

# 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 being integrated into or interacting with a digital world.

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 4<sup>TH</sup>

# 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



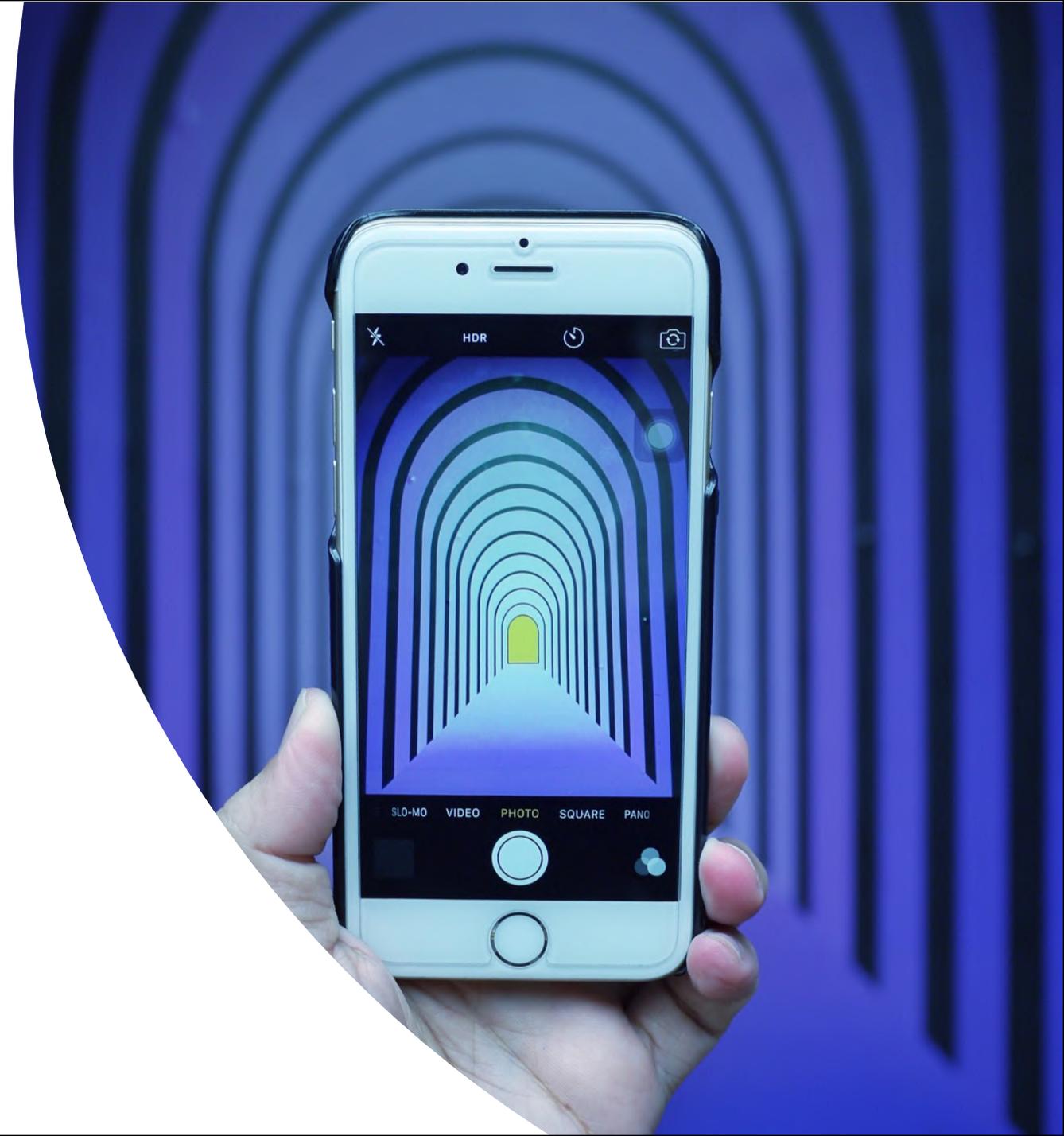
# Tre dinamiche

- 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 dimensione 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

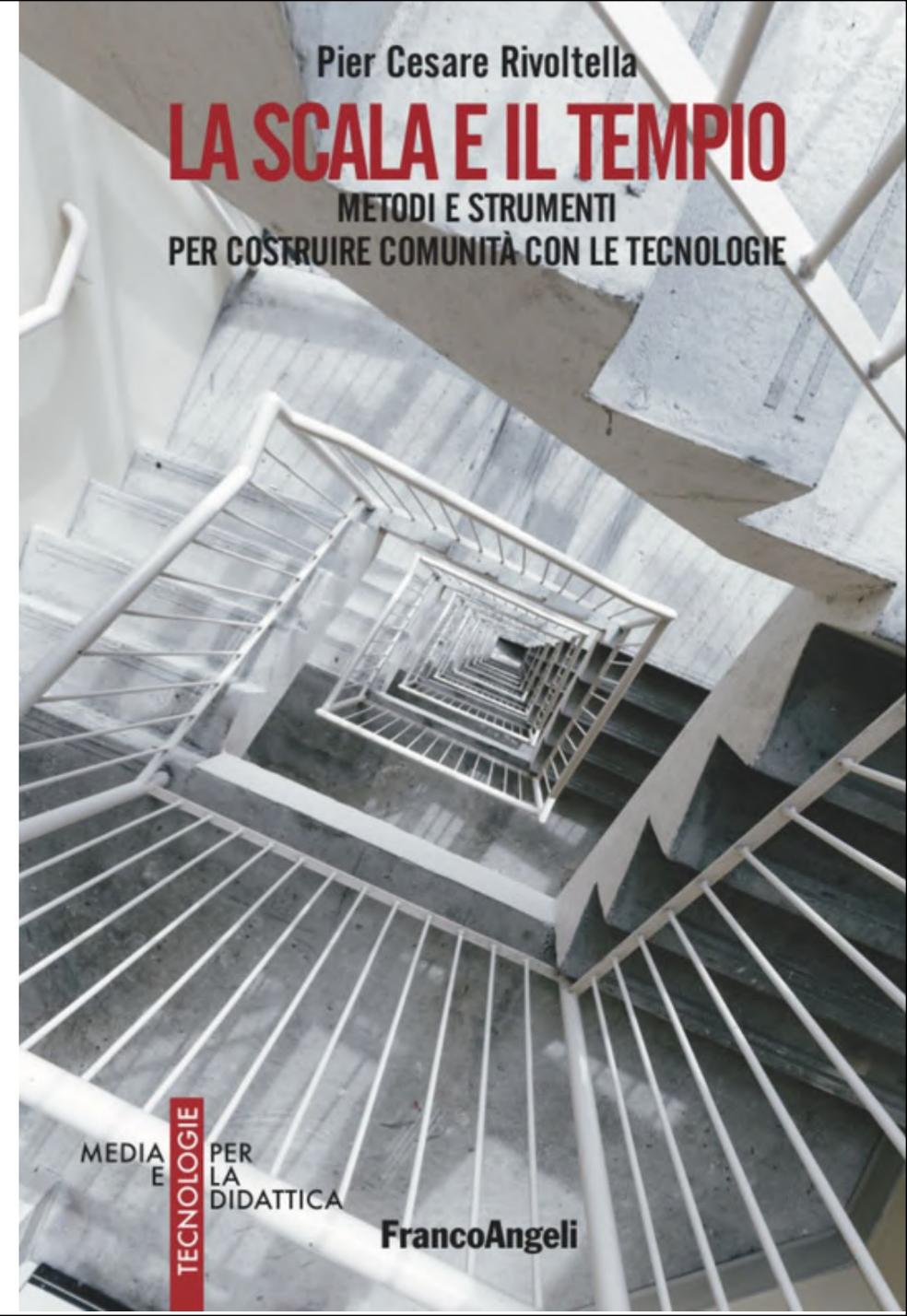
*Tecnologie  
di comunità*

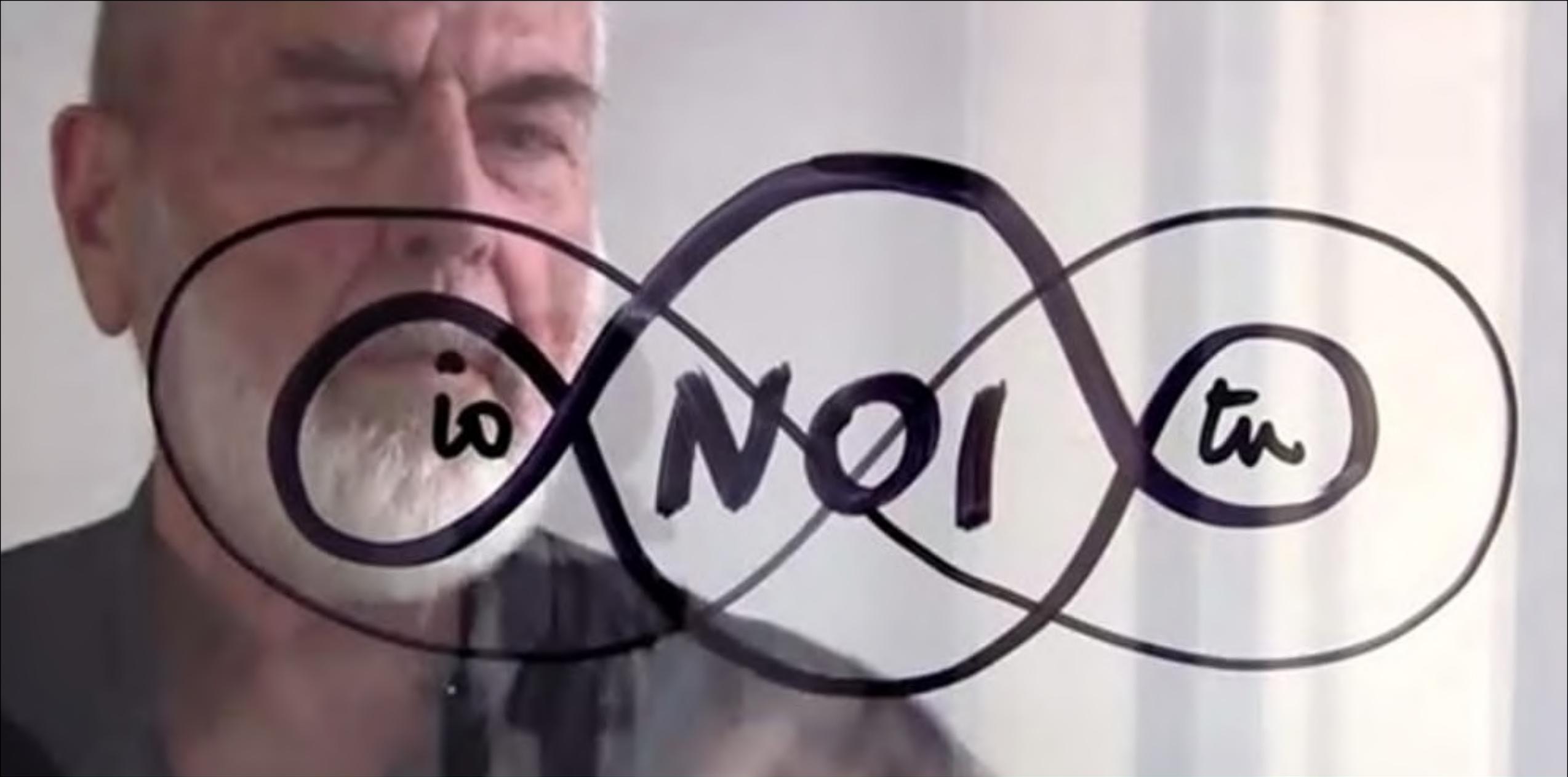
## Garantire l'accesso

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

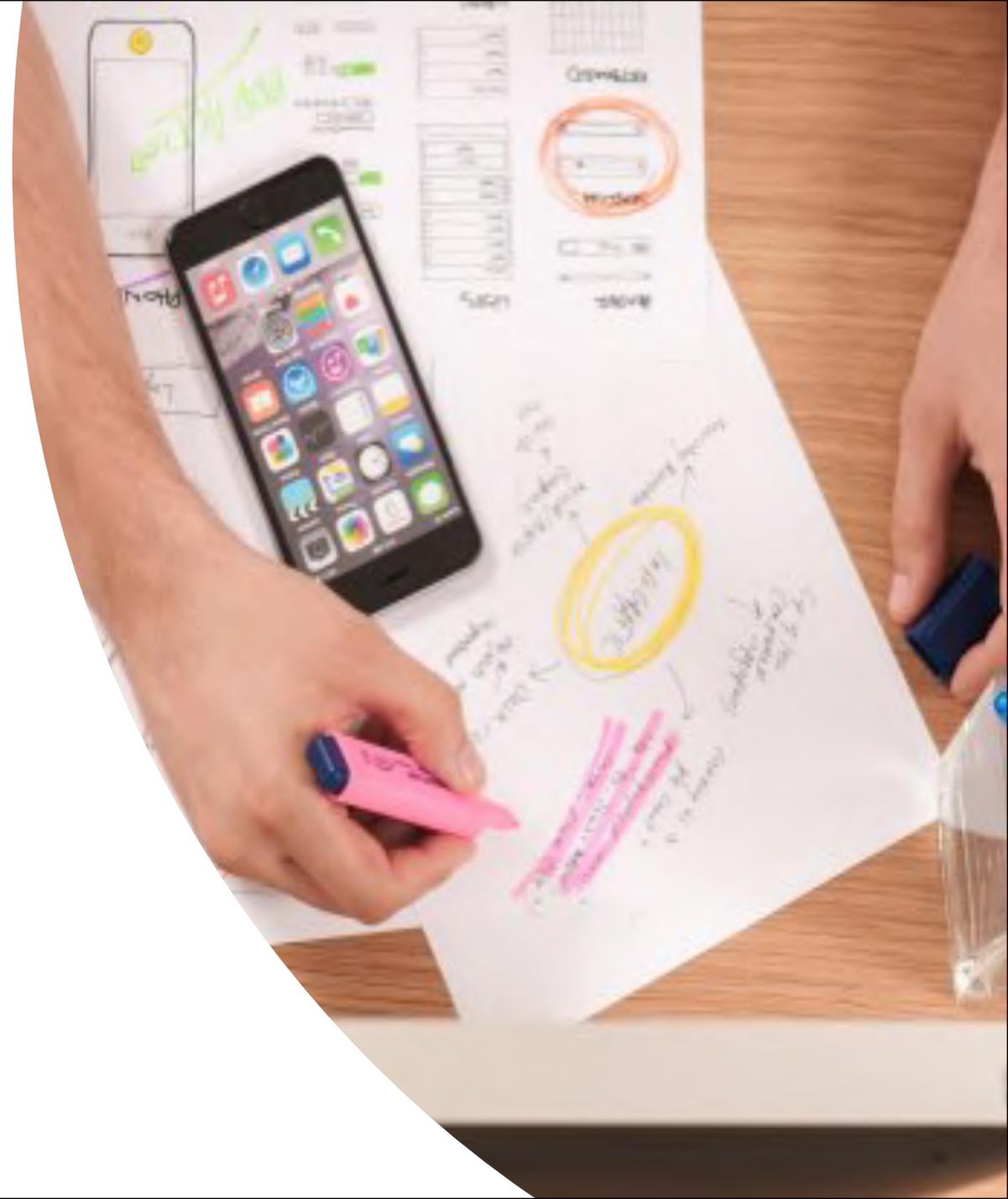


# 1. Gestionale

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



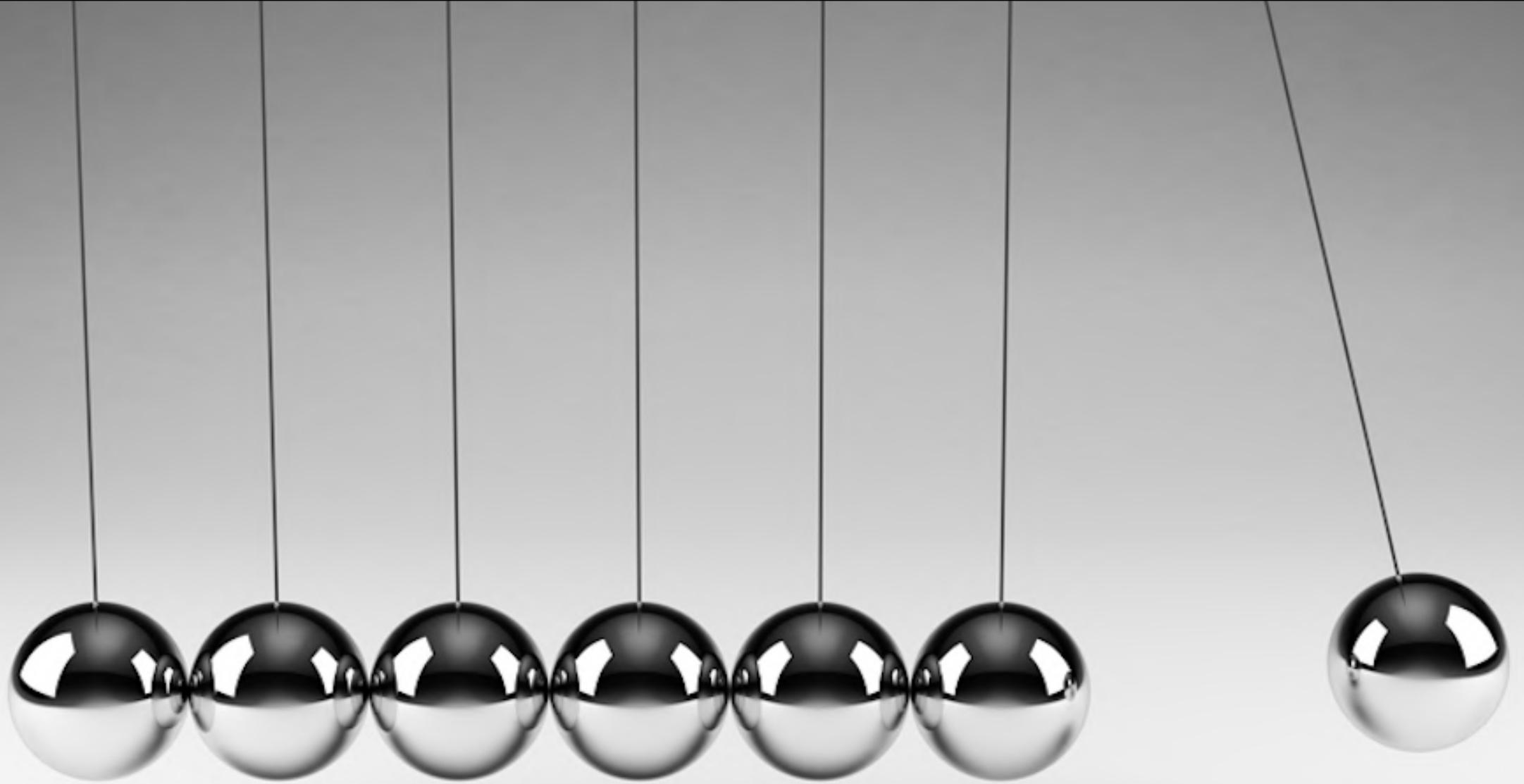
## 4. Promozionale

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

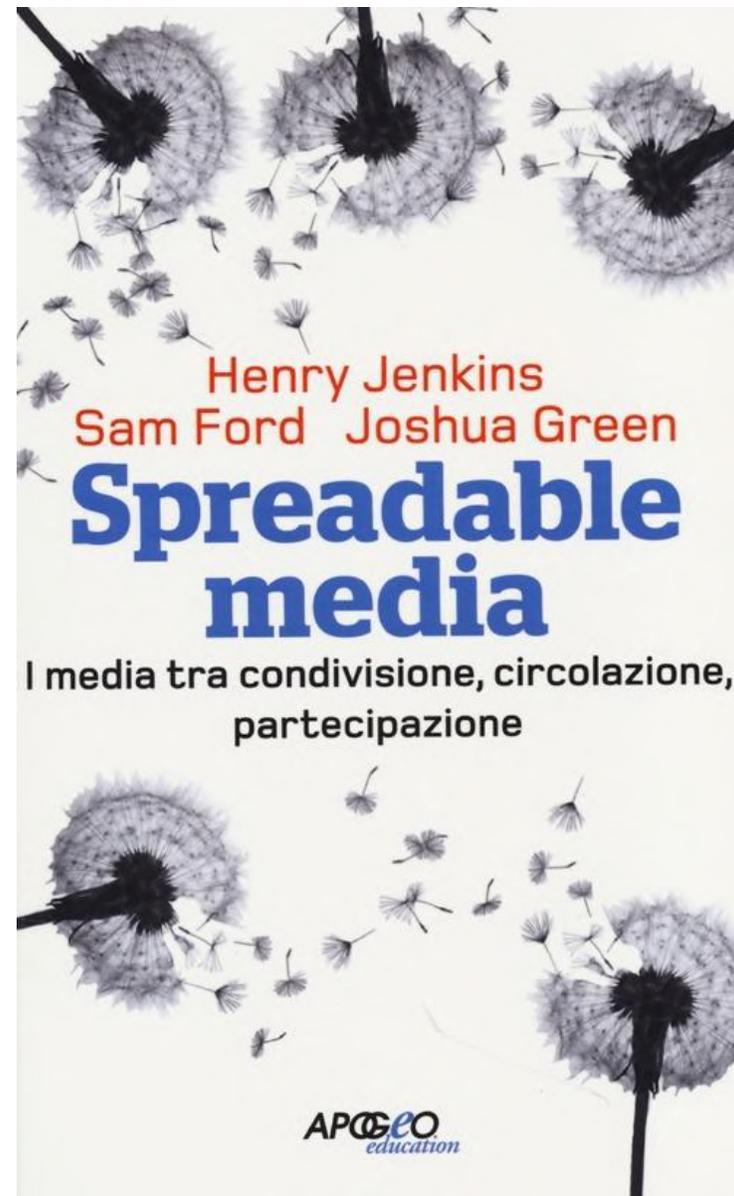


Prefazione di Wu Ming



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](mailto:michele.marangi@unicatt.it)