

Ai confini della realtà tra spazio solido e digitale

Michele Marangi

Università Cattolica Milano

Spazi Ibridi 2022 | 20 ottobre 2022



A woman's face is the central focus, overlaid with a complex digital interface. The interface consists of various elements: vertical lines of light in blue, green, and red; horizontal bars of light; and scattered text fragments, some of which are mirrored or inverted. The background is a dark, blurred space filled with colorful, glowing patterns that suggest a digital or data environment. The overall effect is one of a person whose identity and perception are being shaped or augmented by digital technology.

Un dualismo superato

Online e offline non sono
mondi separati tra loro

Offline + Online = OnLife

Ibridazione continua tra la realtà fisica e quella digitale



Raffaello Cortina Editore

Luciano Floridi

La quarta rivoluzione

Come l'infosfera
sta trasformando il mondo



SCIENZA
E IDEE



LUCIANO FLORIDI

THE 4TH REVOLUTION

HOW THE
INFOSPHERE
IS RESHAPING
HUMAN REALITY

Dopo Copernico, Darwin e Freud, una nuova rivoluzione
che ridefinisce il rapporto tra percezione umana e senso del mondo in cui si vive

Infosfera

Flusso continuo di dati

Trovare le informazioni

Renderle conoscenza



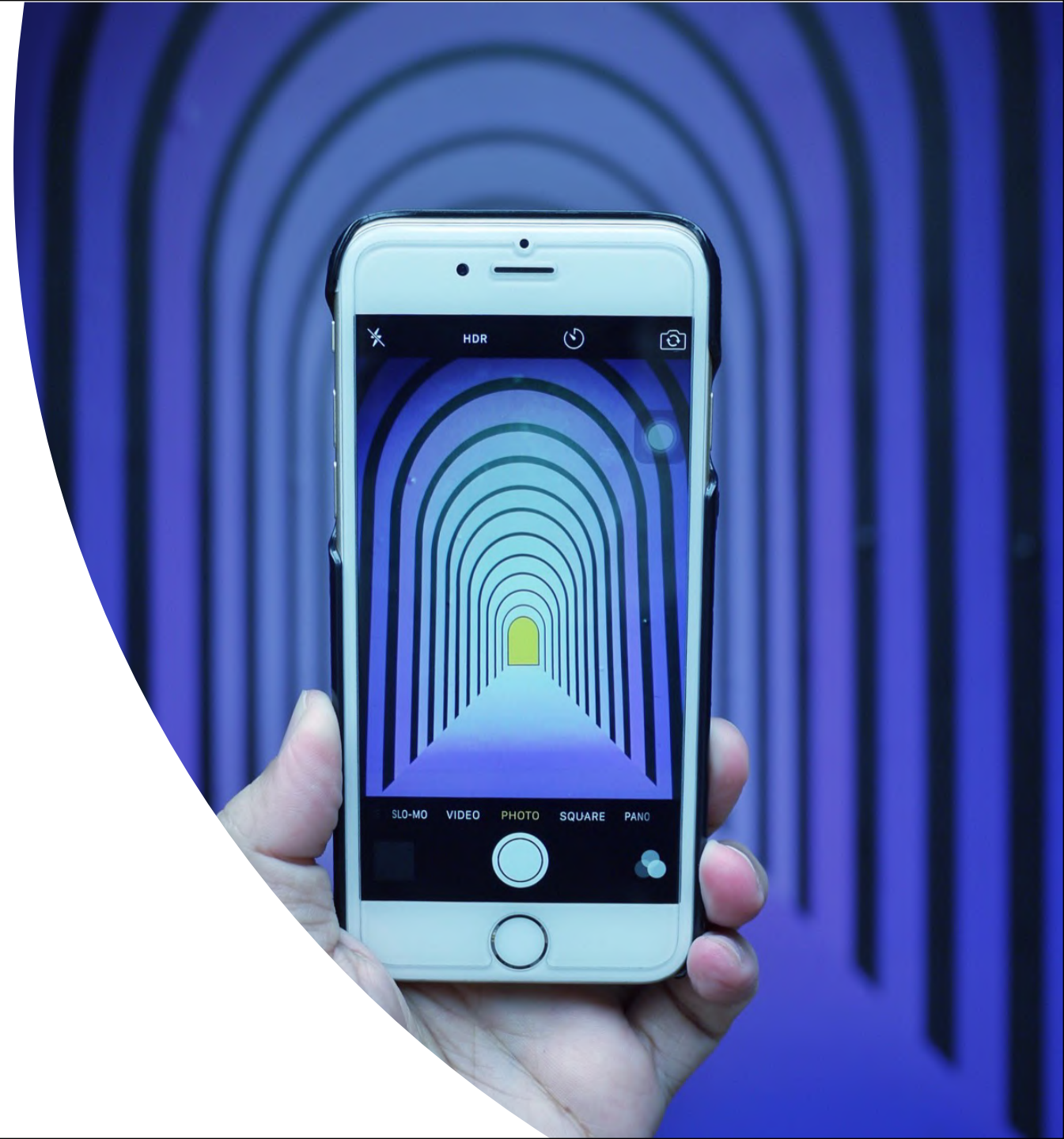
Tre dinamiche

- Personale ↔ Sociale
- Formale ↔ Informale
- Informativo ↔ Emotivo



Tre attitudini

- Creatività @ Rigore
- Making @ Sharing
- Ludico @ Partecipativo



I media digitali ci trasformano

Producer
+
Consumer
=
Prosumer



Dai media ai flussi

I media sono apparsi a lungo mediatori tra noi e il mondo e tra noi e gli altri, si presentavano come strumenti di trasmissione e di dialogo.

Oggi viviamo nella **post-medialità** (Eugeni, 2015): siamo noi stessi mediatori costanti, “recuperiamo” e “produciamo” serie di dati in ogni momento e in ogni luogo. Intercettiamo, rielaboriamo e disseminiamo forme differenti, nello spazio fisico e in quello virtuale.



Digital Storytelling

Un “terzo spazio” di apprendimento socio-culturale



Comunicare, una pratica comunicativa

Il digital storytelling non è semplicemente una modalità di raccontare storie con tecniche differenti.

Piuttosto è una nuova concezione dell'efficacia narrativa, che risente di alcuni aspetti tipici della comunicazione digitale (Rose, 2013):

- Uniscono la dimensione personale a quella collettiva
- Sono tendenzialmente concisi e sintetici
- Utilizzano materiali facilmente reperibili online
- Prevedono collaborazione a più livelli
- Agevolano una distribuzione orizzontale
- Si strutturano in una logica crossmediale

Digital storytelling, una dimensione plurale

Oltre la testualità in sé, oltre le dimensioni tecnologica e gli aspetti narrativi, alcuni elementi che appaiono necessari per una dimensione pedagogica del digital storytelling:

- Intelligenza collettiva
- Sviluppo partecipativo
- Immersione nei consumi culturali e nelle pratiche sociali
- Creatività come dimensione semantica, alternativa al mainstream

Il costrutto teorico
delle Tecnologie di Comunità
si fonda su 3 condizioni:

- uso comunitario, antropologicamente **relazionale** della tecnologia
- governato da una **intenzionalità sociale**, inserita in una progettazione socio-educativa
- che mira a stabilire e creare le condizioni per cui si possano costruire e **mantenere legami**

CLAY SHIRKY

Surplus cognitivo

Creatività e generosità nell'era digitale



codice
EDIZIONI

Connessioni, non solo tecnologiche

Il digitale crea e rafforza molti più legami di quando si creda.

Spesso si afferma che la tecnologia crei distanza e spersonalizzazione, che mini alla base i legami tra persone e gruppi.

Nell'ottica delle Tecnologie di Comunità, la mediazione digitale diventa un ponte, una rete, permette di costruire o ricostruire legami forti.

Si pensi alle esperienze nate, sviluppate e praticate nei mesi di emergenza Covid-19.



Pier Cesare Rivoltella

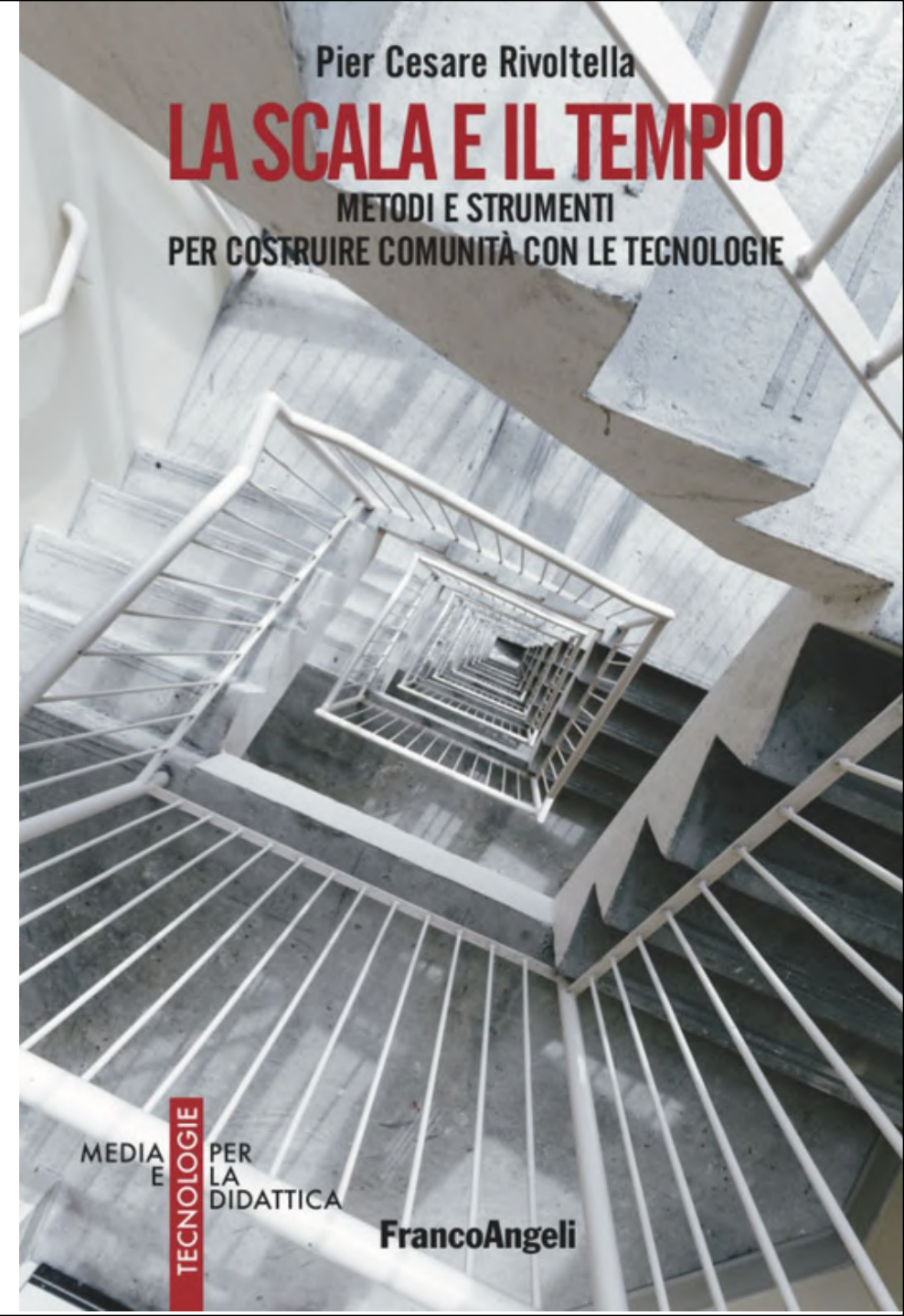
*Tecnologie
di comunità*

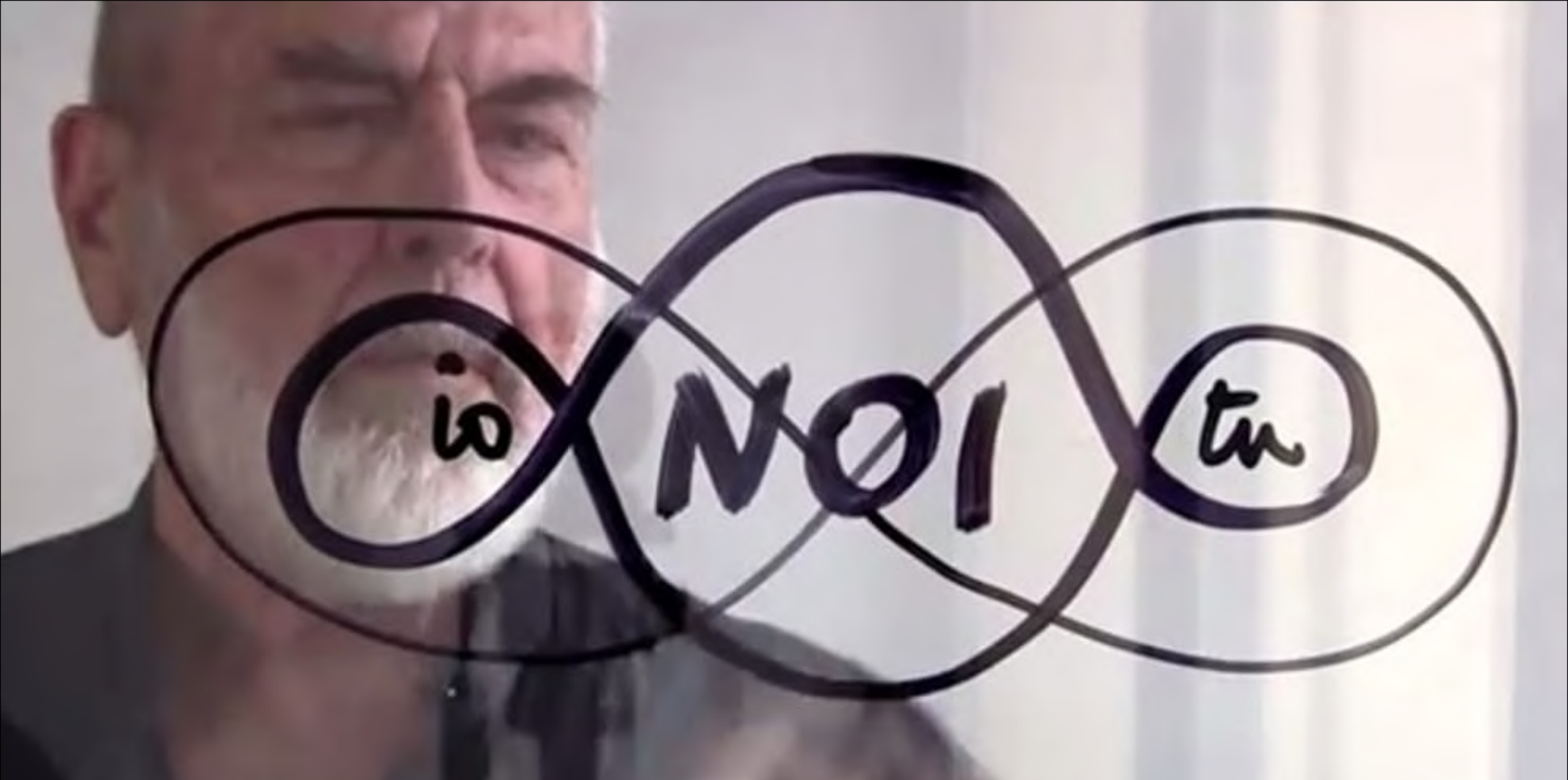
Garantire l'accesso

Le tecnologie digitali intese come scala che permetta a tutte le persone e ai gruppi sociali l'accesso al "tempio" ovvero alla comunità, intesa come luogo non solo di servizio, ma di relazioni, legami e valori.

È urgente che la scala permetta l'accesso al tempio, altrimenti esso rimarrà deserto.

(Antoine de Saint-Exupéry, Cittadelle, 1953)





Tre spazi di intervento: oltre la teoria, un paradigma di progettazione e intervento sociale

4 prospettive di utilizzo del digitale



1. Gestionale

Condividere e facilitare
l'accesso alle risorse

Agevolare il confronto
tra le esperienze operative

Valorizzare l'intreccio
tra ruoli formali
e competenze informali



2. Socio-culturale

Essere aggiornati in tempo reale
sui mutamenti in atto

Conoscere le semantiche sociali,
le pratiche e i consumi mediali

Adattare le proprie competenze
su aspetti di attualità



3. Relazionale

Facilitare la relazione
con i beneficiari

Valorizzare le competenze
e i vissuti delle persone

Adattare e modulare
le dimensioni spaziali
e temporali



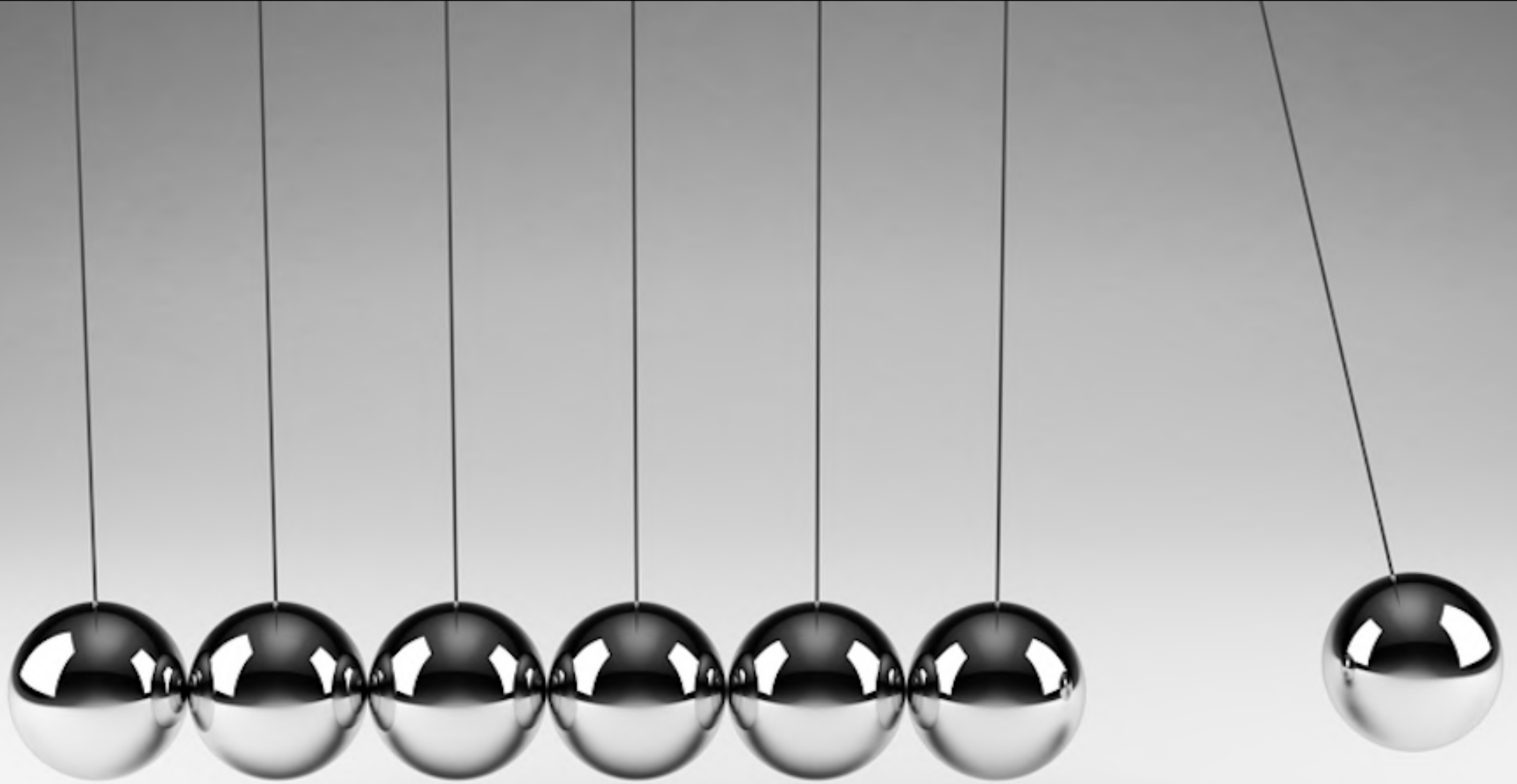
4. Promozionale

Comunicare meglio l'offerta delle proprie attività

Valorizzare le attività che si svolgono e lo stile dei propri interventi

Abbassare la soglia di accesso e favorire il coinvolgimento, oltre lo "stigma del sociale"





Produrre processi e gestire i feedback

Tre esigenze

- Infrastrutture adeguate
- Assetto organizzativo
- Formazione continua



Tre dinamiche

- Aggiornamento costante dei dati
- Interfacce accessibili e coinvolgenti
- Capacità di coinvolgere le persone



HENRY JENKINS

CULTURA CONVERGENTE

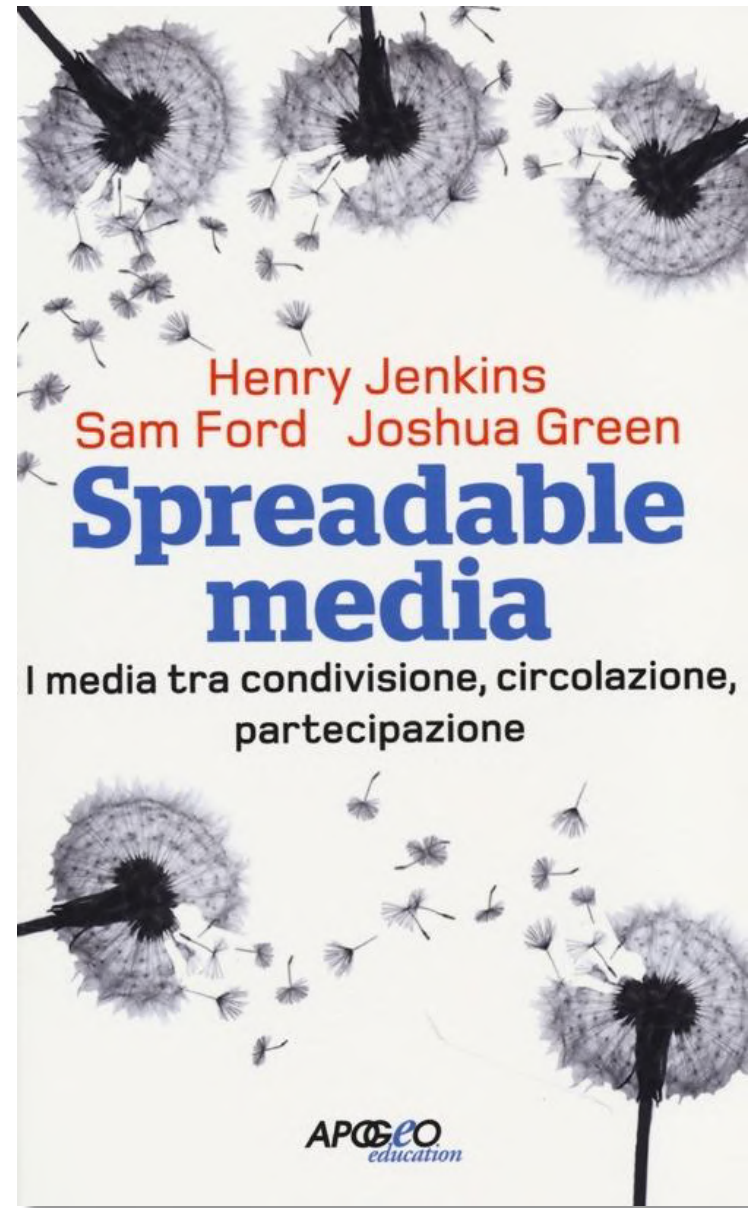


Prefazione di Wu Ming



APGEO
education

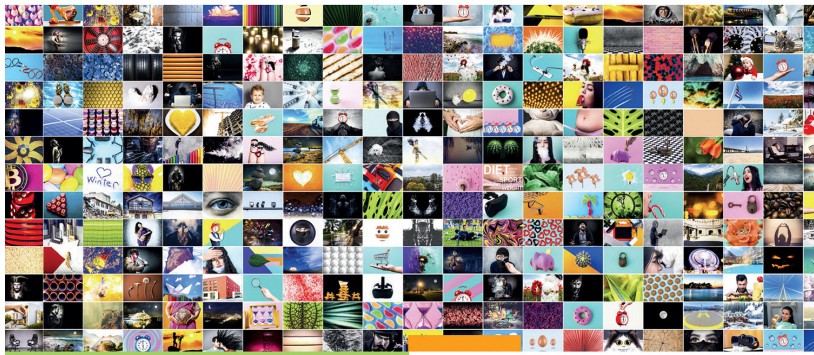
MAGGIOLI
EDITORE



saggi

Pier Cesare Rivoltella

Nuovi Alfabeti



Educazione e culture
nella società post-mediale

Scholé

Media, linguaggi e narrazioni



Ruggero Eugeni

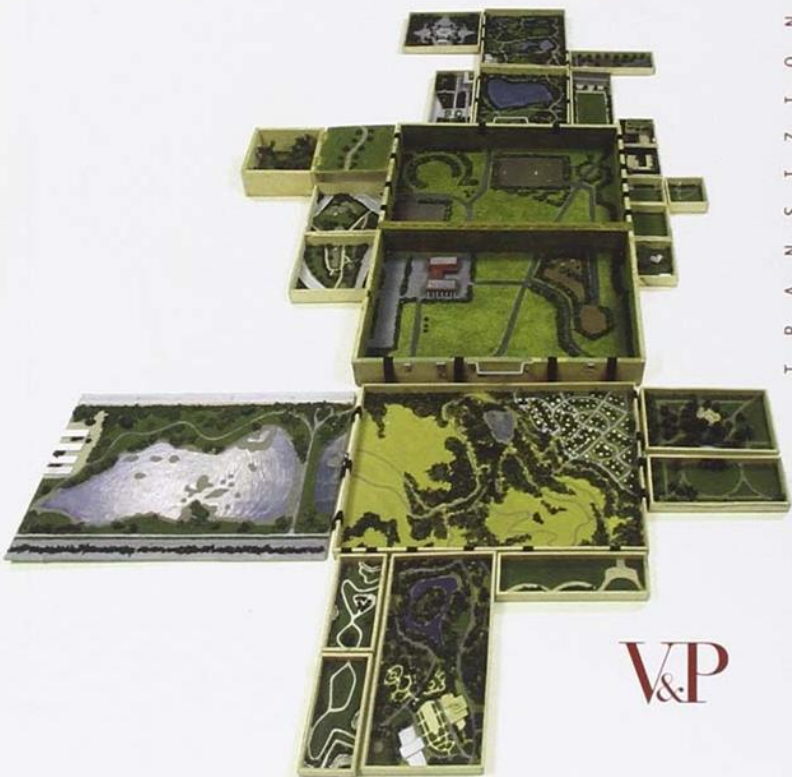
La condizione postmediale

EDITRICE
LA SCUOLA

ROGER SILVERSTONE

Mediapolis

La responsabilità
dei media nella civiltà globale



T R A N S I Z I O N I

V&P

Henry Jenkins

Ravi Purushotma, Margaret Weigel, Katie Clinton, Alice Robison

Culture partecipative e competenze digitali

Media education per il XXI secolo

Introduzione e cura di
Paolo Ferri
Alberto Marinelli


GUERINI
STUDIO

**IMMERSI
NELLE STORIE**
IL MESTIERE DI RACCONTARE
NELL'ERA DI INTERNET

FRANK ROSE

codice
EDIZIONI

Giovani e social network

Emozioni, costruzione dell'identità,
media digitali

Elena Bissaca, Massimo Cerulo,
Cosimo Marco Scarcelli



Carocci editore



michele.marangi@unicatt.it