



La cultura digitale: valori e ruolo nella Società dell'Informazione by [Indigeni Digitali](#) is licensed under a [Creative Commons Attribution - Condividi allo stesso modo 3.0 Unported License](#).

Based on a work at [blog.indigenidigitali.com](http://blog.indigenidigitali.com).

Permissions beyond the scope of this license may be available at <http://blog.indigenidigitali.com/contatti/>.

## Prefazione

Quello che mi ha sempre affascinato della rete è la modalità in cui, in questo meta-luogo, si conoscono e si vivono ruoli e identità diverse da quelle alle quali siamo abituati. La rete ci ha dato la possibilità di imparare, conoscere, sbagliare e riprovare, ed è divenuto il catalizzatore della trasformazione e dell'innovazione sociale trasformandosi in quello spazio dove si può partecipare, confrontare e condividere idee, progetti e pensieri per cambiare lo stato presente delle cose e generare il meme dell'innovazione.

Il 7 febbraio del 2010 organizzammo con alcuni amici il primo aperitivo del network Indigeni Digitali a Roma: non avevamo nessuna pretesa, volevamo creare semplicemente un momento di condivisione ed aggregazione da abbinare alle relazioni nate online, permettendo a tutti di poter dare un volto ad un nome ed un avatar, e consolidare una conoscenza. Il network nel giro di due anni è cresciuto molto e ci ha dato modo di conoscere moltissime persone su tutto il territorio italiano e ci ha permesso di creare nuove relazioni professionali e personali sia online che offline. La conversazione generata ci ha portato più volte a discutere sui valori del gruppo, sulle potenzialità delle rete e i suoi cambiamenti, ma soprattutto ci siamo confrontati più volte sull'esistenza di valori comuni e condivisi nati dalla rete e più volte ritrovati nella definizione di Cultura Digitale e Cultura dell'Innovazione.

Poco meno di un anno fa mi venne l'idea di scrivere un libro sulla Cultura Digitale, sul suo significato, sui i valori alla base di queste parole, sull'importanza della rete e sull'impatto che internet ha avuto sulla nostra vita, sul modo di relazionarci, di pensare ed agire. Il problema più grande che ho incontrato iniziando a scrivere era nel definire il perimetro del significato della Cultura Digitale. La domanda che mi venne in mente più volte in mente era appunto, cosa ne pensassero gli altri amici in rete e soprattutto come gli altri avrebbero definito, in poche parole, la Cultura Digitale. Potevo quindi scrivere un libro su un argomento che riguarda tutti, senza chiedere un parere ed un contributo alla rete?

Affascinato dall'argomento e ancora di più dall'idea di aggregare opinioni, definizioni e suggerimenti della rete, a maggio del 2011 decisi di aprire in rete il progetto CulturaDigitale.com. Il progetto è stato definito in beta perpetua fin dall'inizio, ritenendo che la definizione di Cultura Digitale non potesse fermarsi ad un solo momento di raccolta, ma dovesse continuare nel tempo, e crescere con l'evolversi della rete. Nel giro di pochi mesi l'iniziativa, diffusa in rete tramite Twitter e Facebook, ha raccolto oltre 350 contributi.

Qualche mese fa, durante uno degli incontri di Indigeni Digitali, parlando con Alessandro, amico e autore di questo libro, decidemmo di raccogliere tutti i contributi già arrivati ed iniziare la prima versione del libro Cultura Digitale. Il confronto e la discussione con Alessandro su questo argomento è stato quanto di più piacevole e costruttivo la rete possa generare: scambi di idee, opinioni e segnalazioni di documenti e letture di approfondimento.

L'impegno e la passione per questo tema da parte di Alessandro è stato altissimo ed il lavoro realizzato, e che verrà condiviso e diffuso gratuitamente in rete, ha un valore a mio avviso incredibile. Non posso che ringraziare Ale per aver dato forma a questo progetto, ringraziare tutti coloro che hanno contribuito e tutte le persone che hanno diffuso il progetto permettendoci di raccogliere molti contributi.

Questo libro vuole essere una sorta di “versione beta” nella definizione dei valori della Cultura Digitale. Ora invito tutti voi a contribuire nella costruzione di una definizione comune e condivisa di Cultura Digitale, aggiungendo e integrando i contenuti di questa prima versione.

Mi auguro che molte persone possano leggere e diffondere questo progetto, anche oltre la Rete, e capire e far conoscere l'importanza della rete, di Internet ed i suoi valori.  
Buona lettura,

Fabio Lalli

*Presidente Associazione Indigeni Digitali*

## Introduzione

### Perché questo e-book

La vita quotidiana di ciascuno di noi vede la presenza sempre più pervasiva di informazioni, contenuti e servizi distribuiti attraverso la rete internet e fruiti in ogni momento della nostra giornata: a casa, in ufficio e in mobilità. L'incessante sviluppo dei social media – Facebook e Twitter in primis – ci consente di estendere le nostre relazioni oltre i confini dei territori nei quali siamo fisicamente presenti, di produrre e condividere contenuti online e di scaricare applicazioni per i nostri smartphone. Possiamo utilizzare internet come una grande nuvola di dati che contiene i nostri file e ci consente di lavorare a prescindere dal luogo nel quale ci troviamo e dallo strumento che utilizziamo per collegarci online. E ancora, le possibilità di collaborazione offerte dalla capacità di networking della Rete favoriscono la creazione di gruppi di lavoro, stimolano la creatività e l'innovazione, generano nuovi modelli di business e di partecipazione sociale alla vita pubblica, spingono alla creazione di startup che propongono nuovi servizi e prodotti, incentivando a loro volta la ricchezza della Rete.

Il nostro ricco e fragile pianeta ospita sette miliardi di persone; 2 miliardi di queste sono collegati a internet; il 90% della popolazione mondiale ha già oggi la possibilità di accesso alle reti mobili.<sup>1</sup> I Paesi dove internet cresce più velocemente sono quelli del *secondo mondo*, dove le giovani generazioni costituiscono la fetta più grande della popolazione locale. E oltre mezzo miliardo di abitanti del Globo ha un account su Facebook. In Italia sono 27,3 milioni gli italiani che hanno navigato almeno una volta su internet: è il 50% della popolazione. Gli utenti attivi online sono 13 milioni, il 7,6% in più rispetto al 2010.<sup>2</sup>

E' evidente, dunque, che internet amplia inevitabilmente le opportunità e gli orizzonti della comunicazione umana, contribuendo alla ridefinizione di parte della geografia del nostro pianeta. La Rete non è solo il risultato di una lunga serie di ricerche scientifiche e invenzioni tecnologiche: è l'asse portante della *network society* nella quale viviamo, e permea con le sue peculiarità lo sviluppo culturale della Società.

Per questo motivo, con questa lettura, desidero condividere con voi una serie di riflessioni: che cos'è la cultura digitale? Quali sono i suoi valori fondanti? In che modo l'uso della Rete influenza lo sviluppo della nostra società, e quali sono le sue caratteristiche cruciali? E' possibile elaborare un paradigma per poter definire il concetto di cultura digitale o, quantomeno, per porre una base sulla quale iniziare una riflessione più strutturata?

Io penso di sì, ma sono anche consapevole degli sforzi necessari a intraprendere questo percorso di apprendimento e comprensione. Come vedremo in queste pagine, per poter definire il concetto di "Cultura Digitale" occorre necessariamente adottare un *approccio olistico*, che consideri

---

<sup>1</sup> <http://www.itu.int/en/Pages/default.aspx>

<sup>2</sup> Fonte: Audiweb, Ottobre 2011

cioè, nel modo più ampio possibile, gli aspetti storici, sociali ed economici legati a internet e al suo utilizzo.

Alla complessità di questo approccio non si vuole certamente rispondere nelle poche pagine di questo e-book, imponendo una sorta di manuale che certifichi cosa sia la cultura digitale; l'obiettivo di questa pubblicazione è quello di fornire una base di partenza ragionata per avviare una riflessione su questo importante tema, incentivando il contributo degli utenti della Rete – e non solo – per arrivare ad una definizione condivisa dei suoi aspetti peculiari, che possano ispirare ad un uso più consapevole di questo nuovo patrimonio dell'umanità.

Nel capitolo 1 accompagno il lettore in un ragionamento utile a definire i concetti di cultura e di tecnologia digitale. Riassumo velocemente la nascita di internet ed evidenzio la genesi di quei valori, ancora attuali, che ne hanno consentito – e ne consentono tuttora – lo sviluppo.

Le riflessioni proposte in queste prime pagine costituiscono la base per l'elaborazione di un *paradigma della cultura digitale* che viene presentato nel capitolo 2. Si tratta, come vedremo, di un modello circolare che si propone di individuare i valori della cultura digitale attraverso la descrizione dei suoi cinque pilastri fondanti. Vedremo in che modo ciascuno di essi genera uno specifico processo che rende possibile lo sviluppo di modelli di azione reali esportabili all'intera collettività.

Nel capitolo 3 espongo i risultati di una piccola attività di ricerca: si tratta di una verifica empirica relativa a come i cinque valori fondamentali della cultura digitale trovino corrispondenza nei valori espressi dai membri del network degli Indigeni Digitali.

Nelle conclusioni avanzo una mia proposta su come poter comunicare i valori della cultura digitale anche, e soprattutto, a coloro che ancora non conoscono o non utilizzano internet e ne devono scoprire il suo immenso valore.

Desidero ringraziare in particolare Fabio Lalli, il fondatore dell'Associazione Indigeni Digitali e promotore dell'iniziativa culturadigitale.com, per l'entusiasmo con il quale ha supportato la creazione di questo piccolo libro che ho scelto di condividere online con tutti voi.

Roma, 21 gennaio 2012

## Capitolo 1 – Verso una definizione di cultura digitale

### 1 – Come definire la cultura digitale

Definire cosa sia la *cultura digitale* non è affatto semplice. Essere abili a utilizzare i nuovi device tecnologici, a scrivere righe di codice, a fare una ricerca su Wikipedia o a postare un nuovo album fotografico nel proprio profilo Facebook non è sufficiente a definire una persona come *digital-addicted*.

Si tratta di una operazione complessa perché deve necessariamente prendere in considerazione un approccio esteso che comprenda non solo le azioni della nostra quotidianità, ma anche le caratteristiche e il funzionamento dell'ambiente nel quale l'essere umano opera e si realizza. E non mi riferisco al solo ambiente tecnologico ma, bensì, all'intero ecosistema nel quale viviamo; in queste pagine scopriremo perché.

Per parlare di cultura digitale occorre anzitutto definire cos'è la cultura, per poi vedere in che modo questo concetto può applicarsi alle tecnologie digitali e, di conseguenza, all'utilizzo che di esse ne fa l'uomo.

### 2 – Cos'è la cultura, e in che modo la tecnologia digitale può essere considerata tale

#### 2.1 - Cultura

Una parola, tanti significati: nel corso dei secoli sia i grandi filosofi che le scienze sociali hanno contribuito a definire, secondo i loro punti di vista, il concetto di cultura. Vediamo insieme alcune di queste definizioni: ci aiuteranno a capire meglio dove vogliamo arrivare con questo libro.

Nel significato che si riferisce alla formazione della singola persona umana, la parola cultura corrisponde ancora oggi a ciò che i Greci chiamavano *paideia* e che i Latini, al tempo di Cicerone e di Varrone, indicavano con la parola *humanitas*: cioè l'educazione dovuta a quelle "buone arti" che sono proprie dell'uomo e lo differenziano da tutti gli altri animali, come ad esempio: la poesia, l'eloquenza, la filosofia.

Il concetto classico di cultura si basa su due caratteri costitutivi:

- 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;
- la stretta connessione con la vita della *polis*, cioè della comunità nella quale vive.

Ritengo che queste due riflessioni siano valide ancora oggi: nessuno di noi può realizzarsi davvero senza conoscere le peculiarità del contesto sociale nel quale viviamo quotidianamente, e questo vale anche per gli utenti di internet.

E se nel Medioevo la cultura venne intesa prevalentemente come strumento di comprensione, difesa e dimostrazione della verità religiosa, nel corso del Rinascimento essa venne concepita come un fondamentale strumento di formazione che consente all'uomo di vivere al meglio nel mondo che

gli appartiene; a differenza della cultura classica, il lavoro non viene più visto come qualcosa di estraneo al miglioramento dell'uomo e del suo ambiente, e viene riscattato dal suo carattere puramente utilitario e servile. Più tardi l'illuminismo si propose la massima diffusione della cultura ritenendola non già patrimonio dei dotti, ma strumento di rinnovamento della vita sociale e individuale. L'*enciclopedia* francese fu solo uno dei mezzi attraverso i quali l'illuminismo intese diffondere la cultura tra tutti gli uomini e di renderla universale. Questo *ideale dell'universalità della cultura* (e degli strumenti utili a diffonderla, compresi quelli tecnologici come la stampa e, oggi, il Web) è rimasto a contrassegnare, per noi moderni, un aspetto essenziale della cultura anche ai nostri giorni.

L'analisi del significato di cultura presentato finora ci consente di estrapolare alcune sue caratteristiche di base:

- Riguarda senz'altro la natura umana;
- Ingloba tutto ciò che circonda l'uomo e che ne definisce le caratteristiche;
- spinge l'uomo ad attivarsi per migliorare se stesso e comprendere meglio l'ambiente (naturale e sociale) che lo circonda.

Quindi: che cos'è la cultura? Come può essere definita, in un modo che sia funzionale alla nostra riflessione? Proviamo ad avanzare una definizione: *la cultura è tutto ciò che eleva l'uomo dal suo stato di natura, e fornisce la misura del grado di civiltà di un popolo. E la civiltà è l'insieme del patrimonio cognitivo di una società umana in un determinato momento storico.*

## 2.2 – Tecnologia

Vediamo ora in che modo la tecnologia, e in particolare quella digitale, è parte integrante della *cultura dell'uomo* e contribuisce, di conseguenza, al suo sviluppo.

Il termine tecnologia è una parola composta che deriva dalla parola greca *τεχνολογία* (*tékhnologhìa*), letteralmente "discorso (o ragionamento) sull'arte", dove con arte si intendeva sino al secolo XVIII il *saper fare*, cioè quello che oggi indichiamo con il termine *tecnica*.

Nel corso dei secoli l'uomo ha raffinato l'uso delle tecniche attraverso la pratica quotidiana e il ricorso alla sperimentazione: ogni "invenzione" si è così configurata come un'opera dell'ingegno utile a stabilire un punto di riferimento – e una ulteriore base di partenza – per tutte le generazioni a seguire. Lo sviluppo della tecnologia, di conseguenza, è il risultato di un processo di evoluzione culturale che prosegue ancora ai giorni nostri. *E in effetti, ancora oggi gli sviluppatori di applicazioni web scrivono righe di codice sperimentando la loro applicazione online.*

La tecnica consiste dunque nell'*uso della conoscenza per stabilire delle procedure volte a conseguire un certo risultato in una forma riproducibile.*

I sistemi tecnologici sono dunque una produzione sociale, la quale è modellata a sua volta dalla cultura. La tecnologia ha sempre influenzato in modo determinante lo sviluppo delle società umane, e a sua volta la struttura sociale ha spesso influito sullo sviluppo della tecnica.

Fin qui tutto bello, vero? In realtà, c'è anche il rovescio della medaglia.

L'idea di progresso, resa universale dall'illuminismo e dalla rivoluzione francese, entra in crisi di fronte a tre ordini di problemi:

- la mancanza di controllo sociale sulla scienza e sulla tecnologia;
- la compatibilità o incompatibilità ambientale dello sviluppo tecnologico;

- la accessibilità o inaccessibilità all'innovazione tecnologica da parte delle popolazioni in ritardo di sviluppo.

Nell'era della postmodernità (nella quale oggi viviamo) la scienza e la tecnologia hanno perso la loro condizione di neutralità («*hanno conosciuto il peccato*» per dirla come J. R. Oppenheimer) assumendo spesso aggettivazioni derivate da preferenze culturali o politiche. *Tra gli obiettivi di questa trattazione vi è anche quello di indicare una strada affinché lo sviluppo della tecnologia possa essere compatibile con le tre istanze problematiche esposte sopra, attraverso iniziative ispirate dai principi fondanti della cultura digitale.*

## 2.3 – Tecnologia digitale

La rivoluzione della tecnologia energetica (prima con l'energia a vapore, poi con l'elettricità) ha posto le fondamenta per l'*industrialismo*, un paradigma caratterizzato dalla capacità di generare e distribuire energia per mezzo di manufatti costruiti dall'uomo, senza dipendere dall'ambiente naturale. Questo ha reso possibile l'emergere di nuove forme di produzione, di consumo e di organizzazione sociale che insieme hanno formato la *società industriale*.

E la società industriale nel secolo scorso ha posto le basi, come vedremo tra poco, allo sviluppo delle reti di telecomunicazione, alla nascita dei circuiti integrati e dei microprocessori, allo sviluppo dei protocolli di comunicazione digitale e, infine, all'avvento di internet (come infrastruttura di telecomunicazioni) e del Web (come ragnatela di contenuti digitali legati tra loro attraverso collegamenti ipertestuali).

Si è così passati dall'*industrialismo* all'*informazionalismo*: un paradigma tecnologico basato sull'accrescimento della capacità umana di elaborare, ricombinare e distribuire le informazioni.

E' così emersa la *network society* come forma dominante di organizzazione socio-economica della nostra epoca.

Perché oggi viviamo nella *network society*? Quali sono le sue caratteristiche peculiari?

In primo luogo, *dal punto di vista economico*, la new economy si basa sui network. I mercati finanziari globali, posti alla base degli investimenti, delle valutazioni e delle speculazioni, sono costruiti su network informativi che eseguono elaborazioni informatiche. Anche l'economia delle relazioni tra le aziende è costruita intorno ai network collaborativi di produzione e management: le aziende lavorano all'interno di molteplici mercati-network collegati tra loro. Le aziende più grandi sono decentralizzate in network interni, mentre le PMI, come spesso anche i singoli professionisti, formano network cooperativi mantenendo così la loro flessibilità e al contempo condividendo risorse e costi. Questa forma di organizzazione determina anche il fatto che il territorio, le unità economiche e le persone che non si adattano con rapidità alle caratteristiche liquide di questa economia e che non presentano un potenziale interesse per gli altri componenti del network tendono ad essere tagliate fuori, allo stesso modo in cui territori, unità economiche e persone considerate come risorse interessanti e/o utili allo sviluppo del network tendono a venirne incluse al loro interno.

In secondo luogo, *dal punto di vista prettamente comunicativo*, il recente sviluppo dei social media favorisce la diffusione e la ri-produzione in tempo reale della comunicazione e della creatività umana. I contenuti online diffusi dagli utenti sono collegati attraverso ipertesti e piattaforme che ne favoriscono e incentivano la produzione, la diffusione, la fruizione e la modifica da parte degli altri utenti del network, generando la produzione continua di una coda lunga di *user generated contents*, ciascuno dei quali dispone di una propria audience teoricamente ampliabile fino

ai *sei gradi di separazione*. La flessibilità di questo sistema mediatico facilita l'assorbimento delle espressioni più disparate e la personalizzazione nella distribuzione dei messaggi.

Si viene così a costituire una *virtualità reale* fatta di contenuti generati e fruiti online ma che riguardano sempre di più la nostra vita quotidiana, influenzandola in modo tangibile e reale.

Ovviamente non tutto il pianeta è assoggettato al nuovo paradigma della network society, in quanto le infrastrutture di telecomunicazione digitale non si sono ancora estese a tutto il globo. Esistono ancora oggi regioni del nostro pianeta c'è un forte problema di *divide*: esso consiste nella impossibilità di accesso a internet per la fruizione e la produzione di informazioni e contenuti digitali.

Il problema del divide non riguarda tuttavia solo i cosiddetti Paesi del Terzo Mondo, ma anche zone più circoscritte di nazioni tecnologicamente avanzate come la nostra.

In particolare, possono essere evidenziate due tipologie di divide:

- Il *digital divide*, relativo alla limitatezza delle risorse tecnologiche e infrastrutturali di telecomunicazione che, ancora oggi, impediscono in diverse aree geografiche di avere una fornitura di connettività a banda larga in grado di garantire lo sviluppo della società dell'informazione;
- Il *knowledge divide*, riferibile alla scarsa alfabetizzazione digitale e all'insufficiente consapevolezza delle reali potenzialità, in termini di relazioni sociali e di opportunità di business, offerte oggi dal Web.

E' evidente come il problema dei *divide* debba attivare le iniziative della società verso due direzioni:

- Un potenziamento generalizzato delle infrastrutture tecnologiche di telecomunicazione;
- lo sviluppo di iniziative che favoriscano l'affermazione di una cultura digitale orientata a stimolare un utilizzo pienamente consapevole della rete.

Il mio augurio è che questo libro possa contribuire, come gli altri che ho scritto, ad ridurre il *knowledge divide* che ancora affligge parte della nostra Società.

### **3 – Lo sviluppo di internet e delle sue culture**

Oggi viviamo nella società dell'informazione, e internet è la sua infrastruttura portante. Capire in che modo si è sviluppata la network society ci consente di comprendere i valori di base che alimentano il paradigma della cultura digitale.

La network society si è sviluppata a partire dall'ultimo quarto del Novecento di pari passo con l'evoluzione tecnologica delle reti di telecomunicazione.

Tale evoluzione è stata resa possibile grazie all'impegno e l'entusiasmo di gruppi di persone che hanno sviluppato le caratteristiche di base di internet, concepito fin dalle sue origini come uno strumento in grado di facilitare la collaborazione, l'interazione e lo scambio di informazioni tra individui impegnati nello sviluppo di progetti accademici e di ricerca.

Vorrei subito evidenziare come la *collaborazione*, l'*interazione* e lo *scambio* siano ancora oggi i tre fattori chiave nello sviluppo di internet e, in particolare, costituiscono il motivo prevalente di utilizzo delle piattaforme web 2.0 che stanno indiscutibilmente favorendo l'alfabetizzazione digitale di persone che, fino a poco tempo fa, non sentivano ancora la necessità di *essere online*.

Il grande studioso contemporaneo M. Castells, nel suo libro *Galassia Internet*, evidenzia come la società dell'informazione, della quale internet è l'infrastruttura portante, è emersa

nell'ultimo quarto del ventesimo secolo dalla coincidenza accidentale di tre fenomeni indipendenti tra loro:<sup>3</sup>

1. La rivoluzione dell'information technology: nell'ambito della quale si evidenzia: il progetto Arpanet realizzato nel 1969, l'invenzione del circuito integrato nel 1971, del PC (1974-76), dei software e dei protocolli di telecomunicazione digitale a pacchetto TCP/IP (1978) e, infine, l'invenzione del World Wide Web (1991), un'applicazione di internet che fu resa di dominio pubblico nel 1993 e che oggi utilizziamo ogni giorno;
2. I processi di ristrutturazione socio economica tra i due sistemi in competizione: il capitalismo e lo statalismo, che ha portato allo sviluppo dell'economia globalizzata e del networking, ponendo le basi economiche della network society;
3. La genesi culturale e politica dei movimenti sociali libertari diffusi tra la fine degli anni sessanta e dei primi anni settanta, tra i quali merita una speciale menzione la cultura hacker, che approfondiremo tra poco.

La cultura di internet si è generata anzitutto come il risultato della combinazione delle peculiarità culturali dei suoi creatori, che hanno vissuto in prima persona il periodo storico accennato qui sopra. Tutti gli sviluppi tecnologici che a partire dagli anni Sessanta hanno originato la nascita di internet hanno trovato il proprio terreno di coltura all'interno di enti governativi, grandi università e centri di ricerca. Internet non è nata nel mondo dell'impresa: si trattava, all'epoca, di una tecnologia troppo coraggiosa, di un progetto troppo costoso e di una iniziativa troppo rischiosa per essere fatta propria da organizzazioni orientate al profitto. E fu solo a partire dal 1994 che, in pratica, iniziarono a nascere i primi progetti commerciali legati al Web.

Quanto descritto finora ci aiuta a capire come la tecnologia sia una dimensione fondamentale del cambiamento sociale. Le società si evolvono e si trasformano attraverso una complessa interazione di fattori culturali, economici, politici e tecnologici. E se è vero che la produzione sociale è modellata dalla cultura, la cultura dei produttori di internet ne plasma il mezzo.

Nella sua analisi sulla nascita e l'evoluzione di internet, M. Castells individua come la cultura di internet sia caratterizzata da una struttura a quattro strati, tutti collegati tra loro:

- *Lo strato tecno-meritocratico*: è rappresentato principalmente dalle università e dai centri di ricerca che diedero l'avvio allo sviluppo della tecnologia di networking digitale. I valori condivisi dai membri di questo strato hanno contribuito allo sviluppo tecnologico di internet. Il valore più alto all'interno di questa comunità è la scoperta, alla quale si arriva attraverso il contributo organizzato di tutti i membri della comunità. La rilevanza della scoperta viene valutata dai pari membri della comunità. L'appartenenza alla comunità viene stabilita dalla performance individuale e dalla reputazione che si acquisisce operando al suo interno, nel rispetto delle regole formali e informali della comunità. L'intero processo di sviluppo si basa sui principi della comunicazione aperta e della collaborazione, che riconosce i meriti e i contributi individuali. In particolare, l'ambiente universitario e della ricerca è stato fondamentale non solo agli esordi di internet, ma anche in tempi più recenti: ad esempio, il World Wide Web venne sviluppato nei laboratori del Cern da Tim Berners-Lee, mentre Larry Page e Sergey Brin, i fondatori di Google, si incontrano nel 1995 a all'Università di Stanford;
- *Quello comunitario-virtuale*: la caratteristica comune a tutti gli utenti di computer, sin dall'origine di internet, è la creazione di comunità virtuali. Le community online hanno avuto – e, ovviamente, stanno avendo tuttora – un ruolo fondamentale nello sviluppo di internet e di tutti gli strumenti online dei quali oggi ciascuno di noi dispone. Se i primi sviluppatori di quello che poi sarebbe diventato internet erano sicuramente super-esperti e hacker smanettoni, quando negli anni Novanta è esploso il World Wide

---

<sup>3</sup> P. Himanen, *Etica Hacker*, p. 128.

Web milioni di persone si sono avvicinate alla programmazione e allo sviluppo di servizi, applicazioni e nuovi business online, pur non avendo specifiche competenze tecniche. Le BBS e i forum prima, e le community online e i wiki oggi consentono a chiunque abbia un PC e la voglia di imparare la possibilità di acquisire nuove conoscenze, confrontarsi con persone più esperte, condividere con gli altri la propria esperienza e, quindi, contribuire all'innovazione partecipata della Rete. Le community operano quindi sulla base di due importanti elementi culturali condivisi:

- *La comunicazione libera e orizzontale, che è uno dei pilastri sui quali si fonda ancora oggi internet e lo sviluppo dei social media;*
- *La possibilità di creare e condividere con facilità i propri contenuti informativi, stimolando in questo modo gli altri utenti del network a fare altrettanto.*

Internet così “*rappresenta una nuova forma di libertà di esprimersi ed è strumento di organizzazione, azione collettiva e costruzione di significato*”.<sup>4</sup>

- *Quello imprenditoriale:* lo sviluppo di internet dalla ristretta cerchia dei tecnologi e dalle esperienze della vita comunitaria alla società in generale è stata promossa dagli imprenditori delle grandi aziende soltanto negli anni Novanta. Internet, per le caratteristiche accennate proprio poco fa, favorisce lo sviluppo delle idee; queste tuttavia, per poter essere trasformate in prodotti o servizi realmente commercializzabili, necessitano ovviamente di capitali di investimento. Negli Stati Uniti la maggior parte delle aziende che oggi operano nella Silicon Valley sono nate da un'idea innovativa, che ha trovato la fiducia di investitori disposti a scommettere parte del proprio capitale di rischio sul progetto che gli è stato presentato. Ad esempio, quando i fondatori di Google si incontrarono all'Università di Stanford, l'ateneo californiano era il luogo ideale per sviluppare progetti fortemente innovativi dal punto di vista tecnologico. Infatti, da una parte poteva offrire laboratori di ricerca all'avanguardia; dall'altra legami stretti sia con aziende del settore dell'Information Technology, sia con finanziatori attenti e disponibili a investire grossi capitali sulle ricerche accademiche più promettenti. Anche in quel caso, un ambiente favorevole allo sviluppo e alla realizzazione di un'idea innovativa è stato fondamentale per lo sviluppo e la realizzazione del servizio web più utilizzato al mondo. E oggi è molto spesso ancora così: molte delle piattaforme web 2.0, una miriade di *app* di successo e tanti servizi disponibili online sono nati dall'idea di persone creative e innamorate dei valori della Rete.<sup>5</sup> Queste, attraverso una fitta attività di networking che oggi viene favorita dai social media (Facebook e LinkedIn, ad esempio), sono entrate in contatto con persone o organizzazioni che hanno offerto loro l'opportunità di presentare il progetto in uno dei tanti eventi organizzati online e realizzati offline, come ad esempio gli *ignite*. Spesso il tempo concesso per presentare il proprio progetto è davvero poco, ma quei 5 minuti possono bastare per esprimere quella *value proposition* in grado di attirare l'attenzione di un *business angel*. Se l'idea è supportata da un *business plan* e/o un *business model canvas* convincente, non è escluso che il proprio progetto possa ricevere un finanziamento in grado di favorire la nascita della propria *startup* che, dopo qualche mese, può lanciare sul mercato magari proprio quel il prodotto, quel servizio quell'*app* che oggi abbiamo già installato nel nostro smartphone.
- *Quello hacker:* l'etica hacker ha svolto – e svolge tuttora – un ruolo determinante nello sviluppo della cultura digitale. Negli anni in cui le tecnologie che avrebbero portato alla nascita di internet venivano sviluppate, il ruolo della comunità hacker (composta da ingegneri, programmatori e specialisti del networking digitale) ha favorito senza alcun dubbio lo studio, lo sviluppo e la sperimentazione di sistemi tecnologici, protocolli di comunicazione dei dati e software. La *cultura hacker* - basata sui valori del

---

<sup>4</sup> M. Castells, *Galassia Internet*, p. 62.

<sup>5</sup> Fonte: <http://www.ilpalo.com/m-informazioni-google-i-motori-di-ricerca/la-nascita-di-google-in-un-garage-di-ippolita.htm>

confronto, dell'ascolto, della partecipazione e della condivisione - è stata il terreno fertile delle innovazioni tecnologiche più importanti realizzate attraverso la cooperazione e la libera comunicazione. Essa ha fatto da ponte tra la conoscenza che ha avuto origine ai livelli tecno-meritocratici e i prodotti imprenditoriali derivati che hanno consentito la diffusione di internet nella società in generale.

## 4 - Il ruolo della cultura hacker

Ma chi è un hacker, di cosa si occupa, e qual è la sua filosofia?

Al cuore della nostra epoca tecnologica si trova un affascinante gruppo di persone che si fanno chiamare hacker; le loro imprese costituiscono la base tecnologica della Rete. Il *file di gergo* degli hacker, compilato collettivamente in Rete, li definisce come persone che programmano con entusiasmo, che ritengono che la condivisione delle informazioni sia un bene positivo di formidabile efficacia, e che sia un dovere etico condividere le loro competenze scrivendo software *open source* e facilitare lo sviluppo degli *open data* e l'*accesso* alle risorse di calcolo ogni volta che sia possibile. E sono persone ben diverse dai *crackers*, cioè dai criminali che creano virus e penetrano nei sistemi informatici creando danni e rubando informazioni di proprietà.

L'hacker è dunque colui che, ancora oggi, è entusiasta di passare le notti a scrivere righe di codice, collaborando online per creare nuovi programmi e *web services*. E lo fa studiando le API rilasciate da altri sviluppatori, o sviluppandone di proprie per poi condividerle con l'intera comunità online, che potrà così utilizzarle per ricombinare queste informazioni attraverso i *mashup*, generando nuovi servizi. Questo processo genera innovazione nel momento in cui i prodotti che genera diventano a loro volta sostegni per una ulteriore interazione, in una spirale di nuove conoscenze sempre più significative perché capaci di arricchire ulteriormente il web e i suoi utenti.

Il tutto, perché no, con un impegno quotidiano che inizia subito dopo aver dato la pappa al proprio bambino, con una mano che regge il biberon e l'altra che plana velocemente sul touchscreen del proprio iPad, accompagnato da una chiacchierata su Skype e un paio di tweet inviati agli amici.

Ma l'hacker non è solo questo: infatti il suo entusiasmo non si limita solo all'utilizzo attivo delle tecnologie informatiche.

Pekka Himanen, nel suo bellissimo libro *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione* ci fa capire come in realtà la definizione di hacker si adatta perfettamente ad un contesto molto più ampio che non riguarda solo la tecnologia, perché "*un hacker è sostanzialmente un esperto o un entusiasta di qualsiasi tipo. In questo senso, una persona può essere un hacker senza avere mai avuto a che fare con i computer*". E questa frase non è da poco, anzi: se consideriamo l'affermazione secondo cui i sistemi tecnologici sono una *produzione sociale*, la quale è modellata a sua volta dalla *cultura*, si può affermare che i valori dell'etica hacker, che vedremo tra poco, sono applicabili a tutta la nostra Società.

Insomma, ciascuno di noi è o può diventare un hacker, a prescindere dal lavoro che svolge e dagli interessi che coltiva. L'importante è riconoscersi nei valori tipici dell'etica hacker. Quali sono allora questi valori, e in che modo possono contribuire allo sviluppo della cultura digitale nel nostro Paese?

P. Himanen contrappone i valori dell'etica hacker a quelli dell'etica protestante che, in molti casi, costituisce ancora la filosofia prevalente di approccio al lavoro e che si basa principalmente sul primato del denaro, sulla ricerca pedissequa dell'ottimizzazione dei processi e sulla misurabilità dei risultati. I valori dell'etica hacker individuati da Himanen sono sette; vediamoli insieme:<sup>6</sup>

<sup>6</sup> Cfr.: <http://fabiolalli.com/2010/11/03/etica-hacker/>

- *Passione*: un hacker è tale quando trasforma i suoi interessi in un vero e proprio intrattenimento. L'hacker, più che *lavorare*, si *diverte a farlo*. E quando fa qualcosa che lo diverte è perché egli lo ritiene interessante e degno di tutto il suo impegno;
- *Libertà*: nell'economia dell'informazione, la competizione tecnologica ed economica costringe le aziende ad adattarsi sempre più rapidamente alle esigenze del mercato, ad essere flessibili. Per questo motivo, sempre più spesso, assumono la forma di network, il che comporta ovviamente anche una rigenerazione dei loro processi organizzativi. Ma anche nella vita privata di ciascun lavoratore il tempo viene normalmente scandito in frammenti definiti sulla base delle attività produttive e/o di business nelle quali egli opera. Gli hacker, invece, tendono ad avere una libera relazione con il tempo, e considerano la tecnologia come uno strumento di de-meccanizzazione della propria esistenza. Per l'hacker, dunque, chi lavora sa sempre cosa significa avere scadenze da rispettare, non ha orari rigidi ai quali attenersi ma è fortemente orientato al raggiungimento dell'obiettivo;
- *Valore Sociale*: la new economy conferisce massima importanza al denaro e rafforza il concetto di proprietà, estendendolo all'informazione. Inoltre, se le élite politiche e i *media mainstream* cercano di imporre i propri *frames interpretativi* sugli eventi che coinvolgono la società nel suo complesso, la comunicazione via web e mobile consente la diffusione virale di contenuti *user generated*, spesso considerati più autentici. L'etica hacker enfatizza invece l'apertura, facendo prevalere la convinzione che la condivisione dell'informazione sia un bene di formidabile efficacia, e che la condivisione delle competenze, realizzata ad esempio sviluppando software *open source*, sia un dovere etico per ciascun hacker. In linea con questi principi etici, molti hacker distribuiscono apertamente i risultati della loro creatività affinché altri li usino, li testino e li sviluppino ulteriormente. L'esempio più conosciuto di questa filosofia è Linux, il sistema operativo composto esclusivamente da software libero, sviluppato secondo la *licenza GNU*. La collaborazione reciproca, la condivisione delle informazioni e l'integrazione delle competenze professionali viene concepita come una opportunità di sviluppo reciproco anziché come una perdita di controllo e, di conseguenza, una minaccia al mantenimento del proprio status quo. Il *valore sociale* è dunque ciò che rende coinvolgente l'essere hacker, e che si definisce nel senso di appartenenza a gruppi grandi, piccoli, famosi, ignoti o riservati e nella capacità di sentirsi parte di una comunità, accettato e riconosciuto;
- *Apertura e condivisione*: è il principio secondo cui l'hacker fa qualcosa non solo per se, ma anche e soprattutto per la sua comunità; i risultati del suo lavoro – svolto il più delle volte con la collaborazione di altri suoi pari – viene condiviso senza remore, perché ritenuto di valore e accrescimento per gli altri;
- *Attività*: consiste nella fittiva e completa libertà di espressione, nel rispetto della privacy, nel desiderio di realizzare la propria passione senza remore. Fa parte di questo approccio anche l'obiettivo di far partecipare il più alto numero di persone al network del quale si fa parte, di sentirsi responsabili per le conseguenze a lungo termine della società nel suo complesso e di aiutare direttamente coloro che sono stati lasciati ai margini. Un hacker che fa davvero propri e vive appieno questi valori ottiene il più alto rispetto da parte della comunità alla quale appartiene;
- *Responsabilità*: consiste fondamentalmente nell'essere altruisti: guidare il prossimo nei processi di apprendimento all'uso delle nuove tecnologie e collaborare con gli altri pari per il miglioramento delle Rete;
- *Creatività* è relativa alla volontà, tipica dell'hacker, di saper fare qualcosa di particolare in modo alternativo rispetto agli altri, con una particolare cura anche ai risvolti estetici e artistici della sua creazione.

L'etica hacker, come descritto dell'autore nel libro, è stata alla base dei grandi miglioramenti in campo informatico che si sono avuti negli ultimi decenni. L'informatica, la rete internet, i programmi open source come Linux sono nati e si sono sviluppati proprio grazie all'impegno

continuo di migliaia di persone che hanno messo a disposizione della comunità il proprio impegno, il proprio tempo, hanno condiviso in maniera aperta il sapere e hanno lasciato che altri potessero apportare dei miglioramenti liberamente, con la sola limitazione di riconoscere i crediti del lavoro precedente e di permettere successive libere modifiche anche ad altri sviluppatori.

Quanto detto finora evidenzia come i valori dell'etica hacker possano avere carattere universale; per questo motivo, proprio come è avvenuto nel campo informatico, questi possono essere estesi in ogni settore dell'attività umana. La cultura hacker, dunque, può svolgere un ruolo determinante nello sviluppo complessivo della nostra Società.

## 5 – Tecnologia, cultura e convivialità

Abbiamo finora visto quanto di bello ci può essere nello sviluppo della tecnologia e, in particolare, nello sviluppo di internet. Tuttavia non mancano le critiche a questo modello; esse possono essere ricondotte a due filoni principali.

- Da una parte i pericoli derivanti da un uso distorto e/o malvagio della rete da parte dei suoi stessi utilizzatori. Si tratta di critiche che vogliono mettere in guardia gli utenti dai pericoli più gravi. Esse vedono internet come lo strumento ideale per compiere una vasta serie di crimini come ad esempio: attacchi informatici, *phishing*, furti di identità online e di denaro, atti di violazione della privacy, reati di pedofilia di istigazione all'odio razziale e di terrorismo;
- Dall'altra i pericoli legati alla compromissione dei principi fondanti del web a causa delle attività svolte da aziende e istituzioni pubbliche, che possono mettere in pericolo la *net neutrality* e il diritto di accesso a internet: un pericolo denunciato dallo stesso Tim Berners-Lee – il padre del World Wide Web – nel 2011. A comprometterne l'integrità sono alcuni degli abitanti del web, che *“hanno iniziato a comprometterne alcuni principi”*. *«I social network di ampia portata hanno iniziato a condividere le informazioni postate dagli utenti con il resto del Web. I provider Internet Wireless stanno provando a rallentare il traffico verso siti con i quali non hanno stretto accordi. I Governi, sia totalitari che democratici, stanno monitorando le abitudini online degli utenti, infrangendo importanti diritti umani»*.<sup>7</sup>

Il campanello di allarme fatto suonare da Tim Berners-Lee ci offre lo spunto per fare alcune importanti riflessioni.

Anzitutto, la storia ci ha insegnato finora che lo sviluppo delle nuove tecnologie è inevitabile e non può essere fermata dall'uomo, ma il carattere di ciascuna di esse dipende da noi, perché i sistemi tecnologici sono una produzione sociale. La risposta più adeguata a una tecnologia spregevole non è fermare o smettere di produrre quella tecnologia, ma svilupparne una migliore, che corrisponda in modo più adeguato ai bisogni delle persone che l'hanno creata o richiesta, che non leda i diritti universali di ciascun essere vivente e contribuisca a mantenere intatto l'ecosistema nel quale viviamo.

Da questo punto di vista Kevin Kelly, analizzando in maniera ampia le caratteristiche dei sistemi tecnologici, evidenzia come il termine *cultura* non riesca, da solo, a trasmettere il fondamentale impeto autopropellente che alimenta la tecnologia; egli afferma che anche il termine *tecnologia*, di per sé, è riduttivo perché può riferirsi a specifici metodi o meccanismi, come nel caso di biotecnologia, tecnologia digitale, eccetera.<sup>8</sup> Per questo motivo egli conia il termine *technium*: esso descrive un concetto che va oltre l'hardware e le macchine e include la cultura, l'arte, le istituzioni sociali e le creazioni intellettuali di ogni genere. Comprende le entità intangibili come il software, le leggi e i concetti filosofici. E, cosa ancora più importante, comprende gli impulsi

<sup>7</sup> Cfr.: Tim Berners-Lee, *Lunga vita al Web*, in *Le Scienze*, Nov. 2010

<sup>8</sup> Cfr.: K. Kelly, *Quello che vuole la tecnologia*, pag. 14.

generativi delle nostre invenzioni che stimolano ulteriori produzioni di strumenti, ulteriori invenzioni tecnologiche, ulteriori connessioni autoaccrescenti.

Egli afferma che qualsiasi sviluppo tecnologico – internet compreso – deve basarsi sul principio della *convivialità*, volto al mantenimento di caratteristiche compatibili con lo sviluppo della vita.<sup>9</sup>

Qualsiasi tecnologia deve essere conviviale. Occorre tenere presente che la *convivialità* non risiede tanto nella natura di una particolare tecnologia, quanto nella *funzione che le è assegnata dall'uomo*. La manifestazione conviviale di una tecnologia è basata su sei principi fondamentali:

1. *Cooperazione*: promette collaborazione tra individui e istituzioni;
2. *Trasparenza*: le sue origini e la sua proprietà sono chiare. Il suo funzionamento è comprensibile ai non esperti. Non esistono vantaggi asimmetrici di conoscenza per nessuno dei suoi utilizzatori;
3. *Decentralizzazione*: la proprietà, la produzione e il controllo sono distribuiti. Il suo utilizzo non è monopolizzata da una élite professionale;
4. *Flessibilità*: per gli utilizzatori è facile modificarne, adattarne, migliorarne o ispezionarne il nucleo interno. I singoli individui possono liberamente scegliere di usarla o di farne a meno;
5. *Ridondanza*: la tecnologia in oggetto non è l'unica soluzione, né un monopolio, ma una tra le tante opzioni disponibili;
6. *Efficienza*: essa minimizza l'impatto sugli ecosistemi. Ha un'alta efficienza in termini di energia e di materiali, ed è facile da riciclare.

L'elencazione di questi sei punti fondanti della tecnologia conviviale ha avuto origine dall'identificazione di caratteristiche comuni tra gli organismi viventi e gli ecosistemi che li ospitano: essi sono infatti caratterizzati da un alto grado di collaborazione, trasparenza nelle funzioni, decentralizzazione, flessibilità e adattabilità, ridondanza dei ruoli ed efficienza naturale; tutti tratti che rendono la biologia qualcosa di utile per noi, e sono la ragione per cui la vita può sostenere all'infinito la propria evoluzione. Più noi educiamo la tecnologia a essere simile alla vita, più conviviale essa diventa per noi, e più il *technium* sarà sostenibile sul lungo termine.

E se è vero che alcune tecnologie hanno una maggiore inclinazione verso determinate caratteristiche piuttosto che altre, è anche vero che qualsiasi tecnologia, internet compreso, può essere indirizzata verso una maggiore trasparenza, collaborazione, flessibilità e apertura.

E' lo stesso Tim Berners Lee a fornirci le due indicazioni fondamentali per affrontare i pericoli di internet: esse sono *universalità* e *standard aperti*.

- *Universalità*: chiunque deve poter accedere ad Internet indipendentemente dal livello culturale, dalla condizione socio-economica, dalla posizione geografica, dallo stato psico-fisico e da ogni elemento che possa rappresentare un ostacolo per chi voglia essere online.
- *Standard aperti*: per avere universalità, spiega Berners-Lee, c'è bisogno di standard aperti, grazie ai quali qualunque persona con le dovute conoscenze può collaborare utilizzando strumenti disponibili gratuitamente sul Web.

Si tratta di due indicazioni assolutamente in linea con le caratteristiche fondanti di internet, e che rispondono anche a quella esigenza di convivialità che può garantirne la sopravvivenza nel tempo. L'evoluzione della Rete è inevitabile, ma le peculiarità di questa evoluzione dipendono da noi e, in particolare, dallo sviluppo di una adeguata *cultura digitale* che possa affermarsi tra i suoi utilizzatori, a qualsiasi livello essi operino.

---

<sup>9</sup> Cfr.: K. Kelly, *Op. cit.*

## Capitolo 2 – I valori fondanti della cultura digitale

### 2.1 – Il modello olistico della Cultura Digitale

Quanto scritto finora ci aiuta a riflettere sul fatto che lo sviluppo di una cultura legata a internet dipende da una pluralità di fattori non solo tecnologici, ma anche politici, sociali, economici ed etici. Il percorso di comprensione di tutto ciò che può essere definito con il termine *cultura digitale* è dunque estremamente complesso. Esso deve necessariamente passare per un approccio olistico, che valuti tutti questi elementi nella continua interazione tra loro. Il processo culturale alla base di internet è un *ciclo continuo* che genera una *osmosi di significati e azioni* che solo tutti insieme, proprio come in un organismo cellulare, possono conferire alla Rete e al suo utilizzo *specifiche peculiarità*.

Il percorso di comprensione del *technium*, che abbiamo intrapreso nel capitolo precedente, ci consente di individuare *cinque elementi ricorrenti* nelle caratteristiche della tecnologia di internet e del suo utilizzo. Ciascuno di questi elementi è legato agli altri perché, come vedremo tra poco, la loro interazione contribuisce allo sviluppo di internet generando *benefici reciproci* per tutti i suoi utilizzatori, garantendo al contempo il rispetto del principio di *convivialità*.

La *cultura digitale* può essere descritta sulla base di un modello circolare nell'ambito del quale ciascun *valore ricorrente* genera un *risultato concreto* che sviluppa un *modello di azione reale* esportabile all'intera collettività. Il risultato finale di questa azione alimenta il paradigma della cultura digitale e, contemporaneamente, contribuisce a migliorare e rafforzare i suoi cinque valori fondanti, che sono:

- **Ecologismo e convivialità**
- **Ricerca e sviluppo**
- **Hackivism e partecipazione**
- **Innovazione e progresso**
- **Etica e responsabilità**



## 2.2 – Ecologismo e convivialità

Apparentemente, si tratta del fattore più estraneo alla cultura digitale; in realtà ritengo che sia la parte integrante più affascinante e, allo stesso tempo, complessa da descrivere.

L'ecologismo è parte integrante della cultura digitale perché favorisce lo sviluppo della convivialità, intesa come capacità dell'essere umano di sviluppare infrastrutture, processi e applicazioni capaci di tutelare l'ecosistema preservando ogni forma di vita.

Nelle pagine precedenti abbiamo visto che la fruizione di informazioni generate e condivise sulla Rete è parte integrante delle nostre attività quotidiane. Internet influenza ogni aspetto della nostra vita; gran parte delle attività poste in essere dall'uomo vengono decise in seguito allo scambio di informazioni online. Ne sono un esempio le attività di compravendita dei titoli sui mercati finanziari, l'organizzazione dei movimenti di protesta in medio oriente, perfino la scelta se uscire con l'ombrello o meno in una giornata dal meteo incerto. Internet non è solo una fonte di informazioni in tempo reale, ma è uno strumento volto a generare processi in grado di migliorare e tutelare:

**L'ambiente in generale:** internet, grazie allo sviluppo dei social media, si è affermato come la moderna "agorà" dove si formano le opinioni e la consapevolezza di milioni di persone in tutto il mondo. Esso è diventato il principale strumento di comunicazione delle organizzazioni e dei singoli individui che fanno della difesa dell'ambiente il fulcro delle loro azioni, tese all'affermazione di un nuovo modello di sviluppo socioeconomico basato sui principi della *Green Economy* e della *Blue Economy*.

I legami esistenti tra internet e le istanze dell'ecologismo sono molteplici. Anzitutto, dal punto di vista delle scienze sociali, un grande studioso come Philippe Descola, che si fa portatore del sentimento di unità tra società e natura, evidenzia come il nostro pianeta sia una totalità indivisibile minacciata da quelle che definisce come le tre grandi urgenze del nostro tempo: ecologia, tecnologia e coesistenza tra civiltà. Egli in particolare evidenzia l'urgenza di trovare una soluzione in grado di far coabitare, senza troppi danni, rinunce e conflitti, tutti gli occupanti del pianeta, allo scopo di evitare una catastrofe ambientale, demografica e informatica (quest'ultima individuata dal pericolo insito nell'*overload* sempre più incontrollabile di informazioni).

Dal punto di vista dell'economia, la coscienza ambientale è presente in nuovi modelli economici che puntano alla riprogettazione dei sistemi produttivi favorendo la loro eco sostenibilità: uno di questi è la *Blue Economy*, termine coniato dall'economista belga Gunter Pauli il quale, nel suo libro "*Blue Economy – l'innovazione ispirata dalla natura*", analizza cento innovazioni naturali: tecnologie ispirate alla natura che potrebbero salvare in un colpo solo l'economia e l'ambiente. A differenza della più conosciuta *Green Economy*, la *Blue Economy* non richiede alle aziende di investire di più per salvare l'ambiente, piuttosto – con minore impiego di capitali – è in grado di creare maggiori flussi di reddito e di costruire al tempo stesso capitale sociale.

Oltre ai più teorici aspetti socio antropologici ed economici, internet oggi offre già alcuni strumenti che consentono di sviluppare una coscienza ambientale orientata alla *convivialità della coesistenza* tra esseri biologici, che difenda la natura e tuteli la vita. Tutte queste attività hanno in comune la loro capacità di sviluppare una *intelligenza collettiva* partendo proprio dalla Rete, che viene da molti considerata tra le modalità più efficienti per evolverci senza peggiorare ulteriormente la situazione climatica mondiale.

Lo sviluppo e la promozione di una coscienza ambientale si realizza attraverso le discussioni sui temi maggiormente trattati online: la difesa dell'ambiente, la sostenibilità ambientale, le riflessioni e i contenuti condivisi online riguardanti disastri naturali e ambientali (ne sono un esempio, da questo punto di vista, le discussioni generate online a seguito del disastro nucleare di Fukushima.<sup>10</sup>

E molto spesso, proprio grazie alla Rete, nascono specifiche iniziative imprenditoriali *green*, ideate da nuove *startup* a seguito di una intensa attività di *networking online* e *offline* da parte dei loro promotori.

E' il caso, ad esempio, di *Windquota*,<sup>11</sup> che si presenta come sistema di finanziamento per centrali eoliche operata da parte degli stessi consumatori, tramite dinamiche di *crowdfunding*. Gli investitori vengono ripagati con gli utili generati dalla corrente elettrica prodotta e venduta. A differenza di altri progetti paragonabili *Windquota* non vende progetti, ma centrali eoliche già in funzione ed allacciate alla rete, remunerando da subito l'investitore e introducendo il capitale acquisito dalle quote vendute nei progetti di ulteriori impianti di produzione.

***I territori urbani***; le piattaforme online e *i device mobili* come smartphone e tablet hanno un ruolo cruciale nello sviluppo di attività sociali e iniziative istituzionali volte al miglioramento degli ambienti urbani e alla generazione di una *intelligenza collettiva* che generi benefici per tutti i loro abitanti.

Negli ultimi dieci anni le tecnologie digitali hanno preso piede nelle nostre città, formando la struttura portante di infrastrutture intelligenti a larga scala.<sup>12</sup> Fibre ottiche a banda larga e reti di telecomunicazione senza fili supportano device mobili che sono sempre più alla portata di tutti. Allo stesso tempo banche dati liberamente accessibili – soprattutto governative – stanno rivelando molte informazioni che prima non erano accessibili ai comuni cittadini. Se si aggiunge una rete in continua crescita di sensori e tecnologie di controllo digitale il tutto tenuto insieme da computer economici e potenti, le nostre città si trasformeranno in un "computer a cielo aperto". La grande quantità di dati che sta emergendo è il punto di partenza per rendere programmabili infrastrutture efficienti in modo che le persone possano ottimizzare la vita di una città.

Allo stesso modo in cui, a partire dagli anni Sessanta, i processi di decentralizzazione della progettazione di internet hanno trasformato il World Wide Web in un affascinante ambiente di interazione sociale, allo stesso modo oggi prevale una filosofia di sviluppo urbano che privilegia le attività di socializzazione dei suoi abitanti sull'efficienza delle infrastrutture, nella creazione di vere

---

<sup>10</sup> Cfr.: <http://blog.nielsen.com>

<sup>11</sup> Cfr.: <http://www.windquota.org>

<sup>12</sup> Cfr.: Tim Berners-Lee, *Lunga vita al Web*, in *Le Scienze*, Nov. 2010

e proprie “città intelligenti”. Le città intelligenti sono quelle in cui i cittadini non si muovono in base a severi ordini imposti dall’alto, ma rispondono a sottili suggerimenti sociali e di comportamento che arrivano dai propri vicini.

Vediamo un paio di esempi che possano chiarire questa affermazione:

- 1) Nei tanti luoghi in cui le rivolte della primavera araba hanno presa forma, centinaia di migliaia di persone sono scese in piazza Tahrir al Cairo perché mobilitate da SMS e messaggi su Twitter, muovendo le loro risorse avanti e indietro dal *cyberspazio* al *cityspazio*, realizzando in pieno quella osmosi tra “flussi reali” e “flussi virtuali” teorizzata da M. Castells. Le nuove piattaforme web 2.0 e i device mobili hanno avuto un ruolo cruciale nell’evidenziare una democratica, organica e potentissima visione alternativa di città intelligente;
- 2) Un altro esempio di “città intelligente” è relativo alla possibilità di utilizzare la gamma crescente di dispositivi personali digitali impiegando le persone che li possiedono come sensori della città, invece di contare solo su sistemi formali integrati nelle infrastrutture. La funzione del traffico su Google Maps ne è un facile esempio: invece di costruire una costosa rete di appositi sensori lungo le strade, Google interroga costantemente una grande rete di volontari anonimi i cui dispositivi cellulari riportano lo stato dell’ultima ora, rivelando così dove il traffico è scorrevole, rallentato e bloccato, influenzando di conseguenza il comportamento di migliaia di persone che devono decidere che strada fare. Spero che questo sistema si sbrighi ad arrivare anche in Italia.

Internet e, più in particolare, il corretto e consapevole uso delle nuove tecnologie digitali e dei device può contribuire a rendere le città più intelligenti, quando gli abitanti delle città e i loro dispositivi elettronici saranno impiegati come sensori in tempo reale della vita quotidiana. Le informazioni veicolate da questi sensori possono aumentare la creatività di una città, la sua efficienza e i suoi servizi.

### **2.3 – Ricerca e sviluppo**

La ricerca ha avuto – e ha tuttora - un ruolo fondamentale nello sviluppo di internet e di tutte le attività sociali ed economiche che prendono forma grazie al Web.

E’ da notare come le attività di ricerca non coinvolgono solo le grandi aziende ma, proprio come negli albori di internet, anche da migliaia di persone che nel nostro Paese immaginano, progettano e realizzano sistemi informatici e applicazioni digitali a supporto dei più disparati settori dell’attività umana.

L’Information Technology è l’area principale nell’ambito della quale può svilupparsi un contributo alla cultura digitale che produce come risultato complessivo processi di sviluppo ambientale, sociale e imprenditoriale. In questo ambito troviamo:

- Le attività di ricerca sulle nuove tecnologie svolte dalle aziende che operano nell’Information Technology, i cui risultati danno origine a infrastrutture, sistemi tecnologici e processi organizzativi che molto spesso vengono esportati in ampi settori della nostra società;
- Le attività di ricerca svolte in modalità collaborativa da singoli individui, da comunità di sviluppatori e istituzioni scientifiche che interagiscono prevalentemente online.

Dalle ricerche svolte sulla miniaturizzazione dei componenti elettronici, allo sviluppo di reti di telecomunicazione a fibra ottica sempre più potenti, fino alla ricerche sui futuri computer quantistici: tutto questo, come avvenuto in passato, ha (e avrà) ricadute sulla vita quotidiana di

milioni di persone. Un esempio da questo punto di vista è legato allo sviluppo dei sistemi di *cloud computing*, resi possibili a loro volta grazie allo sviluppo di reti di telecomunicazione sempre più potenti ed efficienti, e alla diffusione di computer e device mobili a costi sempre più contenuti. Ad esempio, grazie alle applicazioni *in cloud*, oggi ciascun individuo che dispone di uno smartphone e di una connessione ad internet può accedere a servizi online che, in tempo reale, distribuiscono agli utenti informazioni e dati, a prescindere dal luogo nel quale si trovano. E gli esempi sono sotto gli occhi di milioni di utenti: da *Gmail* di Google ad *iCloud* di Apple, passando per *Dropbox* o lo *Skydrive* di Microsoft. Grazie a questi sistemi l'accesso alle informazioni è rapido e facile, e questo favorisce lo scambio di informazioni tra le persone, che resta alla base dei processi di sviluppo dell'intera società.

La ricerca, tuttavia, non si ferma solo alle grandi aziende ma investe organizzazioni più piccole e anche singoli individui. *Arduino*, il primo "hardware open source", può essere considerato un esempio da questo punto di vista.

Ogni giorno, dunque, tantissime persone sono impegnate nella progettazione in modalità collaborativa di soluzioni e tecnologie specifiche. E non di rado i risultati delle loro ricerche vengono poi acquisiti da imprese più grandi e strutturate che posizionano sul mercato i frutti di queste attività, facendole spesso conoscere (e utilizzare) al grande pubblico dei "non addetti ai lavori".

Vorrei inoltre far notare che, nell'ambito più specifico della ricerca accademica, esistono iniziative che portate avanti grazie al supporto tecnologico degli utenti di internet: ne è un esempio il programma *Boinc*,<sup>13</sup> un software open source per il calcolo distribuito e volontario e per il *grid computing*, che consente di utilizzare il tempo di inattività del proprio computer (Windows, Mac o Linux) allocando in quei momenti risorse di calcolo utili ad elaborare dati necessari a curare malattie, studiare il riscaldamento globale, scoprire pulsar e fare molti altri tipi di ricerche scientifiche.

## 2.4 - Hactivism e partecipazione

Abbiamo già visto nelle pagine precedenti come la cultura hacker abbia avuto un ruolo fondamentale nella nascita di internet (come infrastruttura di telecomunicazione) e del Web (come sua applicazione di base). Abbiamo anche compreso come "hacker" sia un termine dal significato positivo, che indica qualsiasi persona entusiasta di sviluppare, in qualsiasi settore dell'attività umana, progetti e iniziative capaci di generare benefici condivisi.

La rete, com'è ormai noto, è divenuta uno straordinario strumento di relazione per costruire luoghi dove sperimentare nuovi modelli di socialità. In questi luoghi digitali (ad es.: blog, social network, forum, sistemi di instant messaging) si è sviluppata e continua a crescere costantemente una forte interazione tra persone attraverso la partecipazione libera ed lo scambio di informazioni e conoscenze.

Questo *meta-luogo*, dove si conoscono e si vivono ruoli e identità diverse da quelle alle quali siamo abituati e che ci ha dato la possibilità di imparare, conoscere, sbagliare e riprovare, è divenuto il catalizzatore della trasformazione e dell'innovazione sociale. Non solo, la rete si è trasformata in quello spazio dove si può criticare, partecipare e condividere idee, progetti, pensieri e coordinare le azioni e le decisioni da intraprendere per cambiare lo stato presente delle cose.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Cfr.: <http://boinc.berkeley.edu>

<sup>14</sup> Cfr.: <http://fabiolalli.com/2011/10/18/hactivism-partecipare-al-cambiamento>

L'hacktivismo genera dunque partecipazione, che si realizza nell'accesso a queste relazioni e nella volontà di fare network attraverso un utilizzo efficace, basato sui principi dell'etica hacker, degli strumenti di comunicazione e in particolare dei computer e della rete. Questi ultimi smettono di essere soltanto strumenti di produttività e diventano mezzi attraverso i quali gli hacktivist agiscono per produrre informazione indipendente e "dal basso" che favorisce lo sviluppo di una comunicazione partecipativa, libera e orizzontale. Esistono numerosi esempi di hacktivism e partecipazione in rete, molti dei quali vengono attuati anche nel nostro Paese su un vastissimo orizzonte di tematiche e iniziative<sup>15</sup>.

Il principio di partecipazione è anche alla base della generazione degli open data: si tratta di alcune tipologie di dati liberamente accessibili a tutti, senza restrizioni di copyright, brevetti o altre forme di controllo che ne limitino la riproduzione. L'open data si richiama alla più ampia disciplina dell'*open government*, cioè una dottrina in base alla quale la pubblica amministrazione dovrebbe essere aperta ai cittadini, tanto in termini di trasparenza quanto di partecipazione diretta al processo decisionale, anche attraverso il ricorso alle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione; e ha alla base un'etica simile ad altri movimenti e comunità di sviluppo "open", come l'*open source*, l'*open access* e l'*open content*.<sup>16</sup> Affinché i dati siano resi disponibili dalle istituzioni pubbliche è tuttavia necessario educare alla condivisione, superando le difficoltà di molti soggetti istituzionali a mettere online i dati in formato aperto, e pronto al loro riutilizzo creativo da parte degli utenti della Rete<sup>17</sup>. Ad esempio, l'Open Data britannico,<sup>18</sup> uno dei principali punti di riferimento da questo punto di vista, si basa sul principio che tutti i dati devono essere liberamente accessibili da parte di tutti, senza restrizioni di copyright, brevetti o altri meccanismi di controllo.

Per quanto riguarda il nostro Paese, un esempio relativo al tema dell'hacktivismo e della partecipazione è *Appsforitaly*,<sup>19</sup> un concorso aperto a cittadini, associazioni, comunità di sviluppatori e aziende per progettare soluzioni utili e interessanti basate sull'utilizzo di dati pubblici, capaci di mostrare a tutta la società il valore del patrimonio informativo pubblico.

## 2.5 - Innovazione e progresso

Lo sviluppo di internet dal punto di vista sociale ed economico è basato sull'innovazione prodotta dai suoi utilizzatori. I social network come Facebook e Twitter, che stanno cambiando le abitudini di relazione di centinaia di milioni di persone in tutto il mondo, sono nati dall'idea di alcuni utilizzatori di Internet, che hanno scelto di creare qualcosa che prima ancora non esisteva. E oggi il valore di queste due piattaforme è enorme.

L'esempio di Facebook e Twitter ci consente di fotografare che molto spesso i processi di innovazione che partono dalla Rete possono generare benefici per l'intera collettività (attraverso, in questi due esempi, la possibilità di favorire le attività di networking e la condivisione dei contenuti online tra gli utenti).

Henry Ford affermava che c'è solo progresso solo quando i vantaggi di una nuova tecnologia diventano per tutti. Quali sono allora le principali modalità attraverso le quali l'innovazione, partendo da progetti nati sulla Rete, può generare progresso? Tra queste emergono:

---

<sup>15</sup> Cfr.: <http://gilda35.com/2011/08/02/elementi-di-attivismo-digitale>

<sup>16</sup> Cfr.: [http://it.wikipedia.org/wiki/Dati\\_aperti](http://it.wikipedia.org/wiki/Dati_aperti)

<sup>17</sup> Cfr.: G. Cogo, *La cittadinanza digitale*, pag. 142.

<sup>18</sup> Cfr.: <http://data.gov.uk/>

<sup>19</sup> Cfr.: <http://www.appsforitaly.org>

- Le attività imprenditoriali legate allo sviluppo di soluzioni (tecnologie, servizi e prodotti) legati all'uso del Web;
- Lo sviluppo di nuovi modelli di business ispirati ai principi della Rete.

Per quanto riguarda il primo aspetto, un ruolo molto importante oggi viene giocato dalle *startup*: Si tratta di solito di imprese appena costituite intorno a idee e progetti basati sulla creazione di nuove applicazioni e/o servizi online o sul *mashup* di risorse già presenti online. La caratteristica delle startup è quella di avere ancora processi organizzativi in corso: possono avvenire operazioni di acquisizione delle risorse tecniche correnti, di definizione delle gerarchie e dei metodi di produzione, di ricerca di personale, ma anche studi di mercato con i quali si cerca di definire le attività e gli indirizzi aziendali.<sup>20</sup>

Le startup sono spesso supportate da specifiche iniziative a loro supporto come, ad esempio, gli incubatori d'impresa: essi si pongono di selezionare le idee più innovative e interessanti coinvolgendo i futuri imprenditori in percorsi di formazione e *mentoring* che hanno l'obiettivo di generare le risorse economiche e imprenditoriali necessarie all'immissione della startup sul mercato.

Esempi da questo punto di vista sono l'incubatore Statunitense *Techstar*<sup>21</sup> e, sul territorio italiano, l'attività svolta da *Enlabs*<sup>22</sup>, che offre spazi per il *coworking* e un programma startup dove far crescere la propria idea.

Alla nascita delle startup spesso si affianca lo studio e lo sviluppo di nuovi modelli di business che ne possano favorire il successo il mercato. Ne è un esempio l'interesse crescente per il modello del *customer development* di Steve Blank e per il *Business Model Canvas* di Alexander Osterwalder, che aiutano le nuove imprese a generare processi manageriali in grado di creare, fornire e acquistare valore.

Il risultato dell'innovazione è il progresso. Ampliando il suo significato in modo più ampio, l'innovazione consiste anche nella capacità di trovare nuove soluzioni a problemi esistenti; da questo punto di vista, essa può essere considerata come una delle possibili soluzioni alla futura, progressiva carenza delle risorse del nostro Pianeta.

## 2.5 – Etica e responsabilità

Quanto detto finora ci aiuta ad intuire che le attività di ricerca scientifica e tecnologica, l'utilizzo degli Open Data così come lo sviluppo di nuovi prodotti, servizi e modelli di business possa contribuire allo sviluppo culturale della nostra società e, più in generale, al progresso umano. E' ovvio tuttavia, come ho già accennato nel cap. 1, che dietro ogni innovazione si nasconde il pericolo di un utilizzo contrastante con il principio di convivialità spiegato qualche pagina fa.

Affinché l'innovazione tecnologica o imprenditoriale generi un progresso reale (in grado, cioè, di generare benefici distribuiti e condivisibili per la collettività), è necessario che tale processo segua necessariamente un percorso ispirato ai principi dell'*etica*. Anche in questo caso la storia di come è nato e si è sviluppato internet può ispirare principi e valori esportabili ad ogni settore di attività umana.

L'*Internet Society*,<sup>23</sup> che sostiene la diffusione della Rete e l'insegnamento delle competenze del network a tutti coloro che sono stati tagliati fuori dallo sviluppo, dalle imprese e dai governi, ci

<sup>20</sup> Cfr.: [http://it.wikipedia.org/wiki/Startup\\_%28economia%29](http://it.wikipedia.org/wiki/Startup_%28economia%29)

<sup>21</sup> Cfr.: <http://www.techstars.com/>

<sup>22</sup> Cfr.: [www.enlabs.com](http://www.enlabs.com)

<sup>23</sup> Cfr.: <http://www.internetsociety.org/>

insegna come non debba esistere nessuna discriminazione nell'uso di internet sulla base di razza, colore, genere sessuale, linguaggio, religione, opinioni politiche o di altro tipo, origini nazionali o sociali, proprietà, censo o altre condizioni sociali;<sup>24</sup> E' evidente come questo principio sia corrispondente ai principi base della cultura hacker. Esso, considerato in un'ottica ancora più ampia, afferma gli stessi principi contenuti nella dichiarazione universale dei diritti umani, nonché negli Articoli 2 e 3 della nostra Carta Costituzionale.

Tutto ciò rende evidente che le forme di esclusione sociale, politica o economica generano effetti in contrasto con lo sviluppo conviviale della società. Da qui emerge la necessità di abbattere tutte le barriere che si frappongono allo sviluppo dell'attività umana generata in ogni sua forma, e di promuovere iniziative basate sull'etica dell'apertura e della partecipazione ispirate da quegli stessi principi che hanno finora assicurato lo sviluppo di internet come infrastruttura portante della network society.

*L'etica diventa parte integrante della cultura digitale di una società nel momento in cui i suoi principi ispirano, non solo online, il comportamento responsabile di ciascun individuo che ne fa parte. Essa si realizza in molteplici forme: dai codici etici di enti e organizzazioni pubbliche e private, ai programmi di responsabilità sociale promosse dalle aziende, fino alle netiquette condivise all'interno delle community online.*

---

<sup>24</sup> Fonte: Internet society, *internet society guiding principles*.

## Capitolo 3 – La cultura digitale messa in pratica: il caso Indigeni Digitali

### 3.1 – L'analisi empirica sui valori degli Indigeni digitali

Giunti a questo punto del nostro discorso sulla cultura digitale, dopo aver delineato l'evoluzione della Rete e aver dimostrato come essa faccia effettivamente parte del nostro ecosistema umano, e dimostrato come i suoi principi di base possano guidare il suo sviluppo a beneficio dell'intera collettività, è giunto il momento di condividere i risultati di una piccola ricerca empirica: l'obiettivo è di verificare, con un minimo di criterio metodologico, se i cinque fattori chiave della cultura digitale individuati nelle pagine precedenti trovano effettivamente riscontro nelle pratiche di coloro che già dichiarano di riconoscersi in questi valori.

Il gruppo di riferimento utilizzato per condurre questa analisi empirica è stato quello degli Indigeni Digitali, il network fondato da Fabio Lalli i cui componenti si ispirano dichiaratamente ai valori del confronto, della condivisione, dell'ascolto e della passione per la tecnologia, l'innovazione e il digitale.<sup>25</sup>

A differenza di quanti molti possano pensare, Indigeni Digitali non ha avuto la sua genesi sulla Rete, bensì offline, grazie ad una serie di incontri informali (gli aperitivi) organizzati in alcuni locali di Roma, a cui erano inizialmente presenti nella maggioranza programmatori e *geek*. A questi incontri si è dato subito seguito con un blog e un gruppo su Facebook, dove poter proseguire ed estendere le attività di networking dei partecipanti. Il gruppo è attivissimo a qualsiasi ora del giorno (e della notte): professionisti del marketing, esperti di informatica, docenti e, più in generale, appassionati della Rete possono trovare nel gruppo una fonte pressoché inesauribile di spunti e conoscenze, che vanno da quelli più tecnici di programmazione, al marketing e al rapporto tra internet e le decisioni politico-economiche.

Il 11.11.2011 Indigeni Digitali diventa una associazione il cui scopo (art. 2) è quello di *“promuovere il confronto e il dibattito sugli aspetti innovativi, creativi ed evolutivi della Società italiana, con particolare riguardo ai sistemi di comunicazione, alla tecnologia, alla gestione, produzione di beni e servizi nel settore pubblico e privato al fine di individuare soluzioni che possano anche contribuire allo sviluppo dell'Italia”*.

Nel corso del 2011 Fabio Lalli promuove sulla Rete il progetto Cultura Digitale.<sup>26</sup> L'idea alla sua base è semplicissima: rivolgersi a chi non è tecnologicamente avanzato, chi non ha dimestichezza con il digitale, chi vede internet ancora come un mezzo dal quale difendersi, per fargli capire che il web può fare tanto per ciascuno di loro. Il problema del digital divide, della mancanza di conoscenza di internet – con i suoi vantaggi e i suoi pericoli – viene prevalentemente affrontato dal punto di vista infrastrutturale ed economico. Tuttavia, il problema più grande è di natura culturale. L'idea del progetto è stata quella di creare un libro gratuito da distribuire on line e off line che parli della Cultura Digitale, di cosa significa per ciascun utente della Rete. La modalità di partecipazione è stata semplice: un elenco di contributi provenienti dalla rete, dove agli utenti è stato chiesto di lasciare 3 parole chiave e un commento per descrivere cosa sia, per loro, la cultura digitale.

Il risultato di questa iniziativa è, come promesso, questo ebook gratuito che parla di cultura digitale e che desidera essere un punto di partenza ragionato per elaborare in modalità collaborativa una definizione condivisa di cultura digitale.

<sup>25</sup> Cfr.: <http://blog.indigenidigitali.com/indigeni>

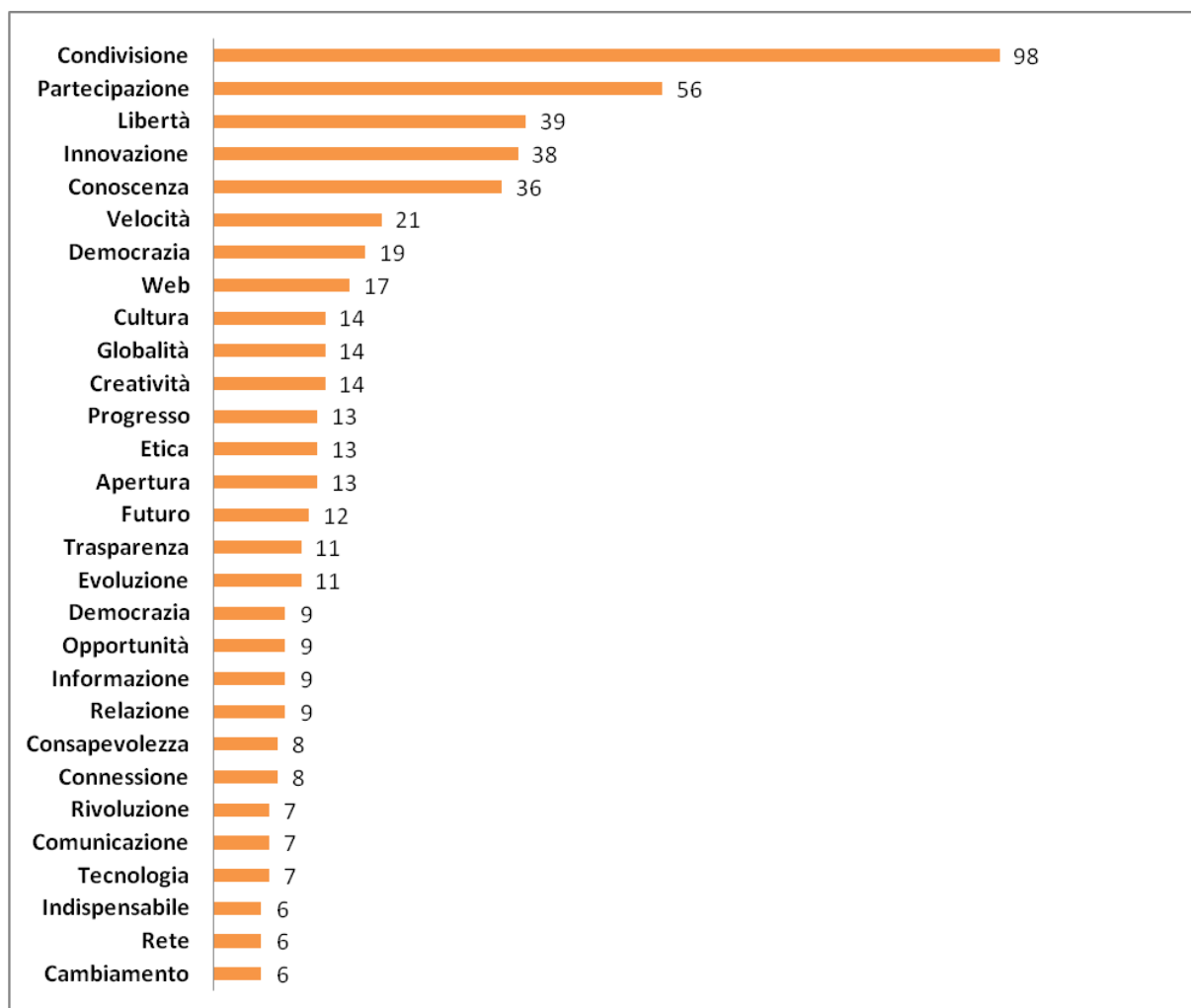
<sup>26</sup> Cfr.: [www.culturadigitale.com](http://www.culturadigitale.com)

Lo scopo di questa ultima parte del libro è, come accennavo poco fa, quello di fare una verifica empirica che sia in grado di confermare se i valori fondanti della cultura digitale, presentati in questo libro, corrispondono ai valori espressi da tutte le persone che hanno partecipato al progetto “cultura digitale”.

La metodologia seguita, senza avere comunque la pretesa del puro rigore scientifico, è stata la seguente: Fabio ha proceduto all’estrpolazione delle parole chiave fornite dai partecipanti in formato CSV; Il criterio di estrazione si è concentrato solo sulle parole chiave, e non sono stati estrapolati dati in grado di identificare i partecipanti. Il database in CSV è stato poi processato, utilizzando Microsoft Excel, in due fasi:

- In una *prima fase* si è proceduto manualmente, rendendo omogenei i termini con lo stesso significato (sinonimi o parole digitate male)
- Nella *seconda fase* sono stati conteggiati i termini più ricorrenti, escludendo dal computo totale quelli presenti una sola volta.

Il risultato è stato sorprendente: i valori più presenti nella mente e nei cuori di chi ha partecipato all’iniziativa corrispondono ai valori fondanti della cultura digitale, individuati nello studio presentato in questo libro:



Queste parole chiave sono patrimonio comune delle persone che già oggi operano sulla Rete.

Emerge dunque la necessità di trovare strategie di divulgazione della cultura digitale che abbiano l'obiettivo di far comprendere l'essenza pura di questi valori anche a tutti coloro che, ancora oggi, sono lontani dalla Rete.

### 3.2 – Come comunicare i valori della cultura digitale

Se Internet fa parte del nostro ecosistema, occorre trovare un modo per comunicare i valori della Cultura Digitale anche a chi ancora non utilizza internet, o non dispone degli strumenti per comprendere le potenzialità della Rete nel creare valore relazionale, economico, sociale.

Ritengo che questo sia un'impresa estremamente complessa, ma tutt'altro che impossibile. Come fare, allora?

Proverò a lanciare in queste ultime pagine una mia proposta; prima di farlo, però, partiamo da un concetto di base.

E' possibile individuare un modello funzionale alla diffusione dei valori della cultura digitale analizzando i processi tipici della comunicazione della scienza e, partendo da questi, individuare gli strumenti più adatti alla realizzazione dei nostri obiettivi. *Forse, dal punto di vista metodologico, parlare di internet a qualcuno che non ha mai acceso un PC può non essere così diverso, dallo spiegare le cause e le conseguenze del global warming a qualcun altro.*

Di solito, quando si parla di scienza, così come di tecnologia (e di *cultura digitale*), gli argomenti possono essere condotti su quattro diversi livelli:

- ✓ Il *livello intraspecialistico*: questo è il livello più distintamente esoterico, il cui prototipo è il *paper* pubblicato su una rivista scientifica specializzata. E' insomma, roba che resta confinata esclusivamente tra gli addetti ai lavori;
- ✓ Il *livello interspecialistico*: a questo livello le conoscenze vengono condivise tra ricercatori di una stessa disciplina, ma che lavorano su temi differenti;
- ✓ Il *livello pedagogico*: E' la cosiddetta "scienza dei manuali": qui il corpus teorico-tecnico è già sviluppato e consolidato, e il paradigma corrente viene presentato in maniera concreta;
- ✓ Il *livello popolare*: qui si fa forte ricorso al linguaggio metaforico, utilizzato spesso, ad esempio, dai documentari scientifici televisivi per parlare di problemi riguardanti la salute, la tecnologia e l'economia.

Il percorso comunicativo dalla scienza specialistica a quella popolare può essere descritto come una sorta di *imbuto* che si restringe progressivamente, lungo il quale il sapere perde sottigliezze e sfumature, riducendosi a pochi elementi, più facilmente comprensibili, ai quali viene attribuita certezza e incontrovertibilità.

Partecipando direttamente al gruppo degli Indigeni, ritengo che le attività di condivisione della conoscenza (sia online che durante gli eventi offline) siano più vicine, attualmente, al *livello interspecialistico*. L'iniziativa culturadigitale.com aggiunge, secondo me, un quinto livello, quello della *condivisione delle conoscenze attraverso le modalità collaborative tipiche del crowdsourcing*, ma che non riesco ad classificare perché ritengo che i partecipanti, utilizzando i social network per esprimere la loro idea su cos'è la cultura digitale, abbiano già maturato un certo tipo di conoscenze che li pone, da questo punto di vista, ad un livello superiore di quello popolare, ma non sufficientemente assimilabile a quello interspecialistico.

Torniamo ora alla domanda di partenza: come diffondere i valori della cultura digitale?

La risposta è diretta, ma deve essere necessariamente approfondita: utilizzando il modello di co-produzione della conoscenza.

La *knowledge co-production* descrive tutte le iniziative che mirano a stimolare la partecipazione dei non esperti nella definizione e nell'accreditamento della conoscenza. Ritengo che questo sia l'approccio più adatto agli obiettivi degli Indigeni Digitali. Si tratta di un modello di

produzione della conoscenza in cui i “non esperti”, con le loro esperienze e conoscenze, vengono concepiti non come un ostacolo da superare per mezzo di opportune iniziative educative, né come un elemento addizionale che si limita semplicemente ad arricchire l’expertise degli specialisti, ma piuttosto come *essenziali alla stessa produzione di conoscenza*.

Un approccio partecipativo, di co-produzione alla comunicazione della cultura digitale, è per la sua stessa natura multi direzionale, *open-ended* ma anche potenzialmente soggetto a conflitti che possono ridurne l’efficacia. Da qui emerge la necessità di identificare precise policy nella partecipazione dei soggetti alla costruzione di un discorso comune sui valori della Rete.

E veniamo, ora, all’ultima domanda: Quali strumenti utilizzare, in concreto, per favorire la diffusione della cultura digitale?

Arrivo subito alla risposta, che invito poi ad argomentare insieme a tutti voi: *Attraverso learning object configurati come social game*.

I *learning object* sono entità collaborative che consentono a gruppi più o meno organizzati di collaborare per apprendere. Affinché i valori della cultura digitale possano essere divulgati in modo concreto, è necessario arrivare ai destinatari di questo processo, identificando gli strumenti – tecnologici e non – che possano consentire di entrare in contatto diretto con il grande pubblico. L’obiettivo deve essere fermo: uscire dall’orizzonte – sempre più largo ma comunque ancora ristretto – degli Indigeni Digitali.

E, da questo punto di vista, lo strumento più adatto può essere quello dei *social game*.

L’attivazione dei meccanismi tipici del gioco alla divulgazione dei principi della cultura della Rete può offrire il vantaggio di coinvolgere le persone nell’apprendere sempre di più. L’utilizzo di classifiche, sistemi di attribuzione di rewards e badge può contribuire ad attirare l’attenzione delle persone e competere nell’acquisizione delle conoscenze anche su un tema di così grande importanza e attualità.

E a questo punto: quale può essere il “pretesto” per attirare l’attenzione delle persone e avvicinarle ai temi della cultura digitale?

Anche qui i più recenti modelli teorici della comunicazione della conoscenza possono darci una mano: lo si può fare concentrando l’attenzione del pubblico sugli *oggetti liminali*: su termini, argomenti ed eventi che, per la loro stessa natura, possono stimolare il dialogo e l’interazione tra le persone, “dirottando” il piano discorsivo dei partecipanti verso gli obiettivi di conoscenza co-partecipativa che, evidenziano, per la loro stessa natura, i valori della Cultura Digitale.

## Riferimenti bibliografici

AA.VV., *Il futuro delle città*, in *Le Scienze*, n. 519, Nov. 2011

Bucchi M. (2010), *Scienza e società*, Cortina

Castells M. (2002), *Galassia Internet*, Feltrinelli

Cogo G., *La cittadinanza digitale. Nuove opportunità tra diritti e doveri*, Edizioni della Sera

Himanen P. (2003), *L'etica hacker e lo spirito dell'età dell'informazione*, Feltrinelli

Kelly K. (2011), *Quello che vuole la tecnologia*, Codice

Tim Berners-Lee, *Lunga vita al Web*, in *Le Scienze*, n. 507, Nov. 2010

## Appendice

### *Cos'è per te la cultura digitale?*

Pubblico in appendice i contributi di tutti gli utenti della Rete che, nel corso del 2011, hanno partecipato all'iniziativa “Cultura Digitale” lanciata in Rete da Fabio Lalli, e hanno fornito il consenso per la pubblicazione in questo e-book.

Nelle prossime pagine sarà possibile leggere cosa sia, per ciascuno di noi, la “cultura digitale”; ad ogni persona è stato poi chiesto di definire tre TAG (cioè: tre parole chiave) che potessero definire il concetto di “cultura digitale”.

L'elenco completo dei contributi è presente sul sito web [www.culturadigitale.com](http://www.culturadigitale.com).



**Matteo Acitelli**

La Cultura Digitale è sapere che con una semplice connessione ad Internet è possibile interagire con tutto il mondo, è la possibilità di far sapere a tutti la propria opinione in maniera libera e, soprattutto, la possibilità di cambiare, migliorare: Innovare!

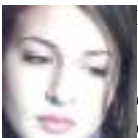
Tag: Condivisione Innovazione Partecipazione



**Gabriella Francia**

Cultura digitale è sentirsi parte di una vera e propria rivoluzione epocale che cambia il modo di esprimere e condividere le proprie idee e la conoscenza. Significa far sì che la tecnologia ci supporti nelle nostre attività quotidiane aiutandoci a velocizzare processi fino ad ora complessi. Vuol dire poter filtrare e avere a disposizione tutto il flusso delle informazioni di cui abbiamo bisogno, evitando di naufragare nel mare magnum dell'overload informativo in internet... vuol dire sostanzialmente un nuovo modo di pensare il nostro agire quotidiano.

Tag: Sharing Tweeting Liking



**Fausta Privitera**

Cultura Digitale è per me sinonimo di Cultura Globalizzata...massima integrazione a livello internazionale della nostra cultura....non c'è Regione,non c'è Paese,non c'è un nord o un sud.....un unico mezzo uguale per tutti!

Tag: ubiquità libertà evoluzione



**Paolo Privitera**

"tessuto" ed ecosistema digitale

Tag: tessuto ecosistema trama



**Paolo Marengo**

Cultura digitale è nel DNA di mia figlia Anna di 2 anni che non capisce il mouse, sa usare solo il touch pad e vuole vedere La Marcia Trionfale dell'Aida di Verdi su You Tube. Tra 20 anni non esisterà il problema: la cultura dei cittadini del mondo sarà digitale...a meno delle differenze Nord-Sud che temo ci saranno ancora...ma entrambi saranno cresciuti. Quello che accade in Italia da almeno 6 anni, come osserva Fabrizio Capobianco dalla Silicon Valley, è un fenomeno unico, in quanto bottom up, guidato dalle relazioni in rete, dalla nostra creatività che abbiamo nel sangue ben più di qualunque altro popolo, senza più confini geografici, senza governo. Un fenomeno in cui gli Italiani di Silicon Valley- cioè il luogo dove nasce la cultura digitale mondiale- aiutano i nostri giovani a aprirsi al mondo ....con lo spirito nuovo che dice: "creare lavoro" e non "cercare lavoro". Una rivoluzione culturale. In cui è nata mia figlia Anna. Noi nel 2005 siamo partiti da qui [www.siliconvalleystudytour.com](http://www.siliconvalleystudytour.com)

Tag: internet creatività mondo



**Enrico Corinti**

Cultura digitale è sapere libero, accesso alla conoscenza condivisa, interconnessione di idee e pensieri, consapevolezza del valore della rete come aggregazione e condivisione di esperienze e informazioni, ovunque e sempre.

Tag: Conoscenza Condivisione Aggregazione



**Valerio Genovese**

Un piccolo click per l'uomo, un grande login per l'umanità.

Tag: clouding know-how macrosift



**Enrico Bisetto**

La Cultura Digitale è una grande Rivoluzione Culturale (da non confondere con quella di Maoista memoria). E' la possibilità di rimettere l'individuo, le persone, al centro della Comunicazione. E' Condivisione del Sapere, Co-creazione, abbattimento delle barriere geografiche, circolazione libera e fluida delle idee, immaginifica creazione di nuovi linguaggi, anarchico non-luogo in cui progettare un mondo migliore, immenso spazio aperto dove stabilire nuove forme di relazione. Il tutto purchè sia retta da principi etici e dalla centralità dell'uomo.

Tag: Condivisione Libertà Evoluzione



**Alessio Mantegna**

La cultura digitale è orientamento all'innovazione e alla creatività

Tag: innovazione creatività opportunità



**Ilaria Fornasini**

Informazione e conoscenza orizzontale, le radici e le fronde di un immenso albero

Tag: libertà eclettismo evoluzione



**Gianpiero Riva**

La cultura di per sé è analogica poiché infinite solo le forme diverse in cui l'uomo è in grado di esprimerla. Quando diventa digitale? Quando due impulsi di segno opposto, due bit di segno opposto si combinano assieme in un susseguirsi apparentemente caotico di milioni di repliche per permettere ad un ragazzino di Tianjin di esprimere il suo "Mi piace" sul quadro della Gioconda di Leonardo sul sito del Louvre.

Tag: libera esplosiva democratica



**Giuseppe Pino Mauriello**

Attivare l'uomo alla fruizione totale di ogni bene e/o servizio nell'era tecnologica della liquidità delle risorse e densità delle opzioni.

Tag: condivisione accessibilità innovazione



**Fulvio Rubini**

La cultura digitale per me è l'insieme degli usi e costumi della società in cui viviamo oggi. E' come l'aria che respiriamo e l'acqua che beviamo, indispensabile!

Tag: trasparenza democrazia partecipazione



**Alberto Maestri**

E' il presente in cui viviamo. Senza dimenticare il passato.

Tag: Web Partecipazione Uguaglianza



**Adamo Aarendir Crespi**

Cultura Digitale è la voglia di conoscere ed usare strumenti che facilitano il modo in cui lavoriamo e ci rapportiamo, senza perdere di vista la vita reale. Il digitale affianca il reale, non lo sostituisce.

Tag: Innovazione Curiosità Scoperta



**Antonio Ficai**

la soluzione per l'Italia per restare al passo con i tempi

Tag: necessaria fondamentale prioritaria



**Antonia Colasante**

La sensazione di aprire i polmoni e respirare, farsi attraversare da mondi vicini, lontani e nuovi ... e restituire i propri sguardi, emozioni e conoscenze. La nostra via per parlare con, per crescere davvero e coltivare pensiero divergente.

Tag: evoluzione condivisione empowerment



**Paola Santoro**

La cultura digitale è l'occasione per restituire tempo all'intelligenza, criticità al pensiero e costruire un sapere comune per un mondo migliore. La cultura digitale può essere anche una grande opportunità per regalare qualità e valore ai rapporti sociali.

Tag: Rivoluzione Speranza Responsabilità

### Cos'è per te la Cultura Digitale?



**Maria Elisabetta Marinoni**

condivisione di sapere su sapere condivisibile

Tag: sapere condivisione bit



**Cristiano Spadoni**

Agri-cultura digitale Ci sono agricoltori che si confrontano sui forum on line, condividendo il video di come hanno riparato un erpice o commentando le prestazioni del nuovo trattore appena presentato in fiera. Ci sono viticoltori che si scambiano messaggi su Twitter e organizzano eventi "dal basso" per promuovere un vitigno ai più sconosciuto. Ci sono maiscoltori che si connettono a Internet per verificare i parametri agro-meteo e valutare se irrigare, e quanto. Ed esistono anche tanti che non usano Internet: perchè purtroppo la Rete non raggiunge ancora la loro cascina o masseria. Esiste la questione del ricambio generazionale in agricoltura: ma non pensiamo che l'agri-cultura digitale sia solo di/per i giovani. E' Seminare piante, disseminare conoscenza. L'agricoltore sa quali mezzi tecnici usare per nutrire e proteggere le proprie colture. Dovrebbe conoscere meglio i mezzi digitali che lo aiuterebbero a cercare soluzioni migliori per risparmiare e produrre in maniera ecosostenibile, a promuovere il suo vino o la sua frutta, ad ascoltare le persone che saranno i suoi clienti domani. Per fare questo potrebbe essere maggiormente aiutato, formato, supportato. ... perchè questa agri-cultura digitale metta radici in un terreno già fertile.

Tag: seminare coltivare nutrire



**Alessandro Piccinini**

Il latino ci insegna che la cultura è il "coltivare", quindi quella digitale rappresenta un passo ulteriore che deve stimolare la nostra mente a essere ancora più consapevole oggi e nel futuro. In relazione a un mondo che può dare di più. A tutti.

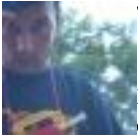
Tag: coltivare stimolo futuro



**Mauro Baldassarri**

Quando smetti di chiedere agli amici: "tu che lavori con il computer tutto il giorno: come mai non riesco a mandare le foto con il telefonino?" allora hai cominciato ad acquisire la prima briciola di cultura digitale.

Tag: universale trasversale indispensabile



**Tom Armati**

Per me la cultura digitale è la condivisione e la creazione di una coscienza collettiva, con l'auspicio che questa possa portare a una vera e propria coscienza collettiva.

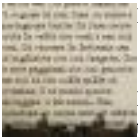
Tag: condivisione esperienza scambio



**Alessandra Cravero**

La condivisione delle proprie conoscenze e la possibilità di apprendere, nel rispetto degli altri e delle loro lavoro.

Tag: cultura condivisione rispetto



**Francesca Ferrara**

E' un patrimonio specchio dell'innovazione tecnologia. E' una gemma preziosa che non ha prezzo e non va venduta ma conservata ed ammirata. E' la storia del nostro presente che sarà storia per i nostri figli e i loro posteri. E' il segno della cultura dei tempi. E' la fotografia del nostro divenire e del cambiamento sociale. E' il sapere delle nuove tecnologie che l'uomo ha il dovere di conoscere esplorare e trasmettere ai fini qualitativi della vita

Tag: patrimonio storia sapere



**Sasà Tomasello**

Una prospettiva per il futuro!!!

Tag: life job world



**Progetto Campania**

E' la conoscenza dell'innovazione e dell'evoluzione dei tempi

Tag: knowledge digital culture



**Mattia Raffaldi**

La cultura digitale per me è vedere il mondo con occhio diverso, ciò permette di avere nuove idee. E' come leggere una pubblicità e vederla come vari layer di photoshop anzichè come una pubblicità.

Tag: web innovazione social



**Federico Rettondini**

E' la consapevolezza del villaggio globale, la diffusione totale della conoscenza. La cultura digitale è la possibilità di accedere a tutta la conoscenza planetaria, ma è anche la volontà di creare gli strumenti perchè ciò avvenga.

Tag: globale pandemica progressista



**Stefano Leucci**

Cultura digitale è cercare di creare un mondo parallelo e dalle potenzialità infinite, a supporto, ma non a sostituzione, del mondo classico. Un mondo di libertà ed etica condivisa. Amo chiamarla in un altro modo: è una nuova filosofia di vita

Tag: etica parallela filosofia di vita



**Silvano Bottaro**

Il desiderio di conoscere, informare e condividere, nel presente, il prossimo futuro

Tag: conoscere informare condividere



**Barbara Puccio**

L'evoluzione del sapere umano e della sua libera circolazione. Byte, immaginazione e creatività vanno di pari passo. Rende facile la condivisione di pensieri, idee e progetti. Migliora la qualità della vita sociale e lavorativa.

Tag: libera indipendente agevole



**Marco Trulla**

E' la consapevolezza che ogni singola idea può divenire un grande progetto per il futuro. Progetto che può accrescere il sapere collettivo e portare a sperimentare e condividere ulteriori nuove idee ancora da pensare, e creare strumenti ancora solo nell'immaginazione senza limiti di chi vive quotidianamente la cultura digitale nella sua essenza. Un'essenza che abbatte ogni barriera in favore di un futuro migliore, fatto di nuovi lavori, nuove tecnologie, nuove idee, e tanta voglia di sperimentare e creare sempre cose nuove per rendere il mondo, dentro e fuori da internet, una casa accogliente per tutte le generazioni presenti e future.

Tag: etica partecipazione condivisione



**Tiziano Stefani**

E' il futuro che avanza, inesorabile, a discapito di tutto e tutti

Tag: futuro intelligenza progresso



**Lionello Flamini**

Vedere il mondo digitale identificato nella rete, nell'intrattenimento casalingo, nei pagamenti elettronici, qualcosa di normale e comune e non come uno spauracchio da evitare o da avvicinare con paura

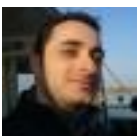
Tag: semplice efficace necessaria



**Enrico Scognamillo**

la cultura digitale è il primo mattoncino che fa crescere la rete, rende forti le infrastrutture tecniche e personali che a loro volta rendono possibile lo scambio di informazioni senza limiti

Tag: persone intelligenza umiltà



**Rodolfo Valente**

Informazione libera ed in tempo reale, priva di preconcetti, slegata da interessi economici e senza confini territoriali. Nella sostanza, l'unica forma di "cultura" ancora rimasta.

Tag: informazione libera innovazione real time



**Davide Dusi**

La Cultura digitale è il modo di diffondere e ricevere informazioni tramite il web

Tag: innovazione web tecnologia



**Andrea Richetta**

un inarrestabile fenomeno di modernizzazione

Tag: consapevolezza attenzione futuro



**Luca Rosati**

Una formazione individuale al passo coi tempi. Viviamo in un mondo che, in male o in bene, si evolve in modo davvero troppo rapido e il "coltivare" il nostro bagaglio culturale non deve essere da meno, anche in questo caso quando si parla di "digitale", di tecnologia e di ogni altra situazione simile. Il conoscere sempre più il mondo in cui viviamo, sotto tutti i possibili punti di vista, è un diritto che non possiamo ignorare.

Tag: conoscenza evoluzione formazione



**Valeria Cardillo Piccolino**

La cultura digitale... E' digitare su una tastiera un'emozione, un sentimento, una curiosità, una necessità, un progetto o un sogno... E' scoprire che c'è una persona dall'altra parte del mondo che ha la tua stessa visione della vita... E' sentirsi vicina agli zii lontani... E' scoprire che quella passione per quello scrittore sconosciuto ai più... E' "liked" da 1537 persone!... E' un groviglio intricatissimo di rapporti virtuali tra esseri umani reali...da cui pu nascere di tutto!!... E' scoprire che il diverso in realtà è uguale, o anzi, che ognuno di noi è diverso ed il bello è proprio questo!

Tag: unione collaborazione possibilità



**Carlo Reggiani**

Un mondo trasparente, accessibile, in grado di dare veramente pari diritti a tutti, senza divisioni di censo religione razza, senza barriere geografiche di linguaggio, per permettere a ogni uomo e ogni donna

di realizzare la propria vita. La cultura digitale strumento di civiltà per un mondo più giusto.

Tag: diritti trasparenza realizzazione



**Francesco Russo**

Diffondere e condividere il sapere e la conoscenza nell'era del web.

Tag: condivisibile veloce di tutti



**Simone Moriconi**

E' una cultura diversa, alternativa, libera. E' la cultura delle nuove generazioni che scelgono di essere consapevoli, di spegnere la Tv e accendere la rete per pensare in modo indipendente. E' la cultura di coloro che vogliono percepire e partecipare al cambiamento in atto. E' l'unico modo per cambiare il volto e l'immagine dell'Italia, di ridargli dignità e di far capire al mondo che anche noi ci siamo, che anche noi possiamo, che anche noi, a modo nostro, siamo liberi.

Tag: consapevolezza reattività cambiamento



**Paolo Galli**

La cultura digitale è a conoscenza e il libero accesso a quegli strumenti che consentono di esprimere le proprie idee, di condividere i propri contenuti multimediali e di socializzare con i propri conoscenti, colleghi o amici attraverso il Web

Tag: conoscenza libero accesso condivisione



**Matteo Vincenti**

Cultura digitale è il grande salto evolutivo umano. E' l'occasione di superare i nostri limiti millenari, entrare in un'era di condivisione, informazione, accettazione dei doveri verso i propri simili. E' il cosmopolitismo possibile. E' crescere tutti, imparare, riscoprire il lato sano dell'umanità. E' rispetto, ascolto, impegno, autodeterminazione. E' pagare con la responsabilità che siamo disposti ad avere la libertà che abbiamo sempre voluto.

Tag: responsabilità libertà consapevolezza



**Emanuela Zibordi**

E' tutto ciò che può scorrere nella rete a beneficio di quanti vogliono migliorarsi nei rapporti sociali, nella conoscenza, nell'innovazione e creatività per sentirsi capiti, apprezzati, utili e coesi.

Tag: condivisione connessione emozione



**Mauro Lupi**

a) la capacità di utilizzare in modo strategico gli strumenti di marketing e comunicazione digitali, sia ad uso personale, che in chiave di business b) la conoscenza delle rinnovate dinamiche di relazione tra individui (e tra persone e aziende) per via dei canali digitali

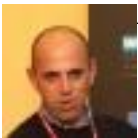
Tag: strategia relazione literacy



**Stefano Schiavo**

E' esplosione del concetto di gruppo, appartenenza aperta a reti che si incrociano senza che alcuna definisca un esterno escluso. E' generosità. E' quando pubblico e privato si fondono in un impegno personale verso sostenibilità e condivisione. E' volteggiare senza rete anche. e poi è gioco, cultura, passione.

Tag: apertura scambio gioco

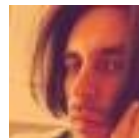


**Arturo Salerno**

Credo che la cultura digitale sia un bene primario per tutti. Credo che il digital divide non sia solo una questione di mezzi tecnologici ma soprattutto di conoscenze. La condivisione delle conoscenze è il miglior modo per fare cultura digitale.

Tag: partecipazione relazione sviluppo

### Cos'è per te la Cultura Digitale?



**Gabriele Persi**

La cultura digitale è un atto del Fare. Non del Pensare. La cultura digitale è quella che si fa. Non quella che si definisce. La cultura digitale è quella che si fa assieme agli altri. Non quella che si racconta agli altri. La cultura digitale è quella che si fa assieme agli altri per il bene nostro, di tutti. Non quella che si racconta agli altri per il bene proprio. Insomma, cultura digitale è quella catena di valori e concetti trasversali che permette di tradurre "io" e "voi" con la parola "noi".

Tag: non-cultura ascolto partecipazione



**Alessio Carciofi**

La cultura digitale è un'ottima lente in grado di orientare al meglio le decisioni che necessita una comunità, e al contempo un modo per crescere insieme.

Tag: people cultura open



**Marina Cristani**

rappresenta la vera rivoluzione globale: la velocità e la diffusione di ogni comunicazione, sia essa la parola scritta per diletto, o studio, o trasmissione emozionale, o le notizie politiche che altrimenti non sapremmo una libertà che più che mai in questi giorni martoriati da guerre e conflitti in ogni dove, consente di seguire e "sapere" direttamente dai protagonisti, cosa realmente avviene per i giovani un supporto per non sentirsi soli, in una società dall'individualismo spaventato un enorme contenitore in cui il sapere, declinato in tutte le sue variabili diventa cultura a portata di mano mai più senza ;)

Tag: globale veloce infinita



**Stefano Abel Balbo**

La cultura digitale rappresenta il nostro modo di vivere mediante la fruizione continua di informazioni in tempo reale. In qualunque momento si possono ottenere le informazioni che si cercano, condividere le proprie idee ed esperienze, aggregando persone al progetto di qualunque estrazione sociale e di qualunque cultura, eliminando quindi le distanze e dilatando il tempo.

Tag: idee condivisione futuro



**Fabiana Lotito**

La Cultura Digitale può essere chiarita con tre parole chiave: fluidità, collaborazione e innovazione continua. Non ci sono più la conoscenza fissa dei libri stampati, la distanza tra autore e lettori. La cultura digitale nasce da tutti è partecipativa: ognuno può fruirne e costruirla. Ciò fa sì che sia in crescita esponenziale e continua, dove il massimo esperto può trovarsi ad imparare da un teenager attivo nel web. La Cultura Digitale è anche convergenza: "vecchi e nuovi media che si fondono, è come in un collage i contenuti sono fruibili in tanti modi diversi, non c'è più la televisione, la radio il libro, ognuno con il suo spazio e il suo tempo d'uso. Nella cultura digitale l'unità di tempo è l'attimo la contemporaneità, tutto avviene più rapidamente e frammentato, ogni "pezzo" contenuto arricchisce quello vicino rafforzando le competenze dell'utente, che ha sempre più informazioni. E' lui che gestisce come, quando e se approfondirle. L'utente è al centro nella Cultura Digitale, in cui non ci sono anonimi individui ma Persone, che seguono con costanza e

favore le loro passioni collaborando. La Cultura Digitale è infatti un progetto collaborativo, un po' come giocare con la lego con gli amici: ognuno porta il suo mattoncino montandolo sul precedente, per fare la costruzione. Ma la costruzione è sempre più alta, non ha una fine e non si riesce a seguire la totalità dei lavori, perché è una "fabbrica" continua ed instancabile, in cui se un giorno sei in cima, un momento dopo potresti non esserci, e viceversa. Qui tutto cambia in momento, tutto si estende, nulla è certo, se non che, esistono due grandi categorie: chi su quel muro non ci è mai salito e chi ci sta lavorando: ovvero il digital divide.

Tag: fluida partecipativa esponenziale



**Francesco Piccinelli Casagrande**

La cultura digitale è l'uso intelligente delle tecnologie più avanzate per condividere, in modo intelligente, sempre più conoscenza per rendere il mondo un posto migliore.

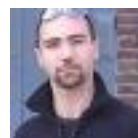
Tag: Condivisione Intelligenza Ottimismo



**Pietro Rossato**

La cultura digitale è un insieme di connessioni che aumentano la conoscenza esponenzialmente a seconda di quante esse sono. La cultura digitale è condivisione per migliorare. La cultura digitale è velocità e riflessione.

Tag: condivisione apprendimento lavoro



**Giuliano Leoniti**

La cultura digitale è una forma di cultura libera, perché nasce e viene alimentata dal contributo di tutti, ed è in continua evoluzione e sempre aggiornata. Le informazioni sono facilmente reperibili ed interconnesse tra loro, per fornire continui spunti di riflessione ed approfondimenti.

Tag: Libera Partecipativa Beta (in continua evoluzione)



**Evelina Iuliani**

L'insieme di idee originali e contenuti rilevanti che contribuiscono alla creazione del patrimonio sociale radicato nella comunità digitale. Si tratta di una cultura degeolocalizzata e "multi-contestualizzata" in quanto scaturisce dal mescolarsi di differenti approcci ai media digitali da parte di soggetti fortemente caratterizzati dai propri contesti culturali, che si svincolano in maniera naturale dal proprio quotidiano sociale approcciando in maniera totalmente unica alla digitalità. Un altro dato caratterizzante la cultura digitale è la forte dinamicità dovuta non solo alla continua e perenne evoluzione dei mezzi a cui si riferisce, ma alla mutevolezza ed eterogeneità del suo "popolo di usanti".

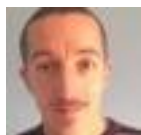
Tag: dinamica degeolocalizzata multicontestuale



**Agnese Moroni**

La cultura digitale è conoscenza e condivisione in modo rapido e libero. Ti permette di accedere a qualsiasi informazione velocemente, e questo ha già rivoluzionato il nostro modo di cercare le informazioni, ma soprattutto da a chiunque la possibilità di esprimersi e di far conoscere al mondo le proprie idee ed i propri pensieri.

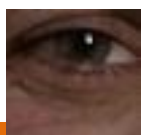
Tag: Conoscenza Condivisione Libertà



**Andrea Pavoni**

la Coscienza di condividere valori e conoscenze, usando strumenti creati da/per persone con gli stessi obiettivi. gli stessi strumenti sono spesso usati quotidianamente ed inconsapevolmente, quindi la Coscienza è fondamentale per concepirla come cultura a sè.

Tag: creativa innovativa libera



**Marco Pierani**

Cultura digitale è innanzitutto la consapevolezza che Internet e i social network non sono affatto mondi virtuali ma tra le manifestazioni più reali e concrete della nostra attuale esistenza, poi significa democrazia, partecipazione, sviluppo

Tag: democrazia partecipazione sviluppo



**Lisa Somma**

un nuovo rinascimento "aumentato" dalla tecnologia

Tag: connettiva collettiva condivisa



**Ros De Rosa**

la comprensione dei legami profondi che intercorrono fra tecnologia e mente nell'ecosistema ipermediatico, con il suo sistema di regole, comportamenti, relazioni, aspettative. La cultura digitale è un'altra modalità per esplorare la vita analogica.

Tag: ecosistema relazioni mente



**Eliana Favretto**

Una rete di conoscenza/relazioni, attraverso la quale sono in continua formazione/informazione.

Tag: rete conoscenza informazione



**Cristina Carnevali**

La condivisione di contenuti di qualunque genere grazie alla sempre maggiore accessibilità e alla libertà di uno spazio, affollato ma in continua espansione, com'è l'universo di Internet.

Tag: liquida social proattiva



**Domitilla Ferrari**

Quale sarà la definizione di cultura digitale quando mia figlia sarà grande? Non ci sarà, forse (o spero), una distinzione tra chi è dentro (la Rete) e chi è fuori. Compito di tutti - per raggiungere questo obiettivo comune - è diffondere la cultura dell'accesso alle informazioni, la cultura della condivisione. Senza dimenticare che senza i cavi la Rete non regge.

Tag: comunicazione condivisione partecipazione



**Paolo Lo Debole**

il futuro,il presente,il commercio....

Tag: rivoluzione efficacia socializzazione



**Giovanna Roiatti**

E' semplificazione, è libertà dalla burocrazia amica delle carte, è efficace comunicazione, è evitare sprechi di tempo e di denaro

Tag: immediatezza risparmio libertà



**Betto Liberati**

Non certo saper formattare un PC o installare una mail come qualcuno crede. Ha una sufficiente Cultura Digitale colui che non si lascia fuorviare intimidire e frenare dalle definizioni e rappresentazioni errate di certi giornalisti ignoranti in quanto privi di cultura digitale.

Tag: ieri oggi domani



**Francesca Gotti**

Cambiamento, libertà di accesso e di contatto, trasformazione e innovazione; un fiume in piena di pensieri e idee, un movimento fluttuante di informazioni che si dirama in più direzioni, talvolta impreviste. Significa cogliere tracce e spunti da più direzioni. Le idee non si cristallizzano ma si arricchiscono di volta in volta. E' un fluido continuo ed infinito.

Tag: contatto innovazione partecipazione



**Riccardo Taranto**

La cultura digitale è il potere di link, paradigma della conoscenza. Generata da reti sociali fondate sulla collettività, collaborazione e partecipazione. Liquida in quanto digitale, perdendo i suoi supporti analogici è di larghissima diffusione rendendo ogni documento accessibile a tutti plasmando la nostra società in una società del sapere e della conoscenza senza precedenti

Tag: link partecipazione società



**Stefano Leotta**

Un'esperienza innovativa per accrescere il proprio sapere, con modalità e tempistiche del tutto nuove, basato principalmente sulla condivisione.

Tag: condivisione innovazione velocità



**Daniela Milanesi**

La possibilità di aggiornarsi continuamente grazie alle conoscenze degli altri, lo scambio reciproco e l'arricchimento continuo, l'opportunità di parlare alla pari con tutti quelli che vogliono ascoltare.

Tag: dinamica democratica opportunità



**Claudio Vaccaro**

La cultura digitale è quella cosa che se non ce l'hai, ti devi accontentare di Maria De Filippi. Il problema è però che non può essere "radical geek" ma deve essere POPOLARE, così popolare da sovvertire (in senso buono) l'ordine costituito dei mezzi di informazione: da una gestione in mano a pochi a una condivisione tra molti.

Tag: popolare inclusiva rivoluzionaria



**Daniele Giudici**

L'evoluzione della comunicazione umana, con la possibilità di espressione libera ed immediata che annulla i confini geografici. La cultura digitale riporta l'individuo ad un'idea di "sociale" più completa, grazie a concetti quali possibilità di approfondimento, la condivisione delle conoscenze, la partecipazione e lo scambio di opinione. Ecco quindi l'apertura verso la possibilità di creare un sapere comune che possa far progredire la razza umana. Se l'uomo saprà usare con intelligenza questo mezzo, anche il rapporto "segnale/disturbo" che tutt'ora affolla il web ed il mondo digitale, sarà poca cosa in confronto alle potenzialità del sapere collettivo che dovrebbe essere un diritto primario per ogni individuo, perché l'ignoranza rende schiavi.

Tag: conoscenza condivisione partecipazione



**Raffaele Barberio**

E' la cultura del cambiamento e dell'adattamento, dell'avanzamento e della conoscenza, della condivisione e della trasparenza, che ti rende forte e ti fa conoscere di più e meglio il mondo che ti circonda, che ti dà un grande potere perché ti consente di raggiungere e parlare a coloro che ti stavano lontani, perché ti permette di chiedere alle istituzioni e di avere da esse, perché ti assicura la memoria della tua vita e dei tuoi affetti, perché ti permette di esserci anche quando non ci sarai più.

Tag: Conoscenza Trasparenza Valore



**Gianluca Diegoli**

Secondo me non esiste una cultura digitale, esiste la cultura del connettersi agli altri, della condivisione, della collaborazione, della cooperazione. E la Rete semplicemente è lo strumento che ci può portare come esseri umani a vivere meglio, lavorare meglio, conoscerci meglio. Che questa rete sia digitale, è un dettaglio: dobbiamo comprenderne il valore e la sostanza che potrebbe esprimere. La tecnologia seguirà.

Tag: ubiqua trasparente rivoluzionaria



**Andrea Camillo**

E' la strada che porta ad un cambiamento rivoluzionario, la cui portata è talmente grande al punto che molti ancora ne ignorano o non ne riconoscono il potenziale. Mai prima d'ora si pensava di poter arrivare a tanto, e la cosa più sorprendente è che siamo solo all'inizio.

Tag: rivoluzione cambiamento futuro



**Nicola Iarocci**

Nel corso del terzo millennio la Cultura Digitale è (sarà) il canale principale per la diffusione e l'apprendimento della Cultura Generale. Il processo è avviato da tempo, è inarrestabile ed è in continua accelerazione; tanto che la distinzione stessa tra Cultura Digitale e Cultura Generale tende già ora a farsi confusa. A un certo punto non saremo più capaci di distinguere tra le due. Allora probabilmente avremo maturato una nuova consapevolezza e portato a termine la più importante evoluzione culturale dell'era moderna.

Tag: era moderna evoluzione cultura generale



**Marco Pazzanese**

La cultura è trasmissione del sapere. La cultura è germinazione di nuove idee e nascita di bisogni meno materiali. La cultura digitale è una accelerazione al fulmicotone della cultura. Il Digital Divide è un ostacolo, dobbiamo aiutare chi lo subisce. Il Digital Divide è una opportunità, ogni cultura ha bisogno di contaminazioni "esterne".

Tag: Condivisione Partecipazione Opportunità



**Antonio Pomarico**

La possibilità di accedere a qualsiasi informazione in maniera immediata ed agevole.

Tag: Informare conoscere condividere



**Federico Cicchinelli**

Per l'Unesco la cultura è "una serie di caratteristiche specifiche di una società o di un gruppo sociale in termini spirituali, materiali, intellettuali o emozionali". Se si identifica come "digitali", un gruppo

sociale di persone con medesimi interessi e una medesima filosofia... la mia definizione è tratta :)

Tag: Collettività Innovazione Divulgazione



**Riccardo Mares**

Cultura Digitale è quell'incontrollabile esigenza di conoscere se dopo uno Zero o un Uno c'è un altro Zero o un altro Uno. Deve essere quel desiderio che ci consente di rimanere vivi. La riscoperta quotidiana del fuoco e della ruota. Il non accontentarsi accasciarsi morire spegnersi. La continua ricerca di nuove forme di condivisione e comunicazione. Molti oggi parlano di innovazione, anche chi non ha diritto di farlo perchè protagonista dell'arretratezza. Cultura Digitale deve essere quella spinta dal basso che smuove questa bradipante Italia e investe soprattutto in chi non vuole sapere di digitale web e condivisione. Deve essere un'evangelizzazione che coinvolge le fasce più restie mostrano che esiste un meraviglioso mondo a cui accedere e che il suo più grande pregio è che basta staccare la spina.

Tag: curiosità necessità condivisione



**Claudio Gagliardini**

Credo sia la prova più evidente che il genere umano non appartiene al mondo della natura che per il suo corpo e per i suoi bisogni fisiologici. il digitale consente di manipolare le informazioni e la conoscenza e di veicarli in tempo reale su scala globale. Questo patrimonio è in grado di salvare l'umanità o di distruggerla ed è per questo che va maneggiato con cura, rispetto e consapevolezza. Una vera cultura digitale permetterà alla nostra civiltà di evolversi a livelli mai visti prima e ad oggi inimmaginabili, ma non dovrà rappresentare un taglio netto con la nostra storia e con la cultura universale dell'uomo e del mondo.

Tag: universale partecipativa ubiqua



**Lorenzo Setale**

La cultura digitale è quell'insieme di caratteristiche che sono comuni a tutte le persone che navigano nel web e lo usano attivamente: essere aggiornati riguardo la cultura digitale non significa parlare di internet, ma significa voler condividere le proprie conoscenze e la realtà che ci circonda.

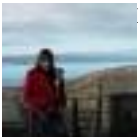
Tag: share real world net of people



**Luca Volpi**

Ammesso che esista e che se non ci fosse andrebbe inventata, basterebbe pensarla come una comodità . Più sapere, più facilità e utilità personali. E' vero, anche la carta di credito spaventava, all'inizio.

Tag: Comoda Facile Utile



**Maria Grazia Paparelli**

Cultura Digitale è condivisione di contenuti, interazione fra utenti e sperimentazione. Il web riesce ad offrire molto, ha enormi potenzialità , sta a noi e alla nostra curiosità pescare ciò che c'è di buono in questo oceano.

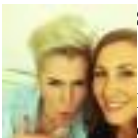
Tag: condivisione interazione sperimentazione



**Massimiliano Arione**

la cultura di un mondo in cui è facile comunicare con tutti. Un modo, di conseguenza, in cui ci siano sempre meno barriere

Tag: aperta libera mondiale



**Stefi Deluxe Fussi**

E' la traduzione digitale della cultura "analogica", esponenziale rispetto a questa per l'abbattimento delle barriere nella fruizione dei contenuti.

Tag: condivisa ubiqua collettiva



**Geppo Gerardi**

Un mezzo per imparare ed insegnare cose nuove

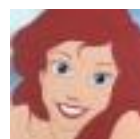
Tag: Necessaria Utile Indispensabile



**Prisca Cannas**

E' la mia conoscenza potenziata dalla connessione con milioni di altre menti

Tag: individua classifica unisce



**Iolanda Restano**

Cultura Digitale: da un certo punto di vista si potrebbe dire che la cultura digitale è semplicemente la cultura di un momento dell'esistenza e dell'evoluzione umana che è stato arricchito dall'esperienza digitale. E' semplicemente cultura. Dopodichè si può

legittimamente affermare che esiste una parte di cultura che riguarda in specifico l'ambito digitale, che ha suoi propri usi, sue proprie tecniche, sue proprie conoscenze specifiche. Insomma digitale come mezzo, ma in parte anche come fine.

Tag: reticolare partecipata liquida



**Antonio Pavolini**

il complesso dei comportamenti collettivi che derivano dalla rimozione delle barriere fisiche ed economiche tra creatori e fruitori di contenuti

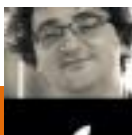
Tag: libera aperta disintermediata



**Simone Favaro**

... l'espressione attuale della cultura che si esprime all'interno di un nuovo canale. Non è una rivoluzione, ma una evoluzione. Estendere la propria socialità oltre i confini fisici, imparare a interagire con il mondo attraverso protesi in grado di aumentare conoscenza e vita. E' alla portata di tutti coloro che hanno voglia di evoluzione ed è distante da tutti coloro che preferiscono la campana di vetro. Non ha dogmi ma ognuno deve crearsi la propria. Non esiste la regola giusta o sbagliata se questa cultura risponde alle proprie esigenze. Non è personal branding, social media marketing, social network. Non è la rivoluzione copernicana. E' solo una nuova forma di espressione. Il 2.0 e la logica da gioco arcade (ad ogni livello hai un potere in più) la lasciamo ai "guri" autogongolanti. Noi ci si limita a vivere la rete.

Tag: individuo sociale autoconsapevolezza



## **Andrea Casadei**

... era ormai da innumerevole tempo che la conoscenza del digitale era scesa sulle nostre lande, tuttavia era racchiusa all'interno di una casta che attraverso i propri magici device godeva di vantaggi inimmaginabili rispetto alla stragrande totalità dei popoli che abitavano il bel paese. tale era il potere che la conoscenza del digitale aveva loro procurato che la numerazione del tempo era ripartita con una nuova scala, l'Era del 2.0 e, come apprendisti stregoni, i termini della nuova Era avevano un significato solo per gli adepti della casta: device, SEO, ashtag, fail, socialguru, SN, socialmedia, Twitter, Faccialibro, writeonglass, cliqset, quora, ff, tumblr, #piastrelle, geotagging e altre ancora avevano dato vita ad una cultura riservata a pochi allontanando irreparabilmente la casta dal resto del popolo e chi era digitale era considerato alla stregua dei GURU. ma un giorno, un giovane allievo della cultura digitale, appartenente alla stirpe della gens fabia, raccolse attorno a sé un gruppo di indigeni e disse loro che la cultura digitale poteva essere di tutti e così cominciarono lentamente ma inesorabilmente a convincere un sempre più nutrito numero di guru che come loro volevano che la cultura digitale non fosse solo per pochi eletti e la conoscenza potesse essere di sollievo alle vite quotidiane di ciascuno di noi. e fu così che dopo innumerevoli battaglie piene di eroi ed epiche gesta, alla fine i nostri eroi raggiunsero il loro primario obiettivo: tutti diventarono digitali... e da allora essere guru non significò più nulla.

Tag: innovazione semplicità condivisione



**Paolo Musano**

Per me la Cultura Digitale è (o dovrebbe essere) condivisione della conoscenza via internet, usare i social network per confrontarsi, costruire e crescere insieme, essere liberi di informarsi senza essere condizionati dai media ed esprimere la propria opinione o il proprio dissenso rispettando gli altri, il loro paese e la loro cultura di appartenenza.

Tag: condivisione libertà partecipazione



**Diana Severati**

La Cultura Digitale è la condivisione, attraverso gli strumenti che la tecnologia ci mette a disposizione e secondo una logica aperta e partecipata, di informazioni e idee tra comunità interconnesse in rete, che costituiscono potenziali vivai di innovazione.

Tag: aperta partecipata libera

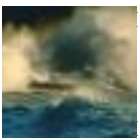
**Cos'è per te la Cultura Digitale?**



**Gianandrea Facchini**

La cultura digitale è il rinascimento che pone la tecnologia al servizio dell'uomo e della sua capacità di relazione.

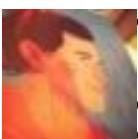
Tag: rinascimento empatia conversazione



**Paolo Iabichino**

La cultura è quella cosa che tiene insieme le persone. Passa attraverso codici non scritti che si trasmettono da uomo a uomo per simpatia. Ultimamente la cultura è anche digitale. Continua a muoversi da uomo a uomo. Solo più velocemente.

Tag: Insieme Intelligenza Creatività



**Giulia Devani**

Cultura digitale è, prima di tutto, condivisione: condivisione di saperi, ma anche di emozioni e di "divertimenti". Si può ampliare il proprio salotto virtuale e, allo stesso tempo, ottimizzare le risorse, migliorando se stessi e, perché no, anche un po' il mondo...

Tag: condivisione ampliamento ottimizzazione



**Silvana Wurzburger**

la cultura è CONOSCENZA. Ogni mezzo E' utile per aumentare la conoscenza. Per utilizzare un mezzo occorre conoscerne il funzionamento

Tag: conoscenza funzionamento mezzo



**Andrea Torre**

In un sistema libero, aperto e interconnesso, la Cultura Digitale è l'attività che rende la conoscenza collettiva maggiore rispetto alla somma delle singole conoscenze individuali.

Tag: connessione partecipazione organizzazione



**Nicola Celiento**

E' la corrente culturale del XXI secolo che diffonde e istruisce all'utilizzo di tecnologie digitali innovative.

Tag: tecnologia innovazione sapere



**Fabrizio Linuz Rinaldi**

Cultura Digitale è condivisione, conoscenza, espressione. E' democrazia. E' libertà.

Tag: Condivisione Conoscenza Espressione



**Luca Valente**

E' predisposizione al cambiamento. Un atteggiamento propositivo nei confronti dell'innovazione come mezzo di miglioramento personale e sociale.

Tag: innovazione cambiamento coraggio

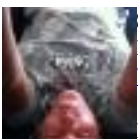


**Simone Cinelli**

Un nuovo modo di vedere ed intendere le cose che non deve farci dimenticare i metodi di sempre. Ho sempre creduto nella crossmedialità e nel succedersi delle tecnologie nei tempi consoni. Cultura digitale quindi per essere liberi, democratici e consapevoli di avere mezzi gratis per diffondere le proprie idee.

Tag: accessibilità informazione libertà

### Cos'è per te la Cultura Digitale?



**Silvia Unfer**

Posted @ 2011-02-27 12:58:52

[Visualizza e condividi](#)

La diffusione della conoscenza umana ovunque ed in poco tempo

Tag: veloce profonda partecipativa



**Amedeo Lepore**

Posted @ 2011-02-27 12:58:15

[Visualizza e condividi](#)

"I've seen things you people wouldn't believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion. I watched C-beams glitter in the dark near the Tannhauser gate. All those moments will be lost in time... like tears in rain..."

Tag: knowledge connection NOI



**Luigi Ferrara**

Posted @ 2011-02-27 12:43:17

[Visualizza e condividi](#)

E' un distacco dal mondo tradizionale, dai media tradizionali, dalla cultura tradizionale, è il vento di cambiamento del nuovo millennio che aspettavamo. Si può fare informazione libera, si può fare una rivoluzione pacifica, si può esprimere la propria opinione liberamente, si possono scambiare le idee, si può sperare in un mondo migliore.

Tag: condivisione cambiamento informazione



**Giuseppe Castelli**

un elemento di democrazia.

Tag: accesso sviluppo democrazia



**Silvia Carbone**

La cultura digitale è la possibilità di utilizzare gli strumenti e la tecnologia per diffondere conoscenza, instaurare relazioni e legami, e partecipare alla co-creazione di valore.

Tag: conoscenza condivisione partecipazione



**Andrea Contino**

E' impensabile ora poter parlare di qualsiasi sviluppo del sapere umano senza il supporto di strumenti digitali. La potenza della condivisione e della collaborazione, abilitata da questi strumenti, sfonda qualsiasi tipo di

barriera, in grado di cambiare il mondo partendo da una tastiera ed un mouse.

Tag: Sapere Collaborazione Innovazione



**Giuliano Iacobelli**

La cultura digitale è un concetto che include i principi di condivisione, partecipazione, confronto, collaborazione, interazione e incontro. Uno "state of mind" vengono messe a disposizione degli altri le proprie conoscenze e passioni con lo scopo di suscitare l'interesse in merito ed accrescere la conoscenza collettiva. Una condizione in cui ci sentiamo in dovere di agire attivamente e responsabilmente per rendere la rete un posto migliore.

Tag: condivisione partecipazione open



**Pier Luca Santoro**

L'inversione dei processi, complice la crisi mondiale ancora in essere ed i cambiamenti nel flusso di informazione e comunicazione apportati dall'ecosistema digitale, non consente oggi alle imprese di qualunque mercato o segmento di ragionare negli stessi termini del passato. I vecchi paradigmi ed i presupposti sui quali si fondavano sono sepolti, la piramide è rovesciata, dall'era dell'interruption marketing siamo entrati a pieno titolo nell'epoca dell'engagement marketing. Alcune dinamiche sono già in atto ed altre si materializzeranno a breve termine, altre possono apparire più distanti e di difficile applicazione, ma tutte formano parte del "mainstream" economico e sociale della prossima decade. Il processo tradizionale che contemplava una linearità governata dalle imprese partendo dalla creazione della notorietà di marca [o prodotto/servizio] per arrivare all'acquisto attraverso la presa in considerazione e la preferenza, oggi è completamente ribaltato.

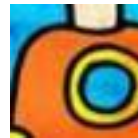
Tag: connessione condivisione comprensione



**Valentino Spataro**

Cultura digitale è la conoscenza delle nuove tecnologie per fare meglio quello che la cultura classica ci insegna a vedere

Tag: Competenza Comunità Condivisione



**Francesco Posati**

Condivisione di idee in continuo movimento

Tag: mobile device crowdsourcing internet



**Cristina Simone**

Condivisione in tempo reale di notizie e possibilità di essere informati e aggiornati su qualsiasi argomento

Tag: condivisione Instantaneità Aggiornamento



**Sergio Ragone**

Lo spazio necessario dentro il quale vivere la modernità. Senza lo spazio non ci può essere un tempo e senza il tempo futuro non ci potrà mai essere la storia. Ed il futuro ha fretta.

Tag: spazio memoria innovazione



**Max Tremolizzo**

C'è chi subisce la tecnologia e chi la reinventa ogni giorno. Avere una "cultura digitale" non è acquistare l'ultimo techno-gadget perchè fa fico: è smontarlo dieci minuti dopo per capire come è fatto.

Tag: Curiosità Condivisione Reinventare



**Roberto Peraboni**

E' la consapevolezza di vivere in un mondo dove il sapere si può raggiungere in qualunque momento e in qualunque luogo. In cui il rapporto con l'informazione perde vincoli spazio temporali e diventa un diritto per chiunque, e non un privilegio per pochi.

Tag: conoscenza libertà always-on



**Giorgio Ghisalberti**

La Cultura Digitale è innanzitutto un'opportunità per tutti, l'opportunità di conoscere e di accedere ad un universo di informazioni. Nasce dal desiderio di scoprire qualcosa di nuovo, e dalla voglia di confrontarsi e di mettersi in gioco in prima persona.

Tag: opportunità passione condivisione



**Daniele Alberti**

Poter ampliare gli orizzonti della nostra

vita condividendo, collaborando e scoprendo tutto quello che di meraviglioso e allo stesso tempo orribile del nostro mondo

Tag: condividere collaborare scoprire



**Alessandra Farabegoli**

Restituire alle persone il controllo sulla comunicazione, dare voce a tanti, facilitare l'incontro e lo scambio. Abbattere le vecchie rendite di posizione, dar valore al merito, poter sperimentare e imparare molto più velocemente. Obbligare aziende, politica e poteri a parlare "con" le persone, non "alle" persone.

Tag: agile intelligente concreta



**Jacopo Paoletti**

Quando penso alla Cultura Digitale penso a ciò che è stato, in questi anni. Quando era Fidonet, quando era una BBS, quando era Gopher. Quando erano delle message board, un newsgroup, una chan su IRC. Quando si decidevano le regole comuni, le RFC, la Netiquette, gli standard, passando da ISOC fino al W3C. A quando abbiamo iniziato a parlare di noi, nei blog, nelle community, nei social network, nel Web 2.0. Quando abbiamo iniziato a cambiare noi per cambiare La Rete e a quanto La Rete ci abbia cambiati. Perché Internet è il sistema nervoso di questa nuova, attuale, mente collettiva, mutevole, diversa, unica: diversamente unica e unicamente diversa. Fatta di tanti "se stessi" che sono comunque una sola cosa: Noi, l'Uomo: la sua libertà di esprimersi ed esistere, la sua curiosità nel conoscere per conoscersi. Oggi questo nuovo "Noi" è una realtà, ogni giorno, in ogni ambito, in ogni cosa, in ogni aspetto del nostro quotidiano, del nostro vivere: dalla nostra email, alla nostra banca, dai nostri amici al nostro lavoro. I nostri confini sono in quelli dell'altro, in perenne condivisione di essere negli esseri. Nodo per nodo. La Cultura Digitale è forse la pagina che scriviamo ogni giorno, di questo grande libro fatto di infiniti bit, che ha la sua ultima pagina nel futuro, nel domani. Sempre più aperto all'individuo come alla collettività, per provare ad essere migliori. Almeno fino al prossimo Ping.

Tag: Internet Rete Uomo



**Marilena Porfiri**

La cultura digitale potrei riassumerla in una sola domanda: "sei consapevole di quanto la rete può aiutare la tua vita?". Dopo molto più di un decennio sono sconvolta al solo apprendere che c'è ancora qualcuno under 40 che in casa "non ha la linea". Ecco, se è vero che prima "vivevamo anche senza Internet" e che tutto si può ancora fare "come ai vecchi tempi", "da ignoranti" appunto ignorare come il web e tutto ciò che gli ruota intorno ti apra la porta a.. Ad un'infinità di risorse che prima impiegavi settimane a trovare ed ad una disponibilità "24/7" e "ovunque" delle risorse stesse. Conoscere la rete significa anche conoscere chi la usa, poter instaurare relazioni umane e professionali utili ed interessanti, raggiungere persone e "luoghi" prima lontani anni luce. Insomma, se si ignora tutto questo, se non si ha cultura digitale, non si può che rimanere indietro ogni giorno di più.

Tag: indispensabile piacevole accessibile



**Gabriele Pannacci**

La cultura digitale è avere un pensiero scientifico/metodico e conoscenza della tecnologia, che aiuta a gestire e vivere meglio la propria vita.

Tag: Scienza Tecnologia Progresso



**Danilo D'Auria**

Condivisione del proprio patrimonio di informazioni e conoscenze, attraverso i mezzi offerti dalla tecnologia per abbattere i confini geografici, ed abbattere il muro tra le diverse etnie, costumi, credenze.

Tag: libera etica trasparente



**Caterina Policaro**

La cultura digitale è la possibilità di usare consapevolmente strumenti e tecnologie mobile e web, mettendo in rete conoscenze e relazioni, per migliorare la qualità della nostra vita.

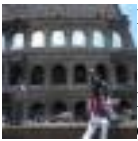
Tag: rete conoscenza condivisione



**Daniele Virgili**

La cultura digitale è il saper apprezzare veramente quello che la tecnologia ci mette a disposizione per migliorare la nostra vita!

Tag: Broadband Internet Smartphone



**Elena Borrelli**

La cultura digitale è quel particolare tipo di cultura che ci permette di poter abbattere il paradigma dello spazio e dell'appartenenza attraverso i quali veniamo identificati ogni giorno dalla cultura tradizionale per poter entrare in un particolare tipo di intelligenza che è quella collettiva.

Tag: istantanea condivisibile creativa



**Roberto Marsicano**

La possibilità pratica di accedere ad un universo di informazioni che mi sarebbe impossibile raggiungere altrimenti. Un'estensione dei miei contatti nel mondo e per il mondo cui posso contribuire in modo più attivo e proattivo.

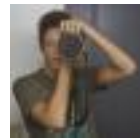
Tag: estesa pervasiva internazionale



**Sergio Palese**

Uno strumento in grado di liberare l'umanità da qualsiasi vincolo, da qualsiasi censura. La più grande opportunità di indipendenza, a disposizione di tutti.

Tag: Indipendente Necessaria Cosmopolita



**Stefano Giudici**

La cultura digitale è quell'insieme di conoscenze e background minimi necessari per navigare nell'enorme mare della tecnologia e che ci permette di interfacciarci ad essa. Cultura digitale significa anche sapere quali sono gli ultimi strumenti e meccanismi sociali web-based e saperne fare un buon uso.

Tag: conoscenze tecnologia sociale



**Angelo Brusino**

E' l'evoluzione e l'attuale ultimo approdo del nostro sistema di comunicazione e di apprendimento, per la prima volta nella storia dell' uomo universalmente libero ed accessibile, e' la costante rivoluzione prodotta da continui scambi di idee ed azioni che stanno influenzando e cambiando il mondo, in una nuova geometria e geografia di liberta' che ne faranno un luogo migliore.

Tag: libera gratuita disponibile



**Alessandro Prunesti**

E' la capacità di immaginare oltre i confini del presente e di sperimentare nuove forme di utilizzo delle tecnologie e dei media. E' la voglia di condividere conoscenze ed esperienze, per generare benefici a vantaggio di tutti. E' la voglia di costruire professioni che ancora non immaginiamo, attraverso strumenti che devono essere ancora inventati.

Tag: partecipazione condivisione etica



**Mirko Bonadei**

La Cultura Digitale nasce dalla curiosità intesa come ricerca continua di nuove conoscenze, nuove idee e nuovi stimoli. Si consolida con la costanza, l'impegno, l'etica e l'umiltà. E' fatta di condivisione e di ascolto con altre persone e porta ad un costante miglioramento grazie sia ad esperienze positive che negative dalle quali si impara sempre e comunque.

Tag: curiosità umiltà impegno



**Fabio Di Vita**

Uso degli strumenti che la rete ci fornisce (social media, web site) e degli strumenti che ad essa accedono al fine di diffondere, condividere, ampliare la conoscenza e superare le "nuove colonne d'ercole" della storia dell'uomo

Tag: condivisione semplificazione aggregazione



**Marco Lotito**

Cultura condivisa in rete

Tag: conoscenza accessibile riscrivibile



**Gianluigi Zarantonello**

Il patrimonio di conoscenze, idee e innovazioni che si esprime ogni giorno attraverso tutti i media digitali. Social web e oltre...

Tag: networking condivisione innovazione



**Rosanna Perrone**

E' una nuova filosofia per la comunicazione. Nella sua relazionalità ha tutto: la sintesi dalla tradizione, la spinta rigenerativa verso il continuo moto creativo, la traduzione finale del talento in Idea. Il suo carattere è adrenalinico, stimolante, audace. Ha una faccia da schiaffi, ma una volta messa in campo, da un'opportunità statica si ottiene una trasformazione irreversibile in tutti i suoi effetti, magari neanche previsti. E' una personalità feconda.

Tag: Relazione Estetica Soluzione



**Alisa Puracchio**

Fare parte di una community scelta sulla base di un comune sentire, la possibilità di accedere direttamente alle informazioni ritenute di interesse, la comunicazione in real-time.

Tag: Innovazione Conoscenza Partecipazione



**Fabio Lalli**

Etica, trasparenza, passione per il proprio lavoro, voglia di partecipare e confrontarsi. Insomma, i valori degli Indigeni Digitali e della cultura hacker

Tag: Partecipazione Trasparenza Etica

## Associazione Indigeni Digitali

**Presidente:** Fabio Lalli

**Segretario:** Giuliano Iacobelli

**Tesoriere:** Annalisa Puracchio

**Consiglieri:** David Funaro, Mirko Lalli, Enza Celiento, Massimo Melica

### Contatti

- Sede legale: Via monte delle piche 15 – 00148 Roma
- Email: [associazione@indigenidigitali.com](mailto:associazione@indigenidigitali.com)
- Codice Fiscale: 97675740589
- Sito web: [www.indigenidigitali.com](http://www.indigenidigitali.com)

### Ambassador

- Roma: Gabriele Pannacci, Fabio Di Vita, Antonio Lupetti, Prunesti Alessandro
- Milano: Jacopo Paoletti, Diego Trinciarelli
- Napoli: Emanuele Cali, Sergio Gandrus, Alessandro Canessa
- Catania: Lorenzo Sfienti
- Torino: Costamagna Gabriele
- Genova: Alberto Clavarino

### Comitati nazionali

- Etica, rete e cultura digitale
- Startup, normative, VC
- Developer Mobile
- Developer Web
- Social Media
- Mentoring e tutoring startup

