepassato una sorta di porta ancestrale che smaterializza i corpi nei flussi dell’intelligenza connettiva e che conduce alla scoperta dei nomi e dei volti degli antichi Ercolanesi, con i quali si viene a conoscenza della storia della comunità e del loro stile di vita.<sup>14</sup>

Un secondo esempio è quello de “**La mostra impossibile**” svoltasi a Napoli nella cappella di San Domenico Maggiore, dedicata a Leonardo, Raffaello e Caravaggio. Tale mostra è l’emblema di quanto “l’arte e, in generale, la cultura umanistica possano trarre vantaggio dalle nuove tecnologie digitali, soprattutto in termini di divulgazione”<sup>15</sup>, visto e considerato che nella realtà, nessuna mostra di opere originali potrebbe realisticamente rappresentare in forma così organica e compiuta l’intera opera di un grande artista del passato.

---

<sup>13</sup> Ibid.

<sup>14</sup> Ibid.

<sup>15</sup> Ibid.

Questo significa che se arte e tecnologie insieme saranno in grado, come in questi emblematici esempi, di mescolarsi creando progetti di tale valore, molte più persone si avvicineranno con un occhio più interessato all'arte umanistica.<sup>16</sup>

Oltre a parlare delle innovazioni digitali in abito archeologico, Nicolò dell'Unto fa un'importante constatazione: il digitale non sostituisce la realtà, ma permette di studiarla meglio e fare cose che nella realtà non si possono fare. Un po' più critico al riguardo sembra essere Jaron Lanier che nel suo libro *Tu non sei un gadget*, scaglia un'invettiva contro la cultura digitale, o meglio, contro la tendenza generale di far apparire la tecnologia digitale quasi come "umanità". Secondo Lanier, la cosa più importante da chiedersi a proposito di qualsiasi tecnologia è come cambi le persone. Per formulare tale domanda fa ricorso ad un espediente mentale che chiama "cerchio dell'empatia": Ogni individuo traccia un suo immaginario cerchio dell'empatia che circonda la persona ad una certa distanza "e corrisponde alle cose del mondo che meritano la sua empatia".<sup>17</sup> Secondo lui la difficoltà sta nel fatto che alcune entità sono collocate in prossimità del limite del cerchio, ad esempio l'idea di schiavitù dipende dalla collocazione degli schiavi appena fuori o appena dentro il cerchio; lo stesso vale per il dibattito sull'aborto e sui diritti degli animali.<sup>18</sup> La cultura digitale open di oggi conferisce all'elaborazione digitale dell'informazione "lo stesso ruolo che ha l'embrione nella concezione della destra religiosa"<sup>19</sup>. Ciò, definito da lui stesso "un errore classico" porta a conseguenze non scontate e al quanto pericolose: "Temo che stiamo cominciando a progettare noi stessi in conformità

---

<sup>16</sup> Ibid.

<sup>17</sup> Jaron Lanier, *Tu non sei un gadget*, Milano: 2010, p. 50.

<sup>18</sup> Ibid. p.51.

<sup>19</sup> Ibid. p.54.

ai modelli digitali di noi stessi, e mi preoccupa il fatto che questo processo implichi una perdita di empatia e di umanità.”<sup>20</sup>

Tornando a parlare del cerchio entro il quale poniamo tutto ciò per cui proviamo empatia, tutto ciò che per noi deve avere gli stessi diritti delle persone, tutto ciò che per noi sembra avere voce propria, Laron ci vuole tenere informati del fatto che

L’ultima trovata nella Silicon Valley è che alcune persone -persone molto influenti- credono di sentire algoritmi, folle e altre entità non umane basate su internet parlare per sé. Io però queste voci non le sento; e credo che chi le sente si stia prendendo in giro da solo. <sup>21</sup>

Lanier, “guro della realtà virtuale” fu tra i primi a predire i rivoluzionari cambiamenti che il web avrebbe apportato al mondo della cultura (e non solo). Egli si rese presto conto di come il tutto si stia sviluppando in maniera imprevedibile rispetto al progetto originario, al punto che la smisurata quantità di informazioni disponibili va a discapito della qualità<sup>22</sup>, e che“ l’istanza di dar voce e libertà d’espressione a milioni d’individui trova il contraltare in una «poltiglia» di dati e informazioni incontrollati quando non manipolati.”<sup>23</sup> Ciò ha come conseguenza l’inesorabile frantumazione dell’“ideale di «democrazia in rete» in una miriade di schegge di pensiero anonimo e disarticolato”<sup>24</sup>.

---

<sup>20</sup> Ibid.

<sup>21</sup> Ibid.

<sup>22</sup> Ibid.

<sup>23</sup> Ibid.

<sup>24</sup> Ibid.

E' in effetti innegabile quanto sia difficile trovare del materiale attendibile sul web, dato l'elevato numero di false notizie che circolano, anche in settori ristretti e specializzati, come quello delle genealogie digitali (di cui parlava Paolo Rossi nel suo seminario), nei quali si ha difficoltà a trovare materiale "testimoniabile" tramite fonti primarie.

Secondo Lanier,

Qualcosa è cominciato ad andare storto nella rivoluzione digitale intorno al passaggio del millennio. Il world wide web è stato inondato da una fiumana di tecnologie di pessimo livello talvolta etichettate come web 2.0. Questa ideologia promuove una libertà radicale, ma paradossalmente si tratta di una libertà riservata più alle macchine che alle persone. Eppure se ne sente parlare come di «cultura open». Commenti anonimi sui blog, video vacui che cercano di essere spiritosi e mash-up dilettoneschi: cose che possono sembrare solo banali e inoffensive, ma che nel loro insieme, in quanto pratica diffusa di comunicazione frammentaria e impersonale, hanno depauperato l'interazione fra le persone. La comunicazione, oggi, viene spesso esperita come un fenomeno superumano, torreggiante sopra i singoli. Una nuova generazione ha raggiunto la maggiore età con aspettative ridotte riguardo a quello che una persona può essere, e riguardo a chi ogni persona possa diventare.<sup>25</sup>

Lanier oltre a evidenziare con entusiasmo la falsità della presunta "libertà" che il web ci propone, concentra la sua attenzione su di un altro punto focale: la depauperazione dell'interazione tra persone, della comunicazione. Questo è un punto su cui si focalizzano in molti, e uno degli aspetti più discussi da quando il web ha cominciato a espandersi. Tra i molti ad accorgersene è stato anche Luca

---

<sup>25</sup> Lanier, *Tu non sei un gadget*, p. 7-8.

Novarino che durante il suo seminario ha posto sin dall'inizio l'accento sul fatto che per colpa della tecnologia la comunicazione odierna sia per lo più asincrona: mandiamo e riceviamo messaggi a cui non dobbiamo rispondere nell'immediato, ma quando abbiamo tempo! Il tempo nella società di oggi sembra essere veramente poco, e per tanto, prezioso. La tecnologia favorisce (in realtà che sia la causa o la conseguenza rimane un dibattito aperto) tale tipo di comunicazione. Novarino insieme a molti altri si rese conto di quanto la capacità di raccontare e ascoltare (in particolare per quanto riguarda il rapporto intergenerazionale) si fosse frantumata fino quasi a scomparire negli ultimi anni. Da questa consapevolezza nasce il suo progetto di creare una vera e propria Banca della memoria on-line: Memoro, un sito web in cui si registrano e si condividono storie, racconti e memorie di persone nate prima del 1940. Tale progetto implica la condivisione della memoria e al tempo stesso l'applicazione del concetto di partecipazione degli utenti alla fruizione dei contenuti tipica del web 2.0. Questo è uno dei tanti esempi in cui le tecnologie del web si vanno a fondere con la tradizione, in questo caso con la tradizione del racconto orale. E' interessante come Novarino sia partito da uno dei maggiori problemi tipici della società e dell'era digitale, per creare un progetto mirato ad ovviare al problema, facendo uso degli strumenti digitali stessi. Ciò sembra mettere in evidenza che se esiste un problema in tale era, la soluzione non si possa ormai trovare nell'andare indietro nel tempo, escludendo la realtà digitale, ormai troppo radicalizzata nelle nostre vite, ma al contrario, bisogna sfruttare quest'ultima.

La rivoluzione che le nuove tecnologie impongono ormai da qualche anno, non può essere ignorata, e come dice Francesco Varanini, non ha nemmeno molto senso rimanere ancorati a vecchie tecnologie per avere l'impressione che esse continuino ad avere il primato sul digitale. Varanini incentra il suo seminario in particolare sul libro, sulla "vecchia" tecnologia della stampa, che facciamo tanta

fatica a mettere da parte. Egli mostra come l'era del digitale ci ponga davanti ad una rivoluzione al pari di quella che avvenne 1400 con l'invenzione della stampa. Secondo la sua opinione, dovremmo riuscire a sfruttare a pieno questa rivoluzione, lasciando da parte la paura che, nello specifico per quanto riguarda l'abbandono dei libri cartacei, deriva dal fatto che questi ultimi come oggetto fisico siano un contenitore fisso, una rassicurante certezza, contro il timore dell'infinito, del vuoto, dell'opera aperta che è la "galassia del web". Per chiarire la sua opinione a tal riguardo propone una metafora avente come protagonista l'ebook: fare uso delle nuove tecnologie mantenendo comunque l'impostazione della pagina cartacea, è come se con l'avvento del motore avessero cominciato a costruire macchine a forma di carrozza.

Pro e contro sono destinati a superarsi vicendevolmente nel corso dell'evoluzione del digitale. C'è chi continua ad argomentare contro di essa, e a discapito degli aspetti positivi punta sugli elementi negativi del web: uso distorto e malvagio della rete da parte dei suoi utenti, attacchi informatici, furti d'identità on-line, atti di violazione della privacy, pericoli legati alla compromissione dei principi fondanti del web come ad esempio la monitorizzazione delle abitudini online degli utenti da parte di governi, e dunque l'infrazione di importanti diritti umani.<sup>26</sup>

Nonostante ciò, il parere della commissione Europea sembra sporgersi verso il fronte opposto. Essa ha infatti adottato una raccomandazione in cui invita tutti gli Stati membri dell'UE ad intensificare i propri progetti, a mettere in comune le rispettive risorse e a coinvolgere il settore privato sul fronte della digitalizzazione del materiale culturale. La digitalizzazione è infatti considerata sotto tale prospettiva, uno strumento essenziale per espandere l'accessibilità al patrimonio

---

<sup>26</sup> <http://blog.indigenidigitali.com/wp-content/uploads/2012/02/cultura-digitale-ebook.pdf>, pag 14

culturale dell'Europa e per promuovere la crescita nelle industrie culturali europee.<sup>27</sup> Secondo la commissione, “I materiali digitalizzati dovrebbero essere resi disponibili attraverso, la biblioteca, l’archivio e il museo digitale d’Europa: Europeana.”<sup>28</sup> Neelie Kroes, la Commissaria europea per l’Agenda digitale e vicepresidente della Commissione ha dichiarato:

L’Europa possiede probabilmente il più vasto patrimonio culturale del mondo. Non può permettersi di perdere l’opportunità offerta dalla digitalizzazione e rimanere inerte di fronte al declino culturale. La digitalizzazione porta la cultura nelle case della gente e costituisce una risorsa preziosa per l’istruzione e per il settore del turismo, dei giochi, dell’animazione e dell’industria culturale in genere. Investire nella digitalizzazione stimolerà la nascita di nuove imprese e creerà nuovi posti di lavoro.<sup>29</sup>

Dello stesso parere sembra essere il sociologo Derrick de Kerckhove che, ospite al Premio Möbius di Lugano, sul tema della digitalizzazione di arte e cultura per produrre ricchezza, afferma in relazione al nostro Paese:

L’Italia deve smetterla di credere che possedere un hardware culturale, ossia i monumenti, le architetture e le opere d’arte che la contraddistinguono a livello mondiale,

---

<sup>27</sup> Agenda digitale: incentivare la digitalizzazione della cultura dell’UE, [http://europa.eu/rapid/press-release\\_IP-11-1292\\_it.htm](http://europa.eu/rapid/press-release_IP-11-1292_it.htm)

<sup>28</sup> Ibid

<sup>29</sup> ibid

le basti a produrre ricchezza. Capisca, invece, che è necessario aggiornarsi alla dimensione digitale.<sup>30</sup>

Così, le parole di Derrick de Kerckhove, docente di sociologia culturale e direttore del McLuhan Program in Culture and Technology, si dimostrano perentorie sull'importanza della digitalizzazione del patrimonio culturale e museale italiano.

In conclusione, nonostante le paure e i pericoli che spesso cela la cultura digitale, non possiamo fare a meno di prendere atto della sua importanza, come non possiamo fare a meno di renderci conto di quanto le nostre vite siano già influenzate da essa. Sarà forse meglio concentrarsi sull'enorme apporto rivoluzionario che questo cambiamento epocale applica su settori culturali, il cui scenario necessita di un costante aggiornamento, e la cui fossilizzazione non gioverebbe affatto alla crescita sia individuale che del Paese.

#### Bibliografia:

Lanier, Jaron, *Tu non sei un gadget*, Milano: 2010.

#### Sitografia:

<http://blog.indigenidigitali.com/wp-content/uploads/2012/02/cultura-digitale-ebook.pdf>

<http://blog.digitalfestival.net/lifestyle>

<http://www.liberopensiero.eu/invazione-del-digitale-artistico-pro-o-contro/>

---

<sup>30</sup> <http://www.lastampa.it/2013/10/03/tecnologia/digitalizzare-arte-e-cultura-per-produrre-ricchezza-dogl6ysKFESp8706Z5XsWM/pagina.html>

[http://europa.eu/rapid/press-release\\_IP-11-1292\\_it.htm](http://europa.eu/rapid/press-release_IP-11-1292_it.htm)

<http://www.lastampa.it/2013/10/03/tecnologia/digitalizzare-arte-e-cultura-per-produrre-ricchezza-dogl6ysKFesP8706Z5XsWM/pagina.html>