



UNIVERSITÀ DI PISA

Corso di Laurea Magistrale  
in Informatica Umanistica

**La rete siamo noi:  
quando la nostra ignoranza condiziona  
le sue potenzialità**

**Relatore:**  
*Prof. Francesco Varanini*

**Candidato:**  
*Romina Giselle Valdez*

Anno Accademico 2011-2012

## Indice

Introduzione.....	9
Capitolo I: La storia di Internet .....	12
Introduzione.....	12
1. L' Advanced Research Project Agency .....	12
2. Time-sharing .....	14
3. Due continenti, stessa conclusione.....	15
4. Le origini del mito?.....	17
5. Verso Arpanet .....	17
5.1. L'Interface Messenger Processor .....	18
5.2. La terza Università di Cambridge .....	19
5.3. I Ragazzi dell'IMP.....	19
6. I nodi .....	20
7. Dettagli tecnici .....	22
7.1. Protocollo TCP/IP .....	22
7.2. Protocollo SMTP.....	23
7.3. Domain Name System.....	24
8. Le esclusioni da Arpanet .....	25
8.1 NSFNET .....	26
9. Ed Internet fu... ..	26
Capitolo II: La società digitale .....	28
Introduzione.....	28
1. I nativi digitali e gli immigrati digitali .....	28
2. La neuroplasticità.....	33
2.1 La competitività: il perché disapprendiamo .....	34
2.2. La bidirezionalità della neuroplasticità .....	36
3. Adulti ed educazione.....	38
4. Il cervello e l'input sociale.....	39
Capitolo III: Convergenza o divergenza?.....	43
Introduzione.....	43
1. La pseudo libertà in rete .....	43
2. La competenza digitale .....	51
2.1 Concetti relazionati .....	53

2.3. Le abilità per il XXI Secolo .....	55
2.4. Skill e competence .....	60
3. Competenza digitale e competenze in generale.....	61
5. Verso la convergenza .....	66
5.1 Skill, competence e literacy .....	66
Capitolo IV: I due mondi .....	71
Introduzione.....	71
1. L’analogia dei due mondi .....	71
2. “Reale e Virtuale” o “Digitale e Fisico”? .....	73
2.1. Non accettate le caramelle dagli estranei .....	74
2.2. A cosa stai pensando?.....	77
Capitolo V: La Rete (è) sociale.....	82
Introduzione.....	82
1. La Rete e la Società, cosa insegnare?.....	82
1.1. European computer driving licence .....	84
1.2. e-Citizen .....	88
1.3. Webwise.....	91
Capitolo VI: La paura della Rete.....	95
Introduzione.....	95
1. La nostra ignoranza .....	95
2. La paura dell’ignoto .....	96
2.1. I gruppi e la legge del più forte .....	99
3. Il diritto all’oblio.....	102
4. L’impotenza della condivisione.....	104
5. Epilogo.....	106
Capitolo VII: Pubblico, privato o entrambi?.....	107
Introduzione.....	107
1. Che cosa è la privacy? .....	107
1.2. Verso la “publacy” .....	109
2. Invisibile o visibile? .....	109
2.1. La visualizzazione in Facebook.....	111
3. Ciò che è gratis, ha un prezzo .....	112
4. La condivisione in Facebook .....	116
4.1. Spiegazione sul funzionamento della condivisione .....	118

4.2. Se non è condivisibile, è scaricabile .....	119
5. I dati del web e le informazioni dei <i>social network</i> .....	119
5.1. Twitter .....	120
5.2. Facebook .....	121
6. Immagini e parole, vale a dire, <i>Google maps</i> e <i>Facebook</i> .....	122
Capitolo VIII: Analisi di dati .....	124
1. Descrizione dell'analisi .....	124
2. Le informazioni secondarie .....	124
3. Descrizione del questionario .....	126
Capitolo IX: Il campione italiano .....	131
1. Descrizione socio-anagrafica .....	131
Parte 1: Usi e abitudini .....	132
Parte 2: Gli strumenti di Internet .....	136
2.1. Dropbox .....	136
2.2. Slideshare .....	137
2.3. Forum .....	138
2.4. Wikipedia .....	138
2.5. Pubbliche Amministrazioni .....	139
Parte 3: Il web .....	140
Parte 4: I Social Network .....	142
Parte 5: La Privacy .....	145
Capitolo XX: Il campione argentino .....	152
1. Descrizione socio-anagrafica .....	152
Parte 1: Uso e abitudini .....	153
Parte 2: Gli strumenti di Internet .....	159
2.1. Dropbox .....	159
2.1. Slideshare .....	160
2.3. Forum .....	161
2.4. Wikipedia .....	161
Parte 3: Il web .....	162
Parte 4: I Social Network .....	164
Parte 5: La Privacy .....	166
Capitolo XXI: Il confronto dei campioni .....	172
1. Analisi congiunta dei due campioni .....	172

Conclusioni..... 182

## Indice delle figure

Figura 1: Arpanet Dicembre 1969.....	21
Figura 2: Crescita di Arpanet.....	22
Figura 3: Risultati Google per Romina Giselle Valdez .....	47
Figura 4: Seconda pagina dei risultati Google per Romina Giselle Valdez.....	48
Figura 5: Terza pagina per i risultati Google per Romina Giselle Valdez .....	49
Figura 6: Settima pagina dei risultati Google per Romina Giselle Valdez.....	50
Figura 7: Ottava pagina di risultati Google per Romina Giselle Valdez .....	50
Figura 8: Digital competence e le discipline associate.....	60
Figura 9: Competenza del framework DeSeCo .....	62
Figura 10: Esempio di pubblicità\premio sul web .....	76
Figura 11: Esempio di indagine/premio sul web.....	76
Figura 12: Esempio di spam via email.....	77
Figura 13: Esempio di post su Facebook con informazioni personali.....	80
Figura 14: Simulazione esame ECDL modulo 7 .....	87
Figura 15: Simulazione esame modulo 7 - sezione comunicazione.....	87
Figura 16: Messaggio inviato su Skype quando il destinatario è offline.....	110
Figura 17: Messaggio inviato su Skype quando il destinatario è online (ma invisibile).....	110
Figura 18: Messaggio recapitato su Skype quando il destinatario si collega (rimanendo invisibile) .....	111
Figura 19: Messaggi visualizzati dal destinatario su Facebook (Rosso non visualizzato, verde visualizzato).....	111
Figura 20: Esempio visualizzazione post su Facebook .....	112
Figura 21: Homepage Facebook 2010.....	114
Figura 22: Homepage Facebook 2011.....	114
Figura 23: Esempio di inserzioni su Facebook.....	115
Figura 24: Estratto di utenti che si lamentano delle politiche sulla privacy di Facebook....	117
Figura 25: Occorrenze della parola "Informazioni" sulla normativa della privacy di Twitter .....	121
Figura 26: Occorrenze delle parole "dati" e "informazion" sulla normativa della privacy di Facebook.....	122
Figura 27: Feedback questionario su Facebook.....	125
Figura 28: Feedback questionario su Facebook.....	126
Figura 29: Pagina iniziale del questionario .....	126
Figura 30: Questionario, sezione dedicata al collegamento ad Internet col cellulare .....	128

## Indice delle tabelle

Tabella 1: Programma e-Citizen.....	88
Tabella 1: Mezzo di comunicazione usato con più frequenza la sera e la mattina: Cellulare .....	133
Tabella 2: Mezzo di comunicazione usato con più frequenza la sera e la mattina: Internet/Cellulare .....	133

Tabella 3: : Mezzo di comunicazione usato con più frequenza la sera e la mattina: Internet .....	133
Tabella 4: Risposta "Quante schede aperte hai contemporaneamente mentre navighi?" del campione italiano .....	135
Tabella 5: Riposta "Sei iscritto ad un forum?" con distribuzione di età considerando l'insieme tra donne e uomini del campione italiano .....	138
Tabella 6: Risposte "Internet e web sono la stessa cosa?" delle donne del campione italiano .....	140
Tabella 7: Risposta "Internet e il web sono la stessa cosa?" degli uomini del campione italiano .....	140
Tabella 8: Risposte "a cosa serve il tasto 'mi sento fortunato'?" delle donne del campione italiano .....	141
Tabella 9: Risposte "a cosa serve il tasto 'mi sento fortunato'?" degli uomini del campione italiano .....	141
Tabella 10: Utenti con account solo in Facebook .....	142
Tabella 11: Commenti degli intervistati sul rispetto dei dati tra Facebook e Twitter .....	143
Tabella 12: Commenti degli intervistati "Cosa pensi di Facebook?" .....	144
Tabella 13: Domanda "Chi controlla il tagging di Facebook?" .....	146
Tabella 14: Domanda "Ti da noia Facebook non permetta la personalizzazione del profilo?" .....	147
Tabella 1: Mezzo di comunicazione usato con più frequenza la sera e la mattina: Facebook .....	153
Tabella 2: : Mezzo di comunicazione usato con più frequenza la sera e la mattina: Internet/App .....	153
Tabella 3: Mezzo di comunicazione usato con più frequenza la sera e la mattina: Telefono .....	154
Tabella 4: Mezzo di comunicazione usato con più frequenza la sera e la mattina: Cellulare/Internet e Internet/Internet.....	153
Tabella 5: Risposte relative agli strumenti utilizzati per le previsioni meteo. Campione argentino.....	154
Tabella 6: Risposta "Come sei venuto a conoscenza della 'Notizia del giorno'?" varietà online .....	155
Tabella 7: Risposta "Come sei venuto a conoscenza della 'Notizia del giorno'?" varietà offline .....	155
Tabella 8: Risposta "Quante schede aperte hai contemporaneamente mentre navighi?" del campione argentino .....	157
Tabella 9: Risposte "Cosa faresti la sera di un venerdì piovoso?" .....	159
Tabella 10: Risposta "Sei iscritto ad un forum?" del campione argentino .....	161
Tabella 11: E' più invadente Facebook o Google? .....	165
Tabella 12: Domanda "Ti da noia che Facebook non permetta la personalizzazione del profilo?" .....	166

## Indice dei grafici

Grafico 1: Distribuzione Sesso/Età campione italiano .....	131
Grafico 2: Distribuzione professioni del campione italiano .....	131
Grafico 3: Risposte "Con quale frequenza controlli le mail?" del campione italiano per fascia di età .....	134
Grafico 4: Risposte "Usi il cellulare per collegarti ad Internet?" del campione italiano per fascia di età .....	134
Grafico 5: : Risposte "Usi Dropbox?" – Donne del campione italiano .....	136
Grafico 6: Risposte "Usi Dropbox" – Uomini del campione italiano .....	137
Grafico 7: Risposte "Usi Slideshare o altri hosting simili?" del campione italiano .....	137
Grafico 8: Risposta "Hai mai editato un articolo su Wikipedia?" del campione italiano .....	139
Grafico 9: Risposta "Hai un indirizzo PEC?" .....	140
Grafico 10: Browser utilizzato con più frequenza dal campione italiano .....	141
Grafico 11: E' più invadente Facebook o Google? .....	145
Grafico 12: Domanda "Hai personalizzato le impostazioni su Facebook?" .....	146
Grafico 13: Fascia di età del campione argentino.....	152
Grafico 14: Distribuzione delle professioni del campione argentino .....	152
Grafico 15: Con quale frequenza controlli le mail?" del campione argentino per fascia di età .....	156
Grafico 16: Risposte "Usi il cellulare per collegarti ad Internet?" campione argentino per fascia di età .....	157
Grafico 17: Risposta "Usi Dropbox?" campione argentino .....	160
Grafico 18: Risposte "Usi Slideshare o altri hosting simili?" del campione argentino .....	160
Grafico 19: Risposta "Hai mai editato un articolo su Wikipedia?" del campione argentino .....	162
Grafico 20: "Internet e web sono la stessa cosa?" del campione argentino .....	162
Grafico 21: Browser utilizzato con più frequenza dal campione argentino .....	163
Grafico 22; Risposte "a cosa serve il tasto 'mi sento fortunato'?" del campione argentino .....	164
Grafico 23: Risposta "E' possibile scaricare una copia dei tuoi dati personali in Facebook?" .....	167
Grafico 24: Domanda "Hai personalizzato le impostazioni su Facebook?" .....	167
Grafico 25: Domanda "Chi controlla il tagging di Facebook?" .....	168
Grafico 26: Domanda "Quando scrivi uno stato questo è...?" .....	168



## Abstract

**Keyword:** *competenze digitali, neuroplasticità, nativi digitali, immigranti digitali, ignoranza, paura, rete, skill, competence*

Partendo dal presupposto che la società digitale si divide in “nativi digitali” e “immigrati digitali” abbiamo voluto dimostrare, tramite il confronto del comportamento e le abitudini di due gruppi sociali, quando si trovano a realizzare dei *task* che hanno la rete come medium di sviluppo o sostegno, che la data di nascita non è un fattore discriminante per parlare di competenza informatica, giacché grazie alla neuroplasticità è possibile colmare la mancanza di abilità o addirittura, migliorarla.

Una volta accettato che tutti possono essere alla pari, e che la divisione della rete sotto criteri anagrafici è infondata, abbiamo voluto ricordare che la rete è costituita da persone, e per tanto le conoscenze maturate durante la vita quotidiana possono risultare utili anche nel mondo digitale. Partendo da esempi e testimonianze degli intervistati, abbiamo verificato che l’impiego della rete cambia in base ai gruppi sociali, e che questi possono scoprire le “regole” della rete grazie alla frequentazione di quest ambiente, al senso comune e alle *common courtesy*.

Essendo sempre possibile imparare nuove cose e avendo presente che la rete è basicamente un ambiente sociale, abbiamo voluto costatare se l’attuale offerta didattica per il raggiungimento di un’alfabetizzazione informatica dedicata al web fosse all’altezza delle esigenze dei suoi utenti. Mediante l’osservazione, l’analisi e il confronto di corsi e certificazioni, quali l’ECDL, abbiamo dimostrato che hanno intrapreso una strada sbagliata, giacché incentrati soltanto su conoscenze tecniche. Abbiamo quindi stabilito che c’è bisogno di individuare un elenco di “diritti” e “doveri” per il cittadino della rete, perché capisca i suoi concetti di base, quali “collaborazione” e “partecipazione”, e possa in questo modo, consciamente e volutamente sfruttare le potenzialità della rete, senza che la paura dell’ignoto o l’ignoranza, possano essere degli ostacoli.

## Introduzione

L'era digitale è il nostro presente. Siamo circondati di tecnologia, apparecchi, cambiamenti. È inutile in questa sede ripetere all'infinito come tutto stia cambiando; questa rivoluzione la viviamo oggi giorno e a volte senza renderci nemmeno conto perché entrano a far parte della nostra vita come se niente fosse. Alla base di questi avvenimenti c'è il web, non una rete qualsiasi ma la Rete delle reti, un sistema che permette la comunicazione, la condivisione, la conoscenza.

In un'epoca dove tutto è mediato da essa, è importante avere gli strumenti giusti per gestirla, comprenderla, manipolarla e non essere semplicemente inglobati e assorbiti da essa.

Probabilmente tutti, o quasi, sanno far una ricerca su un motore di ricerca, ma cosa c'è dietro alla soluzione proposta? L'utente sa cosa sta succedendo? Chi non ha un account su un *social network*? ma siamo in grado di sapere cosa accade dietro quella rete di contatti?

Internet ci è stata offerta senza un manuale d'istruzione, non parliamo di cose "banali" o tecniche quali saper usare un *browser*... per quelle sono stati creati numerosissimi corsi e piccole guide. Stiamo parlando di argomenti che vanno oltre ma al tempo stesso sono la quotidianità.

Numerosi teorici, quale Marc Prensky, parlano di *skill* che i membri della società attuale e futura *dovrebbero* avere per vivere nell'era dell'informazione, non nomina le tipiche l'abilità come scrivere o leggere, ma di programmazione come nozione basica per affrontare il domani. Non pare sia molto errato come requisito, ma come possiamo pretendere una società completamente *computer literate* se non vengono offerte le armi per diventarlo?

Nella rete, così come nel mondo fisico, la paura e l'ignoranza hanno un ruolo da protagonista nel limitare l'utente e nel condizionare le potenzialità che potrebbero questi ottenere da questa. È uno strumento sconosciuto, che si basa molto su

leggende metropolitane, sentito dire, accontentamento e accondiscendenza. La curiosità dovrebbe essere il punto di svolta. Un utente incuriosito, che vuole conoscere è in grado di superare molti ostacoli, e nella rete domanda e risposta sono nello stesso ambiente; possiamo ricorrere a degli strumenti di conoscenza presenti all'interno di essa per far fronte ai nostri dubbi e ai nostri blocchi. Una volta acquisita una conoscenza, non ignoriamo più tale argomento, e quel che conosciamo non ci fa più paura.

Questa tesi ha come obiettivo principale dimostrare che la separazione dei cittadini della rete in "nativi digitali" e "immigrati digitali" è infondata per quanto riguarda l'utilizzo di Internet. Non possiamo affermare che una persona ha più abilità perché nata nel 1993 rispetto ad un'altra del 1963. L'età di certo gioca un ruolo nella determinazione di certe azioni e abitudini, ma la neurobiologia grazie al concetto di neuroplasticità ci insegna che il nostro cervello è sempre in grado di adattarsi a nuove sfide, acquisendo conoscenza e capacità in qualsiasi tappa della nostra vita.

Per riuscirci nel nostro tentativo confronteremo il comportamento e le abitudini di due gruppi sociali, quando si trovano a realizzare dei *task* che hanno la rete come medium di sviluppo o sostegno.

Un altro obiettivo da raggiungere per dimostrare quello principale è di ricordare che la rete è costituita da persone e per tanto le conoscenze maturate durante la vita quotidiana possono risultare utili anche nel mondo digitale, che non è un universo a sé isolato e senza legami con quello fisico. Per avere successo verificheremo come l'impiego della rete cambia in base a gruppi sociali diversi e questi possono scoprire le "regole" della rete grazie alla frequentazione di questo ambiente, al senso comune e alle *common courtesy*.

Non possiamo parlare di un metodo nuovo d'insegnamento della rete basato sulle conoscenze già acquisite, se non si confrontano anche le attuali offerte didattiche per il raggiungimento di un'alfabetizzazione informatica dedicata al web.

Mediante l'osservazione, analisi e confronto di corsi e certificazioni, quali ECDL, in mercato, vorremmo provare *l'information literacy* ha intrapreso una strada sbagliata e che c'è il bisogno di individuare un elenco di "diritti" e "doveri" per il cittadino della rete, perché capisca i concetti alla base della Rete e possa consciamente e volutamente iniziare a sfruttarla le sue potenzialità, senza che la paura dell'ignoto o l'ignoranza possano essere degli ostacoli.

# Capitolo I: La storia di Internet

## Introduzione

La nascita della Rete delle reti non può essere ridotta alla semplice realizzazione di un progetto militare di ricerca: Internet deve la sua nascita alla passione, all'impegno e allo sforzo coordinato di un grandissimo numero di studenti, ricercatori, insegnanti che hanno saputo spendersi fino in fondo per far uscire i loro computer e le loro università dal loro atavico isolamento, creando una comunità virtuale dedicata alla ricerca, allo scambio scientifico e al progresso accademico.

Internet nasce da un progetto che vedeva il Mondo diviso in due settori geografici e aree di influenza politica, per divenire il primo mezzo in grado di mettere in relazione i popoli di ogni dove, senza più barriere politiche, spaziali o temporali.

Questa tesi ha come oggetto di studio la Rete, ci sembrava necessario quindi, un piccolo riassunto sulla sua formazione per capire e scoprire verso dove sta andando e in che modo questo strumento così potente è arrivato a noi.

## 1. L' Advanced Research Project Agency

La messa in orbita del satellite Sputnik dall'Unione Sovietica il 4 ottobre 1957, fu lo scossa che servì agli Stati Uniti per rimettersi in carrellata verso la corsa alla supremazia tecnologica.

La nomina del presidente del *Massachusetts Institute of Technology*, James R. Killian Jr., a ricoprire il ruolo di "Science Advisor", ossia un consulente per favorire lo sviluppo veloce ed efficiente della scienza americana n'è la prova. L'obiettivo prefissato tra Killian e Neil McElroy, segretario della difesa, era la creazione di un'unica agenzia per la ricerca e lo sviluppo scientifico, superando la rivalità e la competizione tra esercito, marina ed aviazione, che fino a quel momento avevano realizzato, ognuno per proprio conto, dei progetti di ricerca facendosi concorrenza a vicenda.

Da questa iniziativa, il 7 gennaio 1958, nascerà l'ARPA (*Advanced Research Project Agency*) agenzia con sede all'interno del Pentagono e diretta da Roy Johnson, destinata a progetti di ricerca avanzata e che finanzierà la sperimentazione nell'ambito del networking.

L'Arpa affida a Leonard Kleinrock la realizzazione del NMC (*Network Measurement Center*), il centro di misurazione della rete situato presso l'UCLA, che in seguito diventerà il primo nodo della futura Arpanet, con il compito di monitorare il traffico dei pacchetti attraverso i nodi che si sarebbero via via aggiunti.

Kleinrock fu scelto per il suo esteso contributo in questo campo, tra cui ricordiamo la sua tesi dottorale pubblicata nel 1961, *Information Flow in Large Communication Nets*, un testo che getta le basi statistiche e matematiche per lo studio del traffico nelle reti distribuite e della commutazione a pacchetto.

Nel frattempo Jack P. Ruina diventato il primo scienziato a dirigere l'Arpa, dopo l'uomo d'affari Roy Johnson, e il militare Austin W. Betts, ha il merito di avere intuito il grande potenziale della *computer science* e delle sue applicazioni alla trasmissione dei dati.

Nell'autunno del 1962 Joseph Carl Robnett Licklider entra a formare parte dell'Arpa con il ruolo di direttore dell'IPTO (*Information Processing Techniques Office*) lanciando un programma di ricerca basato sulla sua visione di simbiosi tra uomo e macchina.

Meglio noto come Lick, fu uno studioso di psicoacustica che avrà un ruolo fondamentale nello sviluppo delle ricerche dell'Arpa, e prima ancora dell'avvento dei *personal computer* riuscirà a intravedere un futuro in cui l'interconnessione dei calcolatori elettronici sarà totalmente al servizio dell'umanità.

Licklider inizia così una "caccia ai cervelli", coinvolgendo nelle ricerche dell'Arpa tutti i più grandi centri di ricerca e le più prestigiose istituzioni universitarie degli Stati Uniti.

Viene messo a capo di un gruppo di lavoro, da lui battezzato *Intergalactic Computer Network*, al quale indirizza nel 1963 un memorandum che rappresenta la base concettuale di ciò che sarebbe diventata Arpanet: Link voleva creare una comunità in cui i ricercatori potessero collaborare nei propri lavori invece di creare macchine,

linguaggi e programmi incompatibili. La soluzione sarebbe stata quella di far diventare estremamente facile per le persone lavorare insieme grazie al collegamento di tutti i computer time-sharing dell'Arpa in un sistema nazionale.

## 2. Time-sharing

Fino al 1960 i computer operavano esclusivamente in modalità batch. L'utilizzatore preparava in anticipo un pacco di schede perforate che contenevano le istruzioni per il sistema operativo, il codice del programma e i dati di ingresso. L'insieme di schede veniva poi consegnato ad un operatore che provvedeva ad inserirlo in una coda di esecuzione. Il risultato era costituito normalmente da una stampa che veniva riconsegnata all'utilizzatore al termine del lavoro.

Era un procedimento piuttosto inefficace per sfruttare le potenzialità dei computer. Il bisogno di trovare modi alternativi per interfacciarsi con il computer fece sorgere l'idea di un approccio time-sharing, basato "sull'uso interattivo del processore. L'esecuzione della CPU viene suddivisa in quanti temporali. Il time-sharing è l'estensione logica della multiprogrammazione e non implica che il sistema sia multiutente, ma se lo è allora più utenti possono, con i loro programmi in esecuzione, interagire con il sistema centralizzato ciascuno con un proprio terminale. La CPU del computer centrale viene utilizzata per rispondere alle richieste dei singoli utenti, passando rapidamente da uno all'altro (*context switch*) dando così l'impressione ad ognuno di avere a disposizione il computer centrale interamente per sé ovvero dando l'impressione di un processamento multiplo in parallelo di più processi verso più utenti."<sup>1</sup>

Fondamentale per lo sviluppo dell'attuale rete globale fu l'attenzione data dai ricercatori al time-sharing. I pionieri Fernando Corbato e Robert Fano, scrissero che "The time-sharing computer system can unite a group of investigators in a cooperative search for the solution to a common problem, or it can serve as a community pool of knowledge and skill on which anyone can draw according to his needs. Projecting the concept on a large scale, one can conceive of such a facility as

---

<sup>1</sup> <http://it.wikipedia.org/wiki/Time-sharing>

an extraordinarily powerful library serving an entire community in short, an intellectual public utility."<sup>2</sup>

J.C.R. Licklider fu uno dei primi sostenitori dei nuovi sistemi basati su questo sistema e sia Robert Taylor che Larry Roberts, successori di costui a capo di IPTO, indicarono nella sua figura l'artefice della visione che condusse l'Arpa verso le priorità e obiettivi che portarono la rete da un concetto alla pratica. Licklider usava la frase "Intergalactic Network" per descrivere l'imminente comunità che sarebbe potuto emergere dall'interconnessione delle comunità locali sviluppatosi dal time sharing. Il concetto di time-sharing diffuse l'idea di interconnettere differenti sistemi di time-sharing creando una rete tra di loro. Questa rete avrebbe permesso a quelli geograficamente separati di condividere informazione, programmi, ricerche. Nell'articolo *The Computer as a Communications Device*, Licklider e Taylor predissero la creazione di una rete di computer globale "We have seen the beginnings of communication through a computer -- communication among people at consoles located in the same room or on the same university campus or even at distantly separated laboratories of the same research and development organization. This kind of communication -- through a single multiaccess computer with the aid of telephone lines -- is beginning to foster cooperation and promote coherence more effectively than do present arrangements for sharing computer programs by exchanging magnetic tape by messenger or mail."<sup>3</sup>

### **3. Due continenti, stessa conclusione**

All'interno della *RAND corporation*<sup>4</sup>, Paul Baran ipotizzava la creazione di una rete formata da numerosi nodi che avrebbero agito come interruttori che rimbalzano l'informazione da un nodo all'altro fino alla loro destinazione, usando uno schema denominato da Baran *Hot potatoe routing* o *Distributed communications*.

Per i suoi lavori di ricerca sulla commutazione di pacchetto e sulle reti di trasmissione dati s'ispirò al funzionamento del cervello umano; dove i neuroni sono milioni, e la morte di uno (o nel caso della rete, la caduta di un collegamento), non

---

<sup>2</sup> "Time-sharing on Computers", in *Information*, A Scientific American Book, San Francisco, 1966, p. 76.

<sup>3</sup> "The Computer as a Communication Device," in *In Memoriam: J.C.R.Licklider: 1915-1990*, p. 28.

<sup>4</sup> RAND Corporation (Research ANd Development) is a nonprofit global policy think tank first formed to offer research and analysis to the United States armed forces by Douglas Aircraft Company.



pregiudica la fine di una trasmissione, ma altri neuroni fungono da collegamento, ricreando un percorso alternativo. Nello stesso modo, secondo Paul Baran, avverrebbe la trasmissione in una rete a commutazione di pacchetto, basato sulla ridondanza e la molteplicità dei collegamenti.

Baran sviluppò anche l'idea di frazionare i messaggi in diverse unità elementari d'informazione, ciascuna in grado di seguire un percorso differente all'interno della rete, chiamati *Message blocks*.

Le proposte incontrano lo scetticismo della comunità scientifica, che non riteneva il progetto tecnicamente realizzabile e così per i prossimi cinque anni Baran realizzò dei dettagliatissimi memorandum scientifici per demolire una ad una tutte le obiezioni e le critiche mosse al suo progetto.

Nel 1965 il Pentagono decide di prendere in considerazione la proposta di rete distribuita, ma è lo stesso Baran a bloccare tutto quando scopre che il progetto sarebbe stato affidato alla DCA (*Defense Communications Agency*), un'agenzia governativa con un approccio alle telecomunicazioni vecchio stampo, che non aveva nessuna esperienza nel campo delle tecnologie digitali. Il rischio era di veder fallire il progetto e creare un precedente per cui le idee di Baran sarebbero state scartate definitivamente.

Contemporaneamente, a Londra, Donald Watts Davies, un fisico del *British National Physical Laboratory*, sviluppò delle teorie sul networking molto simili a quelle di Baran.

Nella primavera del 1966 Davies dà una pubblica lettura del suo lavoro, nel quale si parla di una rete distribuita analoga a quella concepita da Baran e descrive l'invio di messaggi come un atto di suddivisione in tanti "pacchetti", all'interno di una rete digitale.

Baran e Davies avevano raggiunto le stesse conclusioni, coincidendo perfino sulla dimensione dei pacchetti, sulla velocità di trasmissione e sull'utilizzo di una regola d'instradamento (*routing*) che fosse adattativa, in maniera da inviare i pacchetti all'interno della rete tenendo conto istante per istante della situazione dei nodi adiacenti e della congestione dei collegamenti. La scelta del termine *Packet Switching* per battezzare questa tecnologia di trasmissione dati si deve a Davies,

mentre Baran aveva descritto le stesse cose con un verboso *distributed adaptative message block switching*.

#### **4. Le origini del mito?**

Un articolo della rivista *Time* ha dato vita alla leggenda della creazione di una rete militare, costruita con la precisa intenzione di mettere gli Stati Uniti in condizioni di affrontare una guerra termonucleare, disponendo di una rete di comunicazioni in grado di sopravvivere ad un eventuale bombardamento. L'articolo è stato, teoricamente, smentito da una lettera, mai pubblicata, inviata alla prestigiosa rivista da Robert Taylor.<sup>5</sup>

In realtà le reti a commutazione di pacchetto e la realizzazione di Arpanet sono solamente due tra i tanti progetti di ricerca di base portati avanti dall'Arpa in quegli anni, senza intuirne sin da subito i potenziali utilizzi.

Charles Herzfeld ha raccontato la nascita di Arpanet in un'intervista rilasciata a *Scientific American* nel 1995 dove dichiarava che l'Arpanet non nacque per assicurare le comunicazioni militari in caso di guerra nucleare ma per collegare computer e ricercatori delle università, assistendoli nel condurre ricerche comuni sui computer e sulle reti di comunicazione, e per usare questi computer nelle ricerche di base. Sosteneva inoltre che il gruppo era consapevole delle potenziali applicazioni di Arpanet per la sicurezza nazionale, ma gli effettivi impieghi si sarebbero verificati molto dopo.

#### **5. Verso Arpanet**

Nel 1966 Robert Taylor è la nuova guida dell'IPTO, di cui J.C.R. Licklider ne rimase mentore. Le idee sviluppate e seminate negli anni precedenti da Lick sono finalmente mature, e Taylor riuscì ad ottenere da Charles Herzfeld, il quarto direttore dell'Arpa, un finanziamento da un milione di dollari per un progetto di rete distribuita.

---

<sup>5</sup> <http://www.cybertelecom.org/notes/baran.htm>

Taylor volse a capo di questo progetto il ricercatore Larry Roberts, che riuscì a strappare al *Lincoln Laboratory* soltanto dopo una "caccia all'uomo" durata varie settimane. Al *Lincoln Lab*, Roberts aveva supervisionato uno dei primi esperimenti di collegamento remoto tra due computer, sempre all'interno di un progetto finanziato dall'Arpa, diventando il candidato ideale per la nuova impresa.

Agli inizi del 1967 Roberts organizza degli incontri con i rappresentanti dei maggiori centri di ricerca e organismi universitari del settore informatico. Tuttavia trova dell'ostilità per quanto riguarda l'apertura del mondo accademico verso l'organizzazione in rete e la condivisione. Alcuni però hanno deciso di dare il proprio contributo. Tra i sostenitori del progetto troviamo Douglas Engelbart dello *Stanford Research Institute (SRI)*, che mette a disposizione il suo gruppo di ricerca per la realizzazione di NIC (*Network Information Center*) il primo centro amministrativo della rete che in seguito prenderà il nome di InterNIC (*Internet Network Information Center*).

I NIC si diffonderanno per coordinare in maniera decentralizzata i servizi di documentazione e assistenza, relativi alla struttura della rete e alla gestione dei nomi di dominio, con i quali vengono identificati i computer collegati a Internet

### ***5.1. L'Interface Messenger Processor***

Un contributo importante arrivò dallo scienziato Wesley Allison Clark per la creazione di Arpanet. Nel 1967 propose a Roberts di non collegare direttamente i computer tra loro, dato che i modelli in circolazione all'epoca erano tanti e incompatibili, invece suggerì di utilizzare una sottorete di computer uguali e compatibili, dedicati esclusivamente alle funzioni di trasmissione e ricezione dei dati. Così facendo i computer della sottorete avrebbero "parlato tutti lo stesso linguaggio" risolvendo i problemi di compatibilità, e ogni nodo della rete avrebbe dovuto imparare solamente il linguaggio della sottorete anziché quello di tutti gli altri nodi cui sarebbe stato connesso. I computer interposti tra i calcolatori e la rete vengono denominati IMP, *Interface Message Processor*.

## 5.2. *La terza Università di Cambridge*<sup>6</sup>

Alla fine del 1967 l'Arpa stipulò un contratto con la SRI per la stesura di specifiche che descrivessero la rete di comunicazione di Arpanet. L'istituto finì il rapporto per gli inizi degli anni '68 intitolandolo *A Study of Computer Network Design Parameters*.

Roberts e Barry Wessler, ricercatore dell'Arpa dal 1960, decisero di utilizzare questo testo, arricchito dai contributi teorici e tecnologici realizzati sin dai primi anni '60 da Baran, Davies, Kleinrock e Clark, per elaborare le specifiche degli IMP.

A luglio 1968 l'IPTO inviò una *Request For Proposal* per lo sviluppo delle *Interface Message Processor* a centoquaranta compagnie. Sarà una ditta di Cambridge, la *Bolt, Beranek & Newman*, a vincere l'appalto per la realizzazione dei primi IMP con un contratto da un milione di dollari.

La BBN nasce nel 1948 come una ditta di consulenza per la progettazione dell'acustica in teatri e sale cinematografiche, e saranno proprio gli studi sull'acustica ad attirare Licklider, che ci lavorerà dal 1957, permeando l'ambiente della sua passione per i computer. La BBN si trasformerà presto in un prolifico centro di ricerca sulle tecnologie informatiche, al punto di essere soprannominata la "terza università" di Cambridge accanto al MIT e a Harvard.

Sarà Frank Heart a avere l'incarico di mettere insieme il gruppo di ricerca per la realizzazione degli IMP rispettando le scadenze fissate dall'ARPA.

## 5.3. *I Ragazzi dell'IMP*

Il gruppo di Heart sarebbe stato conosciuto come gli *IMP guys*, e fu formato da Dave Walden, programmatore incaricato dell'IMP-to-host, Severo Ornstein, *hardware engineer* direttore assegnato per l'*hardware design* e l'implementazione, Bernie Cosell, programmatore e software debugger, Will Crowther, programmatore specializzato nella creazione di programmi piccoli e complessi e Bob Kahn, l'ingegnere che capì i problemi associati alla trasmissione di informazione tramite linee telefoniche.

---

<sup>6</sup> <http://mit.edu/6.933/www/Fall2001/BBN.pdf>

Tra il 1968 e il 1969 mentre il gruppo è impegnato nella realizzazione dell'IMP n°1, le sedi universitarie destinate a ospitare i primi nodi lavorano per mettere in grado i computer di collegarsi agli IMP e alla rete.

Per archiviare appunti e segnalazioni non ufficiali sullo sviluppo di Arpanet, Steve Crocker inventò nel 1969 le *Request For Comments* che da allora diventarono l'archivio ufficiale di specifiche, protocolli e procedure riguardanti Internet. Letteralmente sono "richieste di commenti" ossia proposte d'innovazioni tecniche da sottoporre ad approvazione, e riflettono la natura originaria della rete, priva di una qualsiasi autorità centralizzata e aperta alle proposte di chiunque.

Il RFC 1 intitolato *Host Software* descriveva i protocolli di connessione tra due computer, ossia le regole per stabilire uno scambio di dati fra due calcolatori diversi connessi a due IMP uguali.

Nel 1969 si forma il *Network Working Group* (NWG), gruppo di lavoro che si occuperà di completare le parti tecnologicamente mancanti, vale a dire, i protocolli o gli standard che avrebbero permesso la comunicazione tra i *host*.

## 6. I nodi

Il 30 agosto 1969, l'IMP numero 1 è consegnato a Kleinrock all'UCLA, *University of California, Los Angeles* e il primo settembre, il Sigma-7 e l'IMP n° 1 iniziano a scambiarsi dati. Il primo nodo Arpanet era stato creato.

Il primo ottobre, l'IMP numero 2 raggiunge Douglas Engelbart allo *Stanford Research Institute* in California. Il 29 ottobre la connessione era stata stabilita su una linea a 50 kbps della AT&T; era nata la rete Arpanet a due nodi.

Il primo test però non funzionò alla perfezione, come ricorda Kleinrock:

At the UCLA end, they typed in the 'l' and asked SRI if they received it; 'got the l' came the voice reply. UCLA typed in the 'o', asked if they got it, and received 'got the o'. UCLA then typed in the 'g' and the darned system CRASHED! Quite a beginning. On the second attempt, it worked fine!<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> <http://www.lk.cs.ucla.edu/index.html>

A novembre l'Università di Santa Barbara (UCSB) si collegò al nodo dell'UCLA, e un mese più tardi si aggiunge ai tre nodi precedenti, l'Università dello Utah, che viene collegata allo *Stanford Institute* tramite l'IMP numero 4.

È nata Arpanet.

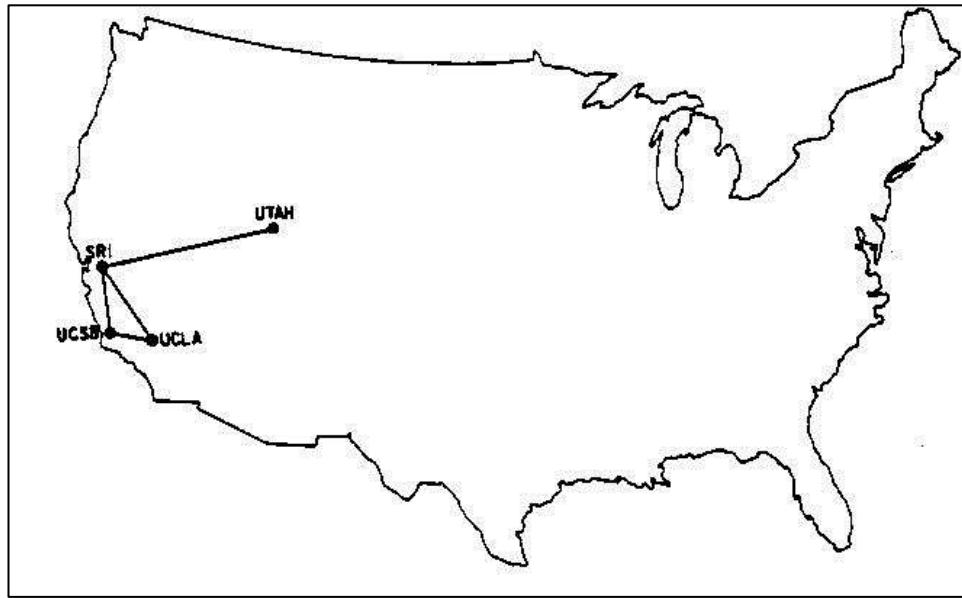


Figura 1: Arpanet Dicembre 1969

A marzo 1970 raggiunse la costa orientale degli Stati Uniti quando la rete si collegò al BBN, e nel 1973 un collegamento satellitare connetté il *Norwegian Seismic Array* ad Arpanet, facendo diventare la Norvegia il primo paese europeo a formare parte della rete. Successivamente, un collegamento terrestre tramite IMP giungerà a Londra.

Arpanet crescerà in modo notevole fino al suo smantellamento nel 1990.

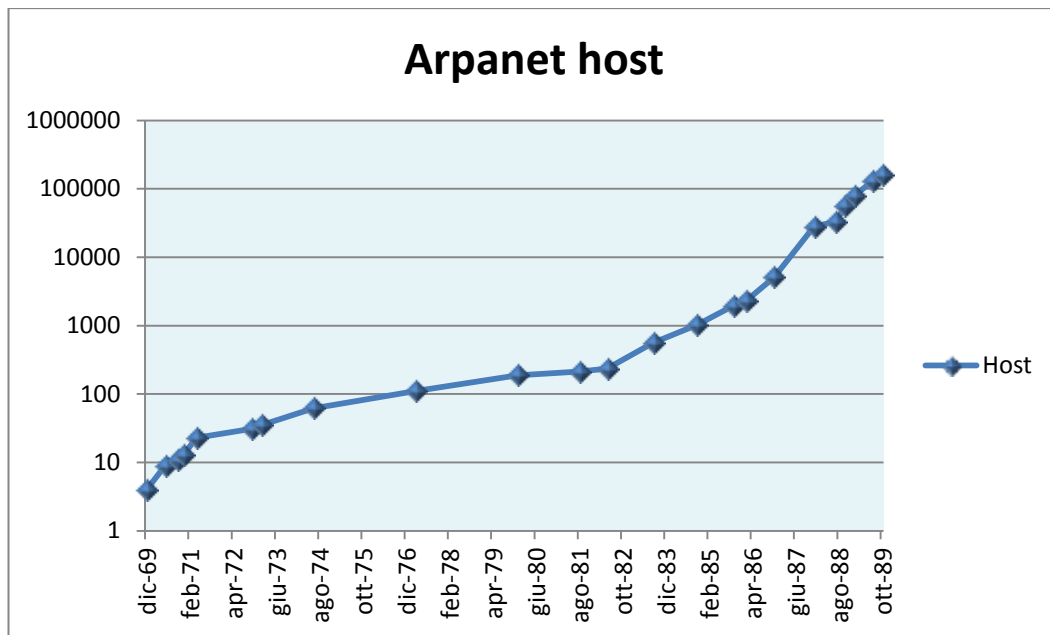


Figura 2: Crescita di Arpanet

## 7. Dettagli tecnici

### 7.1. Protocollo TCP/IP

In quegli anni, erano stati avviati anche altri esperimenti nel settore delle reti, alcuni dei quali basati su comunicazioni radio e satellitari, come la rete Aloha-Net, realizzata dalla *University of Hawaii* per collegare le sedi disperse su varie isole. Il bisogno di trovare una modalità di dialogo tra reti costituite su piattaforme differenti si fece sentire sempre di più.

Bob Kahn e Vinton Cerf si misero a lavorare per trovare una soluzione e, in pochi mesi, elaborarono le specifiche di un nuovo protocollo di comunicazione tra host, il *Transmission Control Protocol*.

Il TCP implementava la comunicazione a pacchetti, ma era indipendente dalla struttura hardware; esso introdusse anche il concetto di *gateway*; una macchina che doveva fare da raccordo tra due reti diverse. I risultati di questo lavoro furono pubblicati nel 1974 in un articolo dal titolo *A Protocol for Packet Network Intercommunication*<sup>8</sup>.

<sup>8</sup> Consultabile su <http://www.cs.princeton.edu/courses/archive/fall06/cos561/papers/cerf74.pdf>

La prima dimostrazione di un collegamento tra Arpanet, Satnet e Packet Radio Network fu fatta nel luglio del 1977, tramite uno scambio di messaggi tra un elaboratore installato a Londra e uno installato su un [caravan](#)<sup>9</sup> in viaggio lungo la Baia di San Francisco. Il collegamento funzionò perfettamente e convinse la DARPA (al nome originale dell'agenzia si era aggiunto il termine "Defense") a finanziarne lo sviluppo.

Un anno dopo, Cerf, Steve Crocker e Danny Cohen svilupparono il progetto dividendo il protocollo in due parti:

- TCP: per la creazione e il controllo dei pacchetti;
- IP: per l'instradamento dei dati.

Per capire meglio:

L'*Internet Protocol*, la parte IP di TCP/IP, è un protocollo senza connessione che tratta solo l'instradamento dei pacchetti di rete usando il datagramma IP come l'unità fondamentale dell'informazione di rete. Il datagramma IP è formato da un'intestazione seguita da un messaggio.

Il *Transmission Control Protocol*, la parte TCP di TCP/IP, consente agli host della rete di stabilire delle connessioni usate per scambiare flussi di dati. Inoltre il TCP garantisce che i dati tra le connessioni siano consegnati e che arrivino ad host della rete nello stesso ordine in cui sono stati trasmessi da un altro host della rete.<sup>10</sup>

Nel 1983 la *Defense Communication Agency*, assumendo ufficialmente l'utilizzo del TCP/IP, divise la rete in due sezioni: La prima, chiusa, a carattere militare (Milnet), la seconda a carattere scientifico (Arpanet), che non aveva alcun limite di connettività.

Il TCP/IP diventerà il protocollo standard della rete, aprendo la strada alla nascita di Internet.

## ***7.2. Protocollo SMTP***

---

<sup>9</sup> Foto del caravan reperibili su [http://news.cnet.com/2300-1033\\_3-6217506.html](http://news.cnet.com/2300-1033_3-6217506.html)

<sup>10</sup> <http://help.ubuntu-it.org/6.06/ubuntu/serverguide/it/tcpip.html>



Il *Simple Mail Transfer Protocol*, definito nella RFC 821<sup>11</sup> del 1982, è stato creato da John Postel per la trasmissione affidabile ed efficace della posta elettronica.

Il protocollo SMTP utilizza come protocollo di livello transport TCP: il client apre una sessione TCP verso il server sulla porta 25, recentemente modificata in 587 da molti Provider per limitare lo spam.

Nel RFC 821 il modello è descritto da Postel come “the result of a user mail request, the sender-SMTP establishes a two-way transmission channel to a receiver-SMTP. The receiver-SMTP may be either the ultimate destination or an intermediate. SMTP commands are generated by the sender-SMTP and sent to the receiver-SMTP. SMTP replies are sent from the receiver-SMTP to the sender-SMTP in response to the commands.

Once the transmission channel is established, the SMTP-sender sends a MAIL command indicating the sender of the mail. If the SMTP-receiver can accept mail it responds with an OK reply. The SMTP-sender then sends a RCPT command identifying a recipient of the mail. If the SMTP-receiver can accept mail for that recipient it responds with an OK reply; if not, it responds with a reply rejecting that recipient (but not the whole mail transaction). The SMTP-sender and SMTP-receiver may negotiate several recipients. When the recipients have been negotiated the SMTP-sender sends the mail data, terminating with a special sequence. If the SMTP-receiver successfully processes the mail data it responds with an OK reply. The dialog is purposely lock-step, one-at-a-time.”

### ***7.3. Domain Name System***

Il file di testo HOSTS.TXT, mantenuto dallo *Stanford Research Institute Network Information Center* (SRI-NIC), aveva il compito di agganciare un nome a un indirizzo IP perché ogni server potesse essere identificato. I vari amministratori spedivano le loro modifiche allo SRI-NIC via e-mail ed, eventualmente, scaricavano una versione aggiornata del loro file.

Questo sistema funzionava per un numero ridotto di server, ma quando la Darpanet si trasformò nell'attuale Internet, lo SRI-NIC trovò delle difficoltà a gestire la

---

<sup>11</sup> <http://tools.ietf.org/html/rfc821>

situazione: aumentando il numero dei server le modifiche e aggiornamenti risultarono più complicati, così come la gestione dei nomi. Il nuovo sistema doveva essere decentralizzato, per delegare la gestione di parti del sistema ad altri enti e persone, e distribuito, in maniera che diversi server potessero agire come intermediari e fornire risposte senza dover necessariamente coinvolgere tutta la struttura.

Postel, Craig Partridge e Paul Mockapetris si concentrarono sulla ricerca di sistema di identificazione dei nodi della rete che fosse più immediato dell'utilizzo dell'indirizzo IP. Fu così che nacque il *Domain Name System* che nella rete consente di identificare, ad un numero IP un determinato nome.

## **8. Le escluse da Arpanet**

Nel 1979 molte delle università che non fanno ricerca per il dipartimento della difesa non sono collegate ad Arpanet, ma si rendono ugualmente conto dei potenziali vantaggi della rete. Per compensare questa mancanza, grazie al supporto e il finanziamento di Ken Curtis del *National Science Foundation* e Larry Landweber dell'*University of Wisconsin-Madison*, fanno una proposta per la creazione di una rete per collegare i dipartimenti che non appartengono ad Arpanet.

Nel gennaio 1980 col supporto di Vinton Cerf, Darpa e altri, la NSF ottenne 5 milioni per il progetto CSNET, che fu costituito da tre componenti principali:

- un sistema di posta basato su PhoneNet (Delaware),
- un name server (Wisconsin),
- un tunnel TCP/IP-over-X.25(Purdue).

CSNET si collegava ad Arpanet implementando TCP/IP e supportava, tramite dial-up, anche dipartimenti privi di connessioni sofisticate. PhoneNet consentiva ai dipartimenti collegati di avere servizi di posta elettronica su sistema Unix con un meccanismo di trasporto sottostante basato solo su una connessione telefonica.

Per assicurare una piena intercomunicazione, Cerf propose la creazione di un Gateway tra CSNET e ARPANET adoperando il TCP/IP come protocollo standard.

La rete CSNET cresceva rapidamente, e non solo all'interno degli Stati Uniti, infatti, nel 1984 Israele diventò il primo nodo internazionale e fu centrale nella promozione della rete al di fuori di Arpanet.

### **8.1 NSFNET**

Nel 1989 la NSF creò cinque centri di ricerca con supercomputer:

- *John von Neumann Institute for Computing (NIC) alla Princeton University;*
- *San Diego Supercomputer Center (SDSC) dell'University of California;*
- *National Center for Supercomputing Applications (NCSA) dell'University of Illinois;*
- *Cornell Theory Center at Cornell University;*
- *Pittsburgh Supercomputing Center (PSC)*

Lo scopo era la creazione di una rete per collegare i centri tra di loro e che permettesse la connessione da parte di tutti i potenziali utenti dell'ambito accademico, inglobando anche Arpanet. Si voleva una rete delle reti. Fu così che nacque NSFnet.

Nel 1988 NSFnet dovette adeguare la velocità della linea al crescente numero degli utenti e la portò a 1,5 Mbps. Nello stesso anno nacque IRC (*Internet Relay Chat*), la prima chat che permise a più utenti di dialogare per iscritto in tempo reale. I diecimila host decuplicarono nel giro di un anno.

La "vecchia" Arpanet segnava il passo e, in confronto a NSFnet, si dimostrava ormai obsoleta. Nel 1989 la Darpa trasferì sulla nuova rete tutti i siti e decretò ufficialmente la fine di Arpanet. Tutto questo avvenne parallelamente alla caduta del Muro di Berlino, che segnò un'altra fine: quella della guerra fredda, che vide nascere e crescere una rete che avrebbe cambiato il mondo.

## **9. Ed Internet fu...**

Nel 1991 iniziò la collaborazione europea alla strutturazione di Internet: Tim Berners Lee del Cern di Ginevra sviluppò un sistema per consultare in modo intuitivo informazioni, dati e immagini che diede corpo al *World Wide Web*. La

consultazione fu così fluida da essere definita *surfing* grazie all'*Hyper Text Marking Language* (HTML), il linguaggio con cui da quel momento in avanti vennero composti i dati da consultare.

Presto nacquero anche gli strumenti di consultazione e ricerca come Veronica (1992), che precedette i capostipiti degli attuali browser: il primo probabilmente fu *Mosaic* (1993) della **National Center Supercomputing Applications**, a cui seguirono *Netscape Navigator* (1994) e *Microsoft Internet Explorer* (1995). Tutte queste premesse costituirono la base di una rete caratterizzata dal rapido sviluppo commerciale e dall'accesso sempre più capillare.

La domanda per l'utilizzo della rete a fini commerciali e l'ampliamento dell'accesso al pubblico mise fuori uso NSFnet nel 1995, e al suo posto iniziò la "commercializzazione" di Internet che si espanse rapidamente.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> <http://www.dariobonacina.net/Internetstory.pdf>

## Capitolo II: La società digitale

### Introduzione

L'era digitale è il nostro presente. Siamo circondati di tecnologia, apparecchi, cambiamenti. È inutile in questa sede ripetere all'infinito come tutto stia cambiando; questa rivoluzione la viviamo oggi giorno e a volte senza renderci nemmeno conto perché entrano a far parte della nostra vita come se niente fosse. Alla base di questi avvenimenti c'è il web, non una rete qualsiasi ma la Rete delle reti, un sistema che permette la comunicazione, la condivisione, la conoscenza.

In un'epoca dove tutto passa da essa è importante avere gli strumenti giusti per gestirla, comprenderla, manipolarla e non essere semplicemente inglobati, assorbiti da essa.

Probabilmente tutti, o quasi, sanno far una ricerca su un motore di ricerca, ma cosa c'è dietro alla soluzione proposta come risposta? L'utente sa cosa sta succedendo? Chi non ha un account su un social network? ma siamo in grado di sapere cosa succede dietro quella rete di contatti?

Internet ci è stata offerta senza un manuale d'istruzione, non parliamo di cose "banali" o tecniche quali saper usare un browser... per quelle sono stati creati numerosissimi corsi e piccole guide. Stiamo parlando di argomenti più profondi. Numerosi teorici, quali Prensky, parlano di *skill* che i membri della società attuale e futura dovrebbero avere, non nomina le tipiche l'abilità come scrivere o leggere, ma di programmazione come nozione basilica per affrontare il domani. Non pare sia molto errato come requisito, ma come possiamo pretendere una società completamente *computer literate* se non vengono offerte le armi per diventarlo?

### 1. I nativi digitali e gli immigranti digitali

Per comprendere uno strumento bisogna capire come viene usato, per sapere come è utilizzato dobbiamo conoscere chi è che lo adopera.

Lo stato attuale della ricerca tende a far una dicotomia molto marcata per differenziare chi "sa" usare il web 2.0 e chi no. Quasi certamente è un approccio

errato, perché come scritto nella premessa bisogna analizzare quella particolare porzione di società per capirla. Tuttavia sarebbe più grave ignorare studi e riflessioni come quelli che possono ugualmente dare lumi su un argomento così poco trattato.

Lo scrittore americano e studioso di processi di formazione, Mark Prensky ha deciso di dividere la società in Nativi digitali e Immigranti digitali, probabilmente una separazione troppo netta visto che parliamo di persone ma alla base di questi concetti c'è il bisogno di mostrare una società in pieno cambiamento rispetto il passato.

Ci soffermiamo sui lavori di Prensky principalmente perché l'autore più noto per quanto riguarda l'insegnamento nell'era del web 2.0, che ha capito che c'è la necessità di una trasformazione nell'approccio educativo, che i tempi sono cambiati e di conseguenza anche le esigenze degli allievi, provando a indicare una strada. La sua è quella ludica: "I docenti di 'oggi' devono imparare a comunicare nel linguaggio e stile dei loro studenti"<sup>13</sup> e assegna agli educatori il compito di "pensare come insegnare sia il passato che i contenuti futuri nel linguaggio dei nativi digitali. La prima comporta una maggiore traduzione e cambiamenti nella metodologia; il secondo riguarda tutti gli extra che diano nuovi contenuti e ragionamenti"<sup>14</sup>, lasciando in chiaro che non sa cosa sia più difficile "imparare nuove cose o imparare nuovi modi per fare cose vecchie"<sup>15</sup>. Per fare tutto ciò però non bisogna "necessariamente partendo da zero. Adattare materiale al linguaggio dei nativi digitali è già stato fatto con successo. Nell'insegnamento ai nativi digitali io preferisco inventare giochi che svolgano quel ruolo, anche per i contenuti più seri."<sup>16</sup> Sfruttare la multimedialità, l'iperstestualità e non limitare gli studenti con sistemi lineari.

"Gli studenti di oggi rappresentano la prima generazione cresciuta con questa nuova tecnologia. Hanno passato tutta la loro vita circondati e usando computer, videogiochi, cellulari e tutti gli altri 'giocattoli' dell'era digitale. Nella media gli

---

<sup>13</sup> Nota 1

<sup>14</sup> ibidem

<sup>15</sup> ibidem

<sup>16</sup> ibidem

studenti universitari hanno passato meno di 5000 ore a leggere e più di 10000 a giocare videogiochi. I pc, le email, internet cellulari, sms, sono parti integrali della loro vita. Come dobbiamo chiamare questa nuova generazione di studenti? C'è chi li nomina la generazione N (ossia *Net generation*) oppure generazione D (*Digital generation*) ma la designazione più pertinente che ho trovato per loro è quella di Nativo digitale. Questi studenti sono tutti 'madrelingua' del linguaggio digitale dei computer, videogiochi e internet. ”<sup>17</sup>

Non rimane molto chiaro però la fascia di appartenenza a questa categoria, giacché se controlliamo su Wikipedia la definizione della stessa voce cambia a seconda della lingua consultata. Vediamo che nella versione inglese “this term can describe people born during or after the latter 1960s, as the Digital Age began at that time; but in most cases, the term focuses on people who grew up with the technology that became prevalent in the latter part of the 20th century and continues to evolve today”<sup>18</sup> mentre per quella italiana i “nativi digitali nascono parallelamente alla diffusione di massa dei pc a interfaccia grafica nel 1985 e dei sistemi operativi a finestre nel 1996. Il nativo digitale cresce in una società multischermo, e considera le tecnologie come un elemento naturale non provando nessun disagio nel manipolarle e interagire con esse”<sup>19</sup>. In comune quindi, abbiamo la contemporaneità della loro crescita con lo sviluppo e la diffusione tecnologica, mentre chi non rientra in questa categoria ossia “quelli (...) che non sono nati nel mondo digitale ma in un certo punto della loro vita sono rimasti affascinati e hanno adottato molti aspetti della nuova tecnologia sono gli Immigranti digitali. L'importanza di questa distinzione è che gli immigrati digitali impareranno –come tutti gli immigrati, alcuni meglio di altri- ad adattarsi all'ambiente ma conserveranno sempre a qualche livello il loro 'accento', che è il loro aggancio con il passato”<sup>20</sup>.

---

17 (La traduzione è mia) Digital Natives, Digital Immigrants,

<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

<sup>18</sup> Digital Native, (2012, 23 settembre) [http://en.wikipedia.org/wiki/Digital\\_native](http://en.wikipedia.org/wiki/Digital_native) 16:01

<sup>19</sup> Nativo digitale (ibid) [http://it.wikipedia.org/wiki/Nativo\\_digitale](http://it.wikipedia.org/wiki/Nativo_digitale)

<sup>20</sup> Vedi nota 1

È così che in base al periodo di crescita e abitudini si profilano due usi diversi della stessa rete, ma basta l'anno di nascita per dire che un gruppo sa usare con maggior consapevolezza questo strumento? Probabilmente no, semplicemente potranno avere più dimestichezza, ma questo non significa che tale abilità non possa essere appresa, visto che ad esempio non nasciamo sapendo come si guida un'automobile e persone nate nel 1961 o nel 1993 si troveranno a far percorsi simili di apprendimento e pratica ma vissuti diversamente per conquistare tale capacità. Quel che si vuole evidenziare è che non basta dire che un gruppo di persone perché cresciute con il pc sia in grado di usarlo meglio, avranno solo delle facilità perché sono stati in contatti fin da piccoli, lo troveranno molto più naturale o spontaneo perché è un comportamento quasi meccanico, ma per vedere quel che c'è dietro, conoscere le differenze tra open e free o tra Twitter e Facebook ci vuole voglia di conoscenza, non solo le abilità.

Per evitare adesso confusioni prendiamo in considerazione solo le capacità tecniche dei due gruppi, tralasciando solo apparentemente per un momento quel che è il focus di questa relazione, vale a dire la conoscenza a livelli più profondi della rete.

Secondo Prensky "ci sono centinaia di esempi dell'accento digitale" e "includono azioni come lo stampare le mail o i documenti scritti nel computer per editarlo, il portare gente fisicamente davanti il proprio schermo per mostrare un sito di interesse (al posto di inviare l'url)"<sup>21</sup> mentre nel suo lavoro *Do They Really Think Differently*<sup>22</sup>? offre un elenco di abilità che i nativi hanno rispetto gli immigranti grazie alla tecnologia. Un approccio di questo tipo per l'elaborazione di una guida potrebbe sembrare sbagliato ma grazie a questi si possono individuare gli aspetti in cui un gruppo è in vantaggio rispetto all'altro per poter, in seguito, creare programmi di studio appositi. A tale scopo riporto alcuni esempi.

Tra le caratteristiche dei ND<sup>23</sup> vediamo che "creano diversamente: Una delle loro caratteristiche è il desiderio di creare. Nei loro giochi non creano soltanto degli

---

<sup>21</sup> Ibidem

<sup>22</sup> Digital Natives, Digital Immigrants part II, <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part2.pdf>

<sup>23</sup> Leggesi Nativi digitali



avatar (personaggi che li rappresentano) ma mondi interi includendo case, mobili...”<sup>24</sup>. Se il desiderio di creare fosse una particolarità limitata ai ND questi non potrebbero esistere perché prima di essi nessuno avrebbe creato il loro medium favorito. Potrebbe sembrare un’affermazione esagerata ma è per sottolineare che tale peculiarità non è un’abilità nata con Internet ma che grazie ad essa è più facile da realizzare. È il mezzo. Prima dei Sims, le case e i personaggi si creavano con le bambole. Inoltre viene detto che “scambiano diversamente”, i ND “adorano scambiare, dare e ricevere, specialmente item che esprimono la loro personalità come canzoni, siti web e film. I siti che sono comici girano molto velocemente in quello che è stato ora definito come un modo virale.”<sup>25</sup> Come prima, adesso è semplicemente più facile condividere quel che ci piace e segnalare qualcosa. Basta passare un link, non c’è più bisogno di portarci dietro un libro o una cassetta per farlo.

Ciò nonostante ci sono dei punti che potrebbero essere importanti per creare una metodologia di apprendimento della rete.

Alla base del suo lavoro *Do they really think differently?* Prensky parte da teorie scientifiche per dimostrare che il cervello è in grado di riorganizzarsi a seconda dei comportamenti ripetitivi e che grazie a questo il cervello di un immigranti digitale abituato alla linearità è diverso da un nativo che fin da piccolo è stato in contatto con l’ipertestualità e la velocità. È questo un punto interessante da tener presente, e se ne ridiscuterà più avanti.

Se ci basiamo “sulle ultime ricerche in neurobiologia non ci sono più dubbi che simulazioni di diverso tipo cambiano la struttura del cervello e affettano il modo in cui le persone pensano e che queste trasformazioni continuano durante tutta la vita. Il cervello è, a differenza di quanto che si credeva quando i *Baby Boomer* stavano crescendo, molto plastico.

---

<sup>24</sup> Nota 6

<sup>25</sup> ibidem

Può essere, ed è, costantemente riorganizzato -anche se il termine popolare 'rewired'<sup>26</sup> è in qualche modo ingannevole, l'idea di fondo è vera- il cervello cambia e si organizza diversamente in base al input ricevuto. La vecchia idea di avere un numero fisso di cellule cerebrali che muoiono una ad una è stata rimpiazzata dalle ricerche che dimostrano che la scorta di cellule si rifornisce continuamente.

Il cervello costantemente si riorganizza durante la vita da bambini e adulti, è un fenomeno tecnicamente conosciuto come *Neuroplasticità*.

Uno dei primi pionieri<sup>27</sup> nel campo della ricerca neurologica scoprì che i ratti in ambienti arricchiti mostrarono cambiamenti nel cervello rispetto quelli in un ambiente impoverito dopo solo due settimane. Le modifiche dimostrarono una crescita complessiva consistente, portando alla conclusione che il cervello mantiene la sua plasticità."<sup>28</sup>

Il fenomeno della Neuroplasticità potrebbe rendere possibile un uso della rete simile a quello dei nativi? Se il cervello è in grado di modificarsi in base all'input potrebbe rendere fattibile una padronanza maggiore nel campo informatico? Sarebbe opportuno capire meglio come funziona per cercare di dare una risposta a questi quesiti.

## 2. La neuroplasticità

“La plasticità cerebrale è il risultato di due fenomeni, lo *sprouting* e la neurogenesi. Il primo è un termine inglese che significa gemmazione o germogliazione e si riferisce allo sviluppo di nuove connessioni sinaptiche tra i neuroni; il secondo, invece, implica la possibilità che si possano formare nuove cellule nervose o che quelle silenti possano diventare attive.”<sup>29</sup> Quindi la neuroplasticità riguarda il cambiamento che si verifica nel cervello come conseguenza di un'esperienza e che

---

26 rifare

27 Renate Numella Caine and Geoffrey Caine, *Making Connections: Teaching and the Human Brain*, Addison-Wesley, 1991, p.31.\*

28 DWRTD

<sup>29</sup> [http://www.acsa-onlus.it/index.php?option=com\\_content&view=article&id=131:il-cervello-e-la-sua-modificabilita&catid=34:neurologia&Itemid=42](http://www.acsa-onlus.it/index.php?option=com_content&view=article&id=131:il-cervello-e-la-sua-modificabilita&catid=34:neurologia&Itemid=42)

implica il trasferimento di determinate funzioni ad aree cerebrali diverse da quelle originariamente ad esse destinate.

Fino a non molti anni fa gli scienziati credevano che il cervello fosse predefinito, che la produzione di neuroni cessasse progressivamente dopo i venticinque anni e che la nozione di plasticità fosse limitata al *periodo critico*, ossia quello dell'infanzia corrispondente alla fase prepuberale in cui il cervello è predisposto ad apprendere con uno sforzo minimo nuove abilità come, ad esempio, una seconda lingua.

Oggi le ricerche dimostrano che nelle aree corticali avvengono dei cambiamenti sostanziali e che l'apprendimento, il pensiero e l'azione trasformano profondamente le strutture funzionali anatomiche del cervello. Finalmente, si è confermato che il sistema nervoso è in grado di modificare la propria struttura in risposta sia agli stimoli provenienti dall'organismo sia a quelli provenienti dall'ambiente esterno.

### ***2.1 La competitività: il perché disapprendiamo***

“La neuroplasticità è legata al concetto di competitività: se smettiamo di esercitare le nostre facoltà mentali non solo le dimentichiamo, ma la mappa corrispondente è automaticamente assegnata ad altre funzioni che continuiamo a svolgere. La competitività spiega perché è così difficile ‘disapprendere’ qualcosa: se abbiamo acquisito un comportamento che è divenuto dominante occupando una mappa estesa, esso offre resistenza ai tentativi di sostituirlo con un comportamento diverso, impedendo che quella stessa mappa sia occupata da altre funzioni. Spiega anche la difficoltà di abbandonare le cattive abitudini e l'importanza di apprendere un comportamento nell'infanzia, quando le mappe cerebrali<sup>30</sup> sono in via di strutturazione.”<sup>31</sup>

---

30 Le mappe cerebrali sono il risultato delle tecniche di Brain mapping, un insieme di tecniche neuroscientifiche come la neuroimaging dedicate alla mappatura del cervello per ottenere una rappresentazione spaziale delle quantità e proprietà di esso.

31 Guglielmani, *The Ageing Brain: Neuroplasticity and Lifelong Learning*

Questo chiarisce ulteriormente le differenze fondamentali nel rapportarsi alla rete dei due gruppi precedentemente descritti. I cosiddetti 'migranti' sono abituati alla linearità dei libri, alla velocità televisiva. Il loro cervello si è organizzato in base a questo input, trovando difficile l'acquisizione delle abilità tipiche dei nativi. In entrambi i casi, i due gruppi hanno le proprie attività meccaniche, ma quelle del secondo rientrano maggiormente nelle esigenze del "nuovo mondo", sono più adatte. In tutto questo l'attenzione gioca un ruolo fondamentale poiché è essenziale per ottenere cambiamenti neuroplastici a lungo termine.

I cambiamenti duraturi avvengono solo quando i soggetti sono molto concentrati, invece quando svolgono i compiti in modo automatico, senza porvi attenzione, le mappe cerebrali si modificano solo con risultati a breve termine. Entra in gioco un altro concetto importante, la motivazione. Essere motivati porta a essere concentrati, e grazie a questa vengono rilasciati neurotrasmettitori quali al dopamina e l'acetilcolina, che contribuiscono a rinforzare la memoria e a consolidare i cambiamenti avvenuti nelle mappe. Inoltre è importante che ci sia anche un rinforzo positivo ogni qualvolta si raggiunge un obiettivo.

Queste sono le basi di numerosi programmi di esercizi orientati al cablaggio cerebrale, tra di essi troviamo quello di Michael Merzenich che nel 1996 ha fondato la *Scientific Learning* che propone programmi indirizzati a persone con problemi linguistici e di apprendimento. "L'idea di fondo di Merzenich è che sia possibile riaprire il 'periodo critico' di plasticità del cervello facendo in modo che anche da adulti le mappe cerebrali possano essere 'rewired'; ciò permette, ad esempio, di apprendere in età adulta una lingua straniera con estrema facilità, come avviene nel caso dei bambini in età prepuberale, che imparano le lingue con naturalezza e senza accento."<sup>32</sup> È così che qualche anno dopo forma la *Posit Science*, una società che opera nel campo del prolungamento della vita attiva proponendo un programma per mantenere elastico ed efficace il cervello, anche in tarda età. Il sistema si basa su una serie di esercizi il cui obiettivo è migliorare la memoria e la velocità di elaborazione negli anziani, approccio che potrebbe essere preso parzialmente in prestito per aiutare gli immigranti a potenziare le loro abilità al computer.

---

<sup>32</sup> ibidem

Riprendendo Prensky notiamo che gli esercizi somigliano a dei videogiochi, il filone ludico per imparare a imparare è una costante. Questi si dividono 'Memory', 'Attention', 'Brain Speed', 'People Skills', e due tipologie che devono ancora essere presentate 'Intelligence' e 'Navigation'. Quest'ultimo potrebbe far pensare alle abilità informatiche, ma in realtà spiega che per poterci sentire a nostro agio durante le nuove esperienze dobbiamo imparare a navigare il mondo con confidenza: essere in grado di trovare un ristorante nuovo, scoprire la metropolitana in una nuova città. Una buona navigazione aiuterebbe a godersi la vita con meno stress.

## ***2.2. La bidirezionalità della neuroplasticità***

La neuroplasticità può “determinare il deterioramento del cervello o il suo miglioramento”<sup>33</sup>. Mentre le persone invecchiano le condizioni basiche perché il cervello mantenga il suo livello di efficienza calano progressivamente. La riduzione di ambienti nuovi e di sfide porta ad una diminuzione delle capacità cerebrali che contribuiscono al suo declino e che si manifestano tramite la semplificazione degli schemi dell'attività cerebrale e piccole perdite funzionali. Una volta che questo processo inizia continua a peggiorare. “All'origine del declino fisico, chimico e funzionale del cervello vi sono le modificazioni cerebrali che danno luogo a un processo di plasticità negativa, provocando una spirale viziosa di deterioramento”<sup>34</sup>. Merzenich individua quattro fattori interconnessi come cause principali: la riduzione del programma di attività, i processi rumorosi, l'indebolimento del controllo neuromodulatore e l'apprendimento negativo<sup>35</sup>.

### ***2.2.1. Riduzione del programma di attività***

Gli adulti, mentre più avanti con l'età, iniziano a realizzare sempre in misura maggiore attività abituali e meccaniche, quelle per cui hanno una padronanza e non richiedono l'apprendimento di nuove capacità né sforzi di applicazione. Questo

---

<sup>33</sup> Guglieman

<sup>34</sup> ibidem

<sup>35</sup> Reduced Schedules of Activity, Noisy Processing, Weakness Neuromodulatory Control e Negative Learning.

porta a un deterioramento del cervello giacché “le funzioni cerebrali rispondono alla legge *use or lose it*”<sup>36</sup>. Per evitare queste perdite di funzionalità bisogna continuare ad imparare, infatti Merzenich propone una sfida continua, vale a dire impegnare il cervello assiduamente in nuovi compiti che motivino l’utente, richiamando il concetto di competitività perché i cambiamenti possano essere duraturi.

### ***2.2.2. Processi rumorosi***

Un’altra conseguenza dell’invecchiamento è il deterioramento sensoriale. Il cervello si deve adeguare all’input deteriorato mediante l’uso di maggior spazio e tempo di integrazione per essere in grado di rilevare i segnali. Questi adattamenti hanno un costo, il cervello non è più in grado di rappresentare accuratamente i dettagli spaziotemporali di segnali complessi. Quest’inaccuratezza si manifesta come rappresentazioni mentali incomplete e con una riduzione nella velocità di processing dell’informazione.

Per aiutare il cervello a fare ordine tra i segnali confusi bisogna svolgere attività che richiedano attenzione e concentrazione.

### ***2.2.3. Indebolimento del controllo neuromodulatore***

I neuromodulatori sono delle sostanze chimiche, come la dopamina e l’acetilcolina, che rivestono un ruolo essenziale nell’apprendimento e nella memoria. Un’altra conseguenza dell’avanzamento dell’età è che il metabolismo, la connettività e anche la struttura di controllo del sistema neuromodulatore si deteriorano. Quest’ultima in particolare è molto importante giacché indebolisce il controllo del cervello sulla propria plasticità riducendo così la capacità di apprendimento.

### ***2.2.4. Apprendimento negativo***

Il calo delle attività, il processo rumoroso e l’indebolimento del controllo neuromodulatore rendono difficile la realizzazione di attività nuove o impegnative,

---

<sup>36</sup> Guglieman

questo porta l'individuo ad attivare un processo di adattamento che rinforza gli aspetti negativi dell'input sensorio e dell'output motorio. Ad esempio se diventa difficile seguire il discorso veloce di un bambino al telefono, una persona maggiore potrebbe decidere di alzare il volume (aumentando la distorsione del segnale con l'intensità), trovare molto più frustrante avere queste conversazioni (la diminuzione della risposta dei neuromodulatori richiede di mantenere alti i livelli delle funzioni cerebrali) o semplicemente scegliere di avere poche telefonate di questo tipo (riducendo ulteriormente il programma di attività del cervello).

“Le persone che iniziano a sentirsi mentalmente meno agili di un tempo tendono ad attuare dei meccanismi di compensazione. Se, ad esempio, il loro udito si è indebolito, spengono il televisore o imparano a leggere le parole sulle labbra.”<sup>37</sup> Bisogna impegnarsi in attività che sono divenute complicate da eseguire, anziché evitarle per evitare l'apprendimento negativo.

### **3. Adulti ed educazione**

L'educazione degli adulti riveste un'importanza cruciale nel contesto delle politiche per l'invecchiamento attivo ed emerge la necessità di un suo riconoscimento in termini di visibilità, priorità e risorse.<sup>38</sup>

L'Organizzazione Mondiale della Sanità rileva come bassi livelli culturali e di scolarizzazione siano correlati a un aumento del rischio di disabilità e morte negli anziani; l'educazione, le basi neurofisiologiche dell'apprendimento permanente può supportare queste persone nell'acquisizione di nuove capacità, sviluppando in esse il senso di sicurezza necessario a vivere in maniera autonoma e indipendente. In altre parole l'apprendimento contribuisce a conservare l'individuo attivo e flessibile<sup>39</sup>.

---

37 Guglielman

38 Commissione delle Comunità Europee, Educazione degli adulti: non è mai troppo tardi per apprendere, cit.

39 World Health Organization, Active Ageing: a Policy Framework, 2002.

I più recenti studi nel campo dell'educazione degli adulti pongono in rilievo come l'apprendimento in età adulta si caratterizzi per il suo essere olistico, centrato sui problemi, contestualizzato e personalizzato. Sarebbe un buon punto di partenza per la costruzione di un approccio educativo che abbia come obiettivo l'integrazione e il buon uso d'Internet.

“Per scongiurare l'invecchiamento cerebrale non occorre necessariamente svolgere di tipo cognitivo, poiché anche l'esercizio delle capacità motorie può rinforzare il cervello; esso, infatti modifica le proprie capacità a tutti i livelli, come un meccanismo complesso. Le attività più efficaci sono quelle in cui si richiede di distinguere tra ciò che si ode, si vede e si percepisce e utilizzare queste informazioni per raggiungere obiettivi sempre più difficili. Merzenich sostiene che importante che le attività siano nuove e sfidanti: apprendere a suonare un nuovo strumento, imparare una lingua straniera, imparare giochi di destrezza, imparare un nuovo ballo, completare un puzzle difficile, giocare a *ping pong*.”<sup>40</sup>

#### **4. Il cervello e l'input sociale**

“Le ricerche della psicologia sociale<sup>41</sup> dimostrano che le persone cresciute in diverse culture non solo pensano a cose diverse ma di fatto pensano diversamente. L'ambiente e la cultura in cui sono cresciuti affettano e addirittura determinano diversi processi di pensiero. Eravamo abituati a pensare che tutti usassero le stesse categorie allo stesso modo, che la logica giocasse lo stesso ruolo per ciascuno di noi nel modo in cui intendiamo la vita di tutti i giorni, che la memoria, la percezione, le regole di applicazione e tutto il resto siano gli stessi, ma stiamo ora sostenendo che i processi cognitivi sono più malleabili di quello che la psicologia tradizionale supponeva.

---

<sup>40</sup> Guglieman

<sup>41</sup> They include Alexandr Romanovich Luria (1902-1977), Soviet pioneer in neuropsychology, author of *The Human Brain and Psychological Processes* (1963), and, more recently, Dr. Richard Nisbett of the University of Michigan.



Adesso sappiamo che il cervello sottoposto a diversi input dalla cultura che lo circonda pensa in modo diverso. E anche se non abbiamo osservato direttamente il cervello dei nativi digitali per sapere se sono fisicamente differenti (come quello dei musicisti) l'evidenza indiretta a sostenerlo è estremamente alta.

Tuttavia il cervello e i pattern di pensiero non cambiano di un giorno all'altro. Una chiave fondamentale nella ricerca della plasticità del cervello è che questo non si riorganizza casualmente, facilmente o arbitrariamente. –La riorganizzazione del cervello avviene solo quando l'animale è attento sia agli input sensori che al compito da svolgere.”<sup>42</sup>

Importante in questa direzione quanto affermato dallo psichiatra Daniel J. Siegel, “la mente è il prodotto delle interazioni fra esperienze interpersonali e strutture e funzioni del cervello”. Questo significa che “le interazioni con l'ambiente, e in particolare i rapporti con gli altri, esercitano un'influenza diretta sullo sviluppo delle strutture e delle funzioni cerebrali”<sup>43</sup>, vale a dire che la mente è in continuo cambiamento e che la cultura e l'apprendimento l'influenzano. Sempre a favore di questa tesi, il professore di psicologia dell'educazione Stephen Colvin in *The Learning Process* spiega che “as a fundamental biological phenomenon, memory signifies the modification of an organism by contact with its environment. In this way it lies at the very basis of the learning process”<sup>44</sup>.

La memoria è “un fenomeno biologico di modificazione degli organismi”<sup>45</sup> ed è fortemente collegato alla cultura, che senza di esso non potrebbe esserci. Se osserviamo l'apprendimento come una forma di adattamento, è evidente che l'ambiente ha un ruolo importante. Non si possono, infatti, analizzare i cambiamenti mentali o cerebrali senza un confronto con il contesto in cui avvengono.

Maturana e Varela ricongiungono l'apprendere al vivere e danno enfasi al fatto che un sistema vivente sia definito dalla sua organizzazione e che possa essere spiegato

---

<sup>42</sup> ibidem

<sup>43</sup> Siegel, D. J. (1999). *La mente relazionale. Neurobiologia dell'esperienza interpersonale*. Milano: Raffaele Cortina [vedo bene]

<sup>44</sup> Colvin, 1911 p128

<sup>45</sup> Gianpaolo Pegoretti, *La plasticità della mente: discorso epistemologico sul rapporto natura-cultura*, p.19

in termini di relazioni degli elementi che lo compongono mediante il concetto di autopoiesi.

“L'autopoiesi è l'organizzazione caratteristica di tutti i sistemi viventi, ogni organismo è costituito da un insieme di parti organizzate in modo tale da auto-produrre la propria organizzazione: i sistemi viventi entrano in relazione tra loro e con il mondo esterno venendo perturbati, quindi reagiscono alle perturbazioni, modificando le relazioni interne tra le parti che li costituiscono, in modo tale da mantenere la propria organizzazione auto-perpetuantesi. In organismi complessi dotati di sistema nervoso, il modo principale di mantenere l'autopoiesi consiste nel modificare il proprio sistema nervoso, e quindi il proprio comportamento, la propria mente. Il problema di fondo che si pongono è cosa sia la cognizione. La loro risposta è che sia un fenomeno indissolubile dalla vita: vivente e cognitivo sono due predicati implicanti in quanto il vivente si modifica, la modificazione autopoietica è l'apprendere e la cognizione è indissolubile dall'apprendimento, se non c'è alcun cambiamento non c'è cognizione.”<sup>46</sup>

I sistemi viventi sono caratterizzati da metabolismo, dalla crescita e dalla replicazione ed è tutto organizzato in un processo circolare causale chiuso, che permette l'evoluzione e l'apprendimento fintantoché la circolarità è mantenuta. Quest'organizzazione rende ogni sistema vivente un'entità di interazioni e ogni sistema deve mantenere la circolarità per rimanere vivo e conservare la propria identità durante le interazioni. Per riuscirci il sistema si adatta all'ambiente, si modifica in modo da evitare le interazioni lesive della circolarità.

Il cambiamento evolutivo dei sistemi viventi è il risultato della loro organizzazione che assicura il mantenimento della propria circolarità. Ad ogni passo riproduttivo avvengono cambiamenti nel modo in cui la circolarità è mantenuta, questi cambiamenti sono l'evoluzione delle specie. L'attività mentale, implicante apprendimento e cognizione, invece è concepita come la modificazione delle relazioni tra gli elementi che compongono un organismo, modificazione funzionale al mantenimento dell'organizzazione circolare auto-perpetuantesi dell'organismo

---

46 Ivi p. 22

stesso. Questa trasformazione è un processo storico, ogni sistema vivente è in un continuo processo di divenire.<sup>47</sup>

Con tutte queste premesse, possiamo quindi credere alla possibilità di creare un unico approccio per l'insegnamento dell'uso della rete che preveda soltanto degli esercizi in più da consigliare agli immigranti digitali perché possano *rewired* il loro cervello e di conseguenza avvicinarsi alle caratteristiche di cui hanno bisogno per usufruire al massimo le potenzialità offerte da Internet. La seguente frase del neurofisiologo Ian Robertson riassume molto bene quanto detto:

“Ciò che distingue il cervello umano sono la sua flessibilità e la sua plasticità. È come se fosse disegnato per essere programmato. I nostri geni ci danno i chip di silicio, mentre la cultura ci dà il programma. Sta nelle nostre mani il modo in cui possiamo programmare il nostro cervello. È nelle nostre mani come possiamo programmare questa incredibile e potente macchina biologica. E il nostro futuro”<sup>48</sup>.

---

<sup>47</sup> Gianpaolo Pegoretti, La plasticità della mente: discorso epistemologico sul rapporto natura-cultura

<sup>48</sup> Intervista a Ian robertson, <http://area51editore.com/it/collabora/70-ian-robertson-il-cervello-plastico>

## Capitolo III: Convergenza o divergenza?

### Introduzione

Negli ultimi anni diversi vocaboli sono stati utilizzati per descrivere le abilità e le competenze tecnologiche di cui la società ha bisogno. Tra questi troviamo *ICT skill*, *technology skill*, *information technology skill*, *21st century skill*, *information literacy*, *digital literacy*, e *digital skill* mentre in italiano i più diffusi sono alfabetizzazione informatica, alfabetizzazione digitale e competenza digitale.

Questi termini sono spesso interscambiabili (*digital competence* e *digital literacy*), altre volte sono impiegati in modo limitativo (*internet skill* per far riferimento alle abilità richieste in rete), e altre ancora sono usati per ampliare il campo semantico in direzione di media e alfabetizzazione (*information literacy*). Parole diverse che hanno come obiettivo comune illustrare le nozioni indispensabili per diffondere l'alfabetizzazione informatica e creare le basi per la cittadinanza attiva.

### 1. La pseudo libertà in rete

Nonostante il valore del social learning alcune preoccupazioni persistono. Quando si passa alla sua implementazione emerge la necessità delle scuole di sviluppare nuove politiche riguardanti la sicurezza e l'uso appropriato dei social media. In *Defining the emerging role of social learning tools to connect students, parents & educators* della Project Tomorrow<sup>49</sup>, gli amministratori scolastici hanno realizzato l'elenco delle sfide che devono affrontare perché ci sia un'attuazione effettiva del *social learning*:

1. Protezione degli studenti:

Il termine *social network* ha avuto una cattiva reputazione perché non offriva agli studenti un ambiente sicuro in cui interagire. Una piattaforma scolastica basata sul

---

<sup>49</sup> Project Tomorrow è un gruppo no profit di educazione nazionale con sede a California il cui scopo è assicurarsi che gli studenti di oggi siano ben preparati per diventare gli innovatori, leader e cittadini attivi del domani. Tra i loro progetti troviamo "The Speak Up National Research Project" che fornisce a scuole e organizzazioni non profit con una gamma di sondaggi online e report per raccogliere feedback da student, educatori e genitori  
[http://www.tomorrow.org/speakup/about\\_SU.html](http://www.tomorrow.org/speakup/about_SU.html)

social learning deve fornire un alto livello di sicurezza per venire incontro alle comprensibili preoccupazioni dei genitori.

## 2. Assicurare la privacy

Il 72% dei genitori intervistati ha affermato di essere preoccupato per la privacy dei figli. I benefici derivanti dalla possibilità di accedere online a informazioni riguardo gli studenti, dovrebbe essere bilanciato con appropriati meccanismi di protezione; forse mediante un monitoraggio per il solo uso accademico.

E' stato inoltre appurato che gli studenti sono interessati ad ambienti di social learning dedicati a discussioni accademiche, al punto che numerose scuole e distretti sono in difficoltà riguardo la creazione di politiche efficaci per studenti e insegnanti per la differenziazione dei network finalizzati alla scuola o di tipo personale.

## 3. Fornire accesso a tutti gli studenti

Se l'obiettivo è formare una comunità connessa di studenti, genitori e insegnanti, è fondamentale che essi abbiano le stesse opportunità di partecipazione.

Dal quadro illustrato da *Project Tomorrow* emerge essere in aumento il numero di amministratori scolastici che sta considerando l'impiego del cellulare per fornire un collegamento ai propri studenti e loro famiglie al di fuori della scuola. I risultati di *Speak Up* indicano che un 55% degli studenti delle superiori afferma che la connessione a Internet nella propria abitazione avviene tramite dispositivi mobili.

## 4. Mancanza di abilità degli insegnanti nell'uso efficiente dei tool

L'acquisizione di queste capacità dovrebbe essere ottenuta mediante le comunità professionali di apprendimento: un 32% riguarda l'uso di blog e wiki, un 30% fornisce strumenti online per aiutare nella collaborazione. Per il prossimo futuro il 45% degli amministratori afferma di voler assumere personale con esperienza nel campo dei social media.

## 5. Rifiuto degli studenti verso la presenza di adulti nei loro social network.

Nei siti commerciali di social network, come Facebook, gli studenti non vogliono che genitori e insegnanti invadano i loro spazi. La scuola potrebbe offrire un'alternativa, organizzando un ambiente scolastico di *social learning* dove studenti, genitori e insegnanti possono partecipare insieme.

## 6. Strumenti accademici che abbiano caratteristiche simili a quelli commerciali.

La sfida più grande è assicurare le stesse caratteristiche e funzionalità all'interno delle applicazioni sviluppate in ambito scolastico. Particolarità simili sono indispensabili perché ci sia accettazione e si diffonda il loro utilizzo.

Da questo elenco vediamo che al posto di offrire le basi perché gli studenti capiscano come funziona il web e possano avere gli strumenti per valutare, decidere e difendersi da soli in quel mondo, vogliono incapsularli in micro-reti protette, simili a una scatola di plastica perché possano avere solo l'impressione di essere liberi, ma rimanendo in realtà isolati e protetti da qualcun altro sotto le sue regole e modalità. Viene naturale chiedersi come potranno mai queste persone formare parte della Rete? Come faranno a capire che i *social network* non sono semplicemente una rete di amici? Come al solito è più facile tamponare momentaneamente i problemi con finte soluzioni oggi piuttosto che creare approcci che diano alla società il bagaglio di cui ha bisogno per affrontare e risolvere le problematiche domani.

L'unico punto degno di attenzione è il secondo, la denuncia del crescente pericolo circa la privacy individuale a causa della trascuratezza di alcuni enti, e conseguentemente dell'emergere di una necessità normativa per il corretto utilizzo delle rete. Parliamo dei casi in cui si va oltre il controllo che l'individuo può avere sulle proprie informazioni e sulla capacità di gestione dei contenuti che finiscono online. Questo è ciò che avviene quando si affida ad altri il compito di assicurare la propria privacy. Una politica verso il controllo e la gestione delle informazioni è importante giacché anche le istituzioni "aiutano" la diffusione di informazioni delicate e devono rendersi conto che i dati transitati o depositati sul web, lì sono destinati a rimanere.

Passiamo ad un esempio pratico per capire meglio cosa intendiamo.

Se come keyword in una ricerca su Google inseriamo il nome di una determinata persona, e prendiamo in considerazione solo le informazioni forniteci dalle istituzioni accademiche, potremo delineare un profilo molto dettagliato di quest'individuo. Nella nostra ricerca utilizzeremo quello della sottoscritta.

Digitando la stringa *Romina Giselle Valdez*<sup>50</sup>, senza virgolette né operatori logici, otteniamo un elenco di hit, e, come detto precedentemente, ci soffermeremo solo su quelli provenienti da ambienti accademici tralasciando qualsiasi informazione che abbia un legame coi social network.

Dalla prima pagina di risultati sappiamo che è stata ammessa ad un corso di marketing e che nel 2011 ha frequentato un corso di grafica 3D realizzando un progetto sul Palazzo Mediceo a Pisa. Già queste informazioni consentirebbero di tracciare un breve profilo di spostamenti e interessi della persona in questione.

---

<sup>50</sup> Per fare questo esempio è stato utilizzato un computer diverso da quello di Romina G. Valdez perché i risultati non venissero influenzati.

+ Tu Ricerca Immagini Maps Play YouTube News Gmail Documenti Calendar Altro -

Google romina giselle valdez

Ricerca Circa 13 600 000 risultati (0,16 secondi)

**Web**

**Romina Giselle Valdez profili | Facebook**  
it-t.facebook.com/search.php?q=Romina+Giselle+Valdez&type...  
Facebook è una piattaforma sociale che ti consente di connetterti con i tuoi amici e con chiunque lavori, studi e viva vicino a te. Puoi usare Facebook per ...

**Romina Giselle Valdez profili | Facebook**  
it-t.facebook.com/search.php?q=Romina+Giselle+Valdez  
RegistrazioneConnettiti e condividi contenuti con le persone che fanno parte della tua vita. Search Results for **Romina Giselle Valdez**. Cerca. Search Results for ...

**Alexander Rocciasana & Thunderthrash "CEP Live!!" xDDD ...**  
it-t.facebook.com/events/259337614106311/?/261733427280063/  
**Romina Giselle Valdez** parteciperà. Segui postNon seguira più il post · Venerdì alle 7:27. Facebook © 2012 · Italiano · Per cellulare · Trova i tuoi amici · Badge ...

**Romina Giselle Valdez has 10 friends on Google Plus**  
labs.mirror.me/.../110821768207041319111 · Traduci questa pagina  
**Romina Giselle Valdez** has 10 friends on Google Plus.

**PPPI Graduatoria delle selezioni del corso "Esperto di Marketing**  
www.liborgodellaconoscenza.it/.../Graduatoria\_DEFINITIVA.pdf  
Formato file: PDF/Adobe Acrobat · Visualizzazione rapida  
21 set 2009 – 6 **Valdez Romina Giselle**. 87. Ammesso. 7 Papaccio Ivan. 85,5.  
Ammesso. 8 Gaggelli Sara. 83,5. Ammesso. 9 Falciani Sara. 83,5. Ammesso ...

**Romina Giselle Valdez on Scribd | Scribd**  
www.scribd.com/romina\_valdez\_14 · Traduci questa pagina  
UploadsReadcastsCollections PreviousNext. 25 p. 51 p. PreviousNext. No documents have been readcast. PreviousNext. No collections have been created ...

**Algoritmica 2009 - 2010**  
it.scribd.com/doc/.../Algoritmica-2009-2010 · Traduci questa pagina  
9 Jul 2012 – **Romina Giselle Valdez**. Follow. Search. TIP Press Ctrl-F+F to quickly search anywhere in the document. Search. Search History. Searching.

**Roberta Stasino - E-mail, indirizzo, numero di telefono, tutto!**  
www.123people.it/2/roberta+stasino  
Roberta. 4310100308 **Valdez Romina Giselle**. Tutor.Prof. Di Sabato. MATRICOLA. COGNOME. NOME ... Stasino. Maria Rosa. Tutor. Prof. Gheri. MATRICOLA.

**Giselle Valdez - WikiWorldBook**  
wikiworldbook.com/global.../Giselle-Valdez · Traduci questa pagina  
Giselle Valdez ( gizeelVooLd... www.myspace.com. giselle.valdez.319061936.jpg. www.peakyou.com. **Romina Giselle Valdez** · Google+. plus.google.com ...

**Matteo Dellepiane Personal Website**  
vcg.isti.cnr.it/~dellepiane/Corso\_2011/Corso\_2011.html  
**Romina Giselle Valdez** Pat. Medici 2/2. Santangelo Antonella S. Zeno Tanca Camilla PTM piccoli oggetti. Tomaboni Francesco Oggetto medio-piccolo (?) ...

Go.....>  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 [Avanti](#)

Ricerca avanzata Guida per la ricerca Inviaci commenti Google.com

Home page di Google Pubblicità Soluzioni aziendali Privacy e Termini  
Tutto su Google

Figura 3: Risultati Google per Romina Giselle Valdez

Nella seconda pagina “Graduatoria - DSU Toscana” ci dice che durante l’anno accademico 2011/2012 dovrebbe trovarsi a Pisa, ha chiesto la mobilità interna delle residenze universitarie, è quindi beneficiaria di borsa di studio, e ci permette di risalire a data di nascita, matricola, corso di studi e anno accademico attualmente



frequentato; tramite “Riconoscimento CFU - 2006” scopriamo invece che ha studiato all’Università degli Studi di Salerno, quale facoltà ha frequentato e la sua matricola relativa a quel ciclo di studi.

The image shows a Google search results page for the query "romina giselle valdez". The search bar at the top contains the text "romina giselle valdez" and a magnifying glass icon. Below the search bar, the word "Ricerca" is displayed in red, followed by the text "Pagina 2 di circa 13.600.000 risultati (0,23 secondi)".

The results are organized into several sections:

- Web:** A link to "Riassunto/traduzione del libro 'Corpus Linguistics: A Short - Scribd" with a snippet mentioning "9 lug 2012 - Mirko Tavoni. Alla scoperta dei corpus -relazione basata sul libro Corpus Linguistics, a short introduction- Romina Giselle Valdez Matr 457866 ...".
- Immagini:** A link to "Giselle Valdez Facebook, Twitter & MySpace on PeekYou" with a snippet: "www.peekyou.com/giselle\_valdez - Stati Uniti - Traduci questa pagina Looking for Giselle Valdez ? PeekYou's people search has 20 people named Giselle Valdez and you can find info, ... Romina Giselle Valdez is using Google+."
- Maps:** A link to "Giselle Valdez's Photos, Phone, Email, Address - Spokeo" with a snippet: "www.spokeo.com/Giselle+Valdez - Traduci questa pagina Giselle Valdez's photos, phone, email, address, and public records for free! Find more about Giselle Valdez's biography, profile, edmonton, edmonton journal, ...".
- Video:** A link to "Innocenzo Tremamondo - Google+" with a snippet: "https://plus.google.com/108198996050732389447 View all Niccolò Albertini - Manika Bochicchio - Francesco Orsi - Giulio Cinelli - Romina Giselle Valdez - Daniela Verducci ...".
- Notizie:** A link to "Stefano Costanzo - Google+" with a snippet: "https://plus.google.com/117412925949116071977 di Stefano Costanzo View all Francesco Asaro - Alessandro Bondielli - Romina Giselle Valdez - Marco Dominici - Francesca Sandri - Domenico Canoti ...".
- Shopping:** A link to "Roberto Cucco - Google+" with a snippet: "https://plus.google.com/117234157744376488645 di Roberto Cucco View all Stefano Pampaloni - Google Italia - Niccolò Albertini - Silvia Castegnaro - Romina Giselle Valdez - daria lami - Google+ Pages - Crea te a Google+ Page ...".
- Più contenuti:** A link to "PDF Graduatoria - DSU Toscana" with a snippet: "www.dsu.toscana.it/.../graduatoria\_mobilita\_definitiva\_2011-2012.p... Formato file: PDF/Adobe Acrobat 11 gen 2012 - 457866 VALDEZ ROMINA GISELLE, 20/01/1986, 03WVU-LM, LM INFORMATICA UMANISTICA, 3, 55, 142, 460670 BONANNO MAHUELA ...".
- Firenze:** A link to "Riconoscimento CFU - 2006" with a snippet: "www.lingue.unisa.it/studenti/cfu/cfu\_2006 VALDEZ Romina Giselle 4310100308, (Attestato University of Cambridge ESOL), SICA Matteo 449/000052, (Attestato University of Cambridge ESOL) ...".
- Cambia località:** A link to "Chi e' Romina Devizia - waatp.it" with a snippet: "waatp.it/people/romina-devizia Chi e' Romina Devizia - waatp.it. Guarda anche Romina Devizia: foto, profili reti sociali, videoclip, weblink, ai blogs, alle notizie, libri, profili microblogs."
- Nel Web:** A link to "Chi e' Mattia Vanagolli - waatp.it" with a snippet: "waatp.it/people/mattia-vanagolli/ mattia franco lammardo spagnolo valdez romina giselle di mauro de leo sprugnoli ... vanagolli fomile cannarozzo banella giordani gonnelli maria postiglione ...".

At the bottom of the page, there is a stylized "Goooooooooogle" logo with a blue "G", followed by navigation links: "Indietro", "1 2 3 4 5 6 7 8 9 10", and "Avanti". Below these are links for "Ricerca avanzata", "Guida per la ricerca", "Invia i commenti", and "Google.com". At the very bottom, there are links for "Home page di Google", "Pubblicità", "Soluzioni aziendali", and "Privacy e Termini Tutto su Google".

Figura 4: Seconda pagina dei risultati Google per Romina Giselle Valdez

Alla terza schermata con “ELENCO”, il cui sito è <<http://www.adisu.sa.it>>, risaliamo all’ente per il diritto allo studio universitario dell’università di Salerno. È stata borsista anche là.

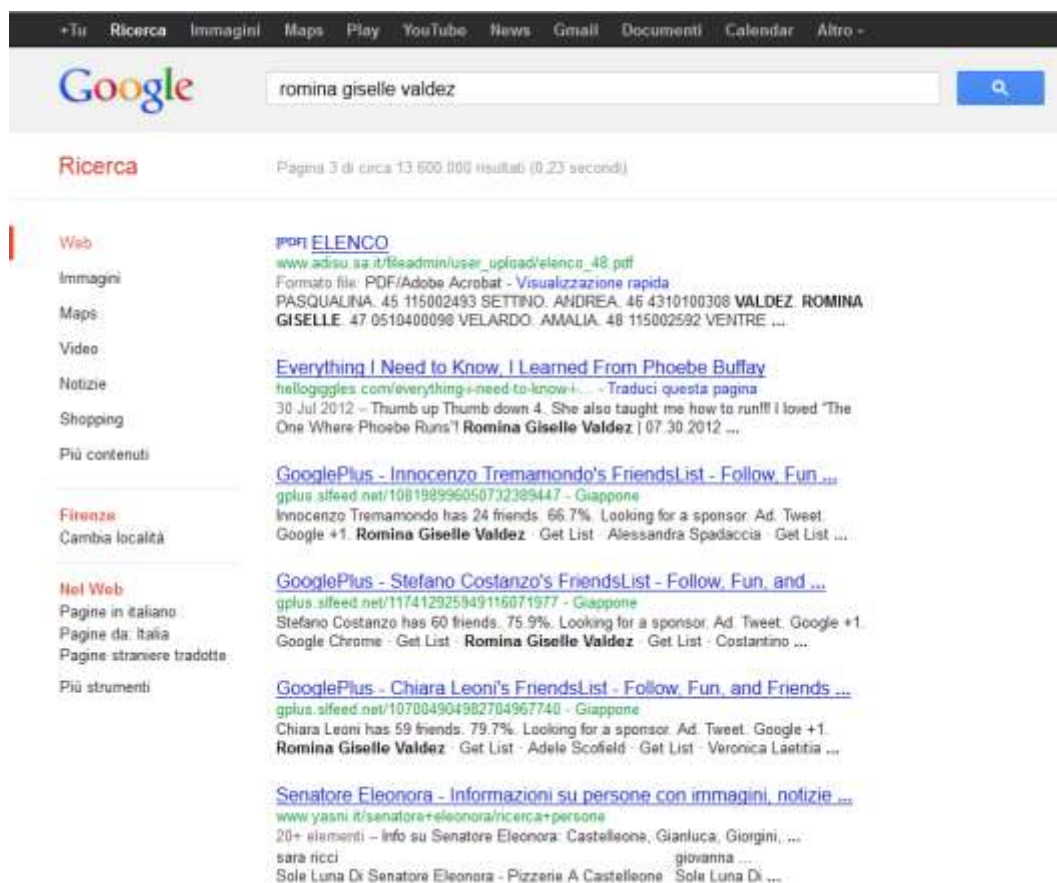


Figura 5: Terza pagina per i risultati Google per Romina Giselle Valdez

Tutte queste informazioni sono state apprese nelle prime tre pagine e grazie solo alle istituzioni accademiche. Se abbiamo pazienza e arriviamo alla settima sappiamo che si è scritta sulla piattaforma dell’università per fare un esame il 10/01/2011 mediante la piattaforma Omero:

[Gisele DiFranco - Radaris](#)  
 radaris.com/p/Gisele/DiFranco/ - Stati Uniti - Traduci questa pagina  
 Friends: Zoe Banega, Javi Altamirano, Dantoo Re Bakaan, Lorena Gaetan, Ezequiel Pereyra - Alberto **Valdez**. Friends: Stella Colazo, **Gisele** Rogantini, **Romina** ...

[Radaris: Searching for information about Giselle Arta? For public ...](#)  
 radaris.com/p/Giselle/Arta/ - Stati Uniti - Traduci questa pagina  
 Browse every procurable public records for **Giselle** Arta right away online. ... A. Riego Monica Raquel Diab **Romina** Del Giglio Maria Veronica Armas ... **Giselle** Arta Sandi Nehmad Valeria Bollero Yani **Valdez** Vanina Gaia Javier Pozo ...

[Giselle Valdes | Facebook](#)  
 www.facebook.com/giselle.valdes.12 - Traduci questa pagina  
**Giselle Valdes** is on Facebook. Join Facebook to connect with **Giselle Valdes** and others you may know. Facebook gives ... **Giselle Romina** Diaz **Valdes** - **Giselle** ...

[Omero - Il database di Facoltà - Università degli Studi di Pisa](#)  
 omero.humnet.unipi.it/2010/p\_listaEsame.asp?ndProva=23264  
 1. Landini, Laura, 426333, INUI, 6, A, 18/11/2010 10:42:02. 2. Perelli, Elisa, 412490, INUI, 6, A, 17/12/2010 20:29:32. 3. **Valdez, Romina Giselle**, 457866, INUI ...

[Maria Graziella Arundine - Schweiz - E-Mail, Adresse - 123 people](#)  
 www.123people.ch/s/maria+graziella+arundine - Traduci questa pagina  
 MARIA, 91 ARVONIO LUCIA, 92 ASCIONE, LIVO, 93 ASCOLESE, GRAZIELLA, 1763 VAIRO, ANTONIETTA, 1764 **VALDEZ, ROMINA GISELLE** ... www.unisa.



Figura 6: Settima pagina dei risultati Google per Romina Giselle Valdez

Nell’ottava in che anno si è iscritta all’università di Salerno, e le informazioni che aiutano a delineare il profilo dell’utente aumentano mano a mano che si va avanti con la ricerca.

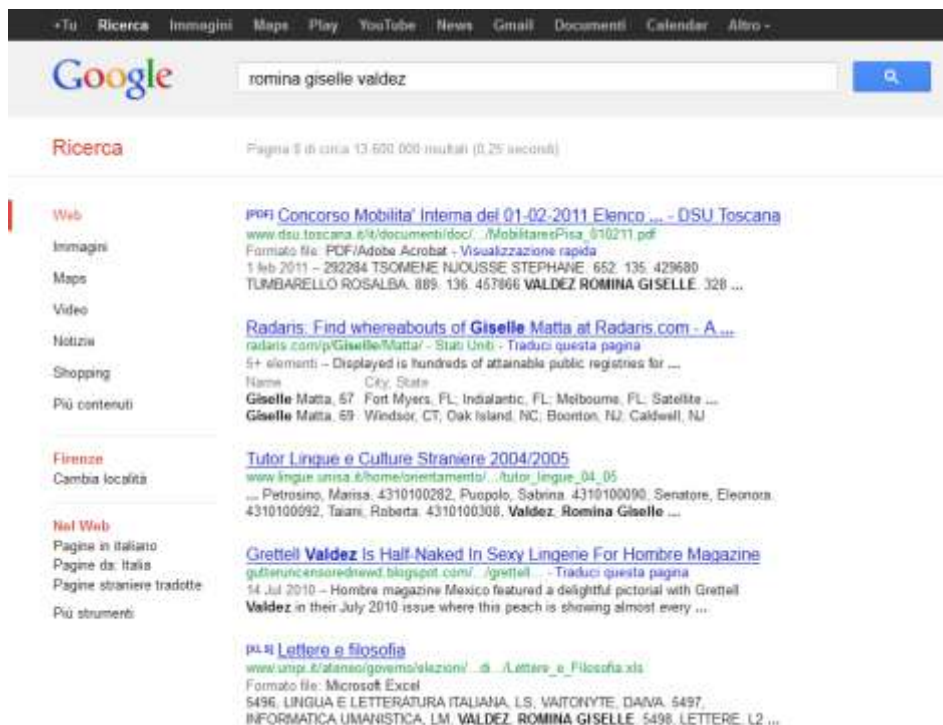


Figura 7: Ottava pagina di risultati Google per Romina Giselle Valdez

Per poter affrontare queste mancanze si dovrebbe creare un quadro di riferimento perché chi usa internet sappia adottare l'atteggiamento più adeguato a seconda della situazione, e per realizzare un progetto simile bisogna innanzitutto individuare le nozioni di base e le competenze che servono per il corretto uso del web. Tuttavia a livello internazionale c'è molta confusione tra i termini adoperati per definire questo insieme di conoscenze e abilità e finché non ci sarà un accordo nella scelta del vocabolo che meglio ingloba queste nozioni, si continueranno a fare solo elenchi simili sotto nomi diversi. C'è un forte bisogno di standardizzazione.

Nei seguenti paragrafi ci soffermeremo sulle diverse ricerche fino ad ora pubblicate per cercare di individuare un punto di incontro tra i diversi concetti utilizzati.

Per quanto riguarda la scelta dei vocaboli, trattandosi di documentazioni in inglese, abbiamo preferito usare competenza quando nell'originale si parla di *competence*, abilità per *skill* e alfabetizzazione per *literacy*.

## **2. La competenza digitale**

Durante gli ultimi anni il concetto che è diventato chiave nella discussione sul tipo di abilità e conoscenza che le persone dovrebbero avere nella società della conoscenza è quello di "Competenza digitale". Questo è, in linea di massima, un concetto politico che riflette le credenze e perfino i desideri sulle necessità future, e ha le sue radici nella competizione economica in cui le nuove tecnologie sono viste come un'opportunità e una soluzione. Nella ricerca invece il termine non è ancora molto diffuso.<sup>51</sup>

L'abbondante varietà di termini riflette sia la rapida evoluzione tecnologica sia le diverse aree d'interesse quali l'informatica o la biblioteconomia e scienza dell'informazione. Anche i cambiamenti della società e della cultura, che si basano sulle nuove tecnologie, hanno effetti sui vocaboli ed è per tanto probabilmente che il contenuto e l'ambito d'impiego di questi continuerà a mutare. Infatti in *Digital*

---

<sup>51</sup> Liisa Ilomäki, Anna Kantosalo and Minna Lakkala, *What is digital competence?*, March 2011

*competence for Lifelong Learning*<sup>52</sup> viene auspicato che gli approcci a delinearli siano dinamici e regolarmente controllati visto l'evolversi tecnologico e il loro uso nella società, mentre l'OCSE<sup>53</sup> suggerisce che dovrebbero essere i governi a identificare e concettualizzare il set di competenze e abilità per poi incorporarli in degli standard educazionali<sup>54</sup>, eppure non esistono pubblicazioni con un'accettazione generale supportate dalla ricerca. Questa mancanza di giustificazioni teoretiche porta a numerose definizioni che ignorano l'intera gamma di abilità incentrandosi solo su alcune molto limitate.

La competenza digitale è un concetto legato alla diplomazia, utilizzato in modo normativo e rappresenta gli obiettivi da raggiungere. È così che diversi lavori possono solo basarsi su *policy paper* come quelli dell'OCSE, la Commissione Europea e l'UNESCO.

Nelle pubblicazioni più recenti il termine competenza è molto più usato rispetto abilità, evidenziando il bisogno di una più ampia e maggior accuratezza nei contenuti dei concetti. La relazione tra *competence* e *skill* è stata definita dall'OCSE; principalmente "una competenza è molto di più che conoscenza e abilità. Implica l'abilità per eseguire richieste complesse mediante l'avvicinamento e la mobilitazione di risorse psicosociali (includendo abilità e attitudini) in un particolare contesto"<sup>55</sup>, mentre le definizioni attuali basate su *paper* e *report* di tipo diplomatico-ufficiale fanno emergere che la competenza digitale non è composta soltanto di abilità digitale ma anche di aspetti sociali ed emotivi per favorire l'utilizzo e la comprensione dei dispositivi digitali.

---

<sup>52</sup> Ala-Mutka, K., Punie, Y., & Redecker, C. (2008). Digital competence for Lifelong Learning. Luxemburg: Office for Official Publications of the European Communities. Retrieved Settembre 20, 2012 da <http://ftp.jrc.es/EURdoc/JRC48708.TN.pdf>

<sup>53</sup> L'Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico, in inglese OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development)

<sup>54</sup> OECD (2010). Are the New Millenium Learners Making the Grade? Technology use and educational performance in PISA. Centre for Educational Research and Innovation

<sup>55</sup> OECD (2005). The OECD Program Definition and Selection of Competencies (2005). The definition and selection of key competencies. Executive summary. 30. June, 2005. Retrieved Settembre 20, 2012, p.4 da <http://www.oecd.org/dataoecd/47/61/35070367.pdf>

La Comunità Europea ha definito le competenze digitali come l'uso critico e confidente della tecnologia della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione.

La competenza digitale prende spunto dalle abilità base dell'ICT, ad esempio l'uso del computer per recuperare, produrre, conservare, presentare e scambiare informazione e per comunicare e partecipare in reti collaborative.

## ***2.1 Concetti relazionati***

*Digital literacy* è utilizzato spesso come sinonimo di *digital competence*, sebbene abbia una tradizione molto più diffusa di quest'ultimo e sia collegata all'alfabetizzazione mediatica. Un esempio della sua definizione in questo senso è quella fornita da Jones-Kavalier e Flannigan<sup>56</sup> che vedono l'alfabetizzazione digitale come la rappresentazione delle abilità delle persone per svolgere dei compiti efficientemente in un ambiente digitale. Con "digitale" si intende l'informazione rappresentata in forma numerica e usata dal pc e "alfabetizzazione" include l'abilità di leggere e interpretare i media (testo, suono, immagini), di riprodurre informazione e immagini mediante la manipolazione digitale e di valutare e applicare la nuova conoscenza acquisita grazie agli ambienti digitali.

Secondo Glister, il primo a utilizzare il termine "digital literacy" nel 1997, la più critica delle abilità appena nominate è quella riguardanti la capacità di fare valutazioni ragionare su ciò che si trova online. Aviram e Eshet-Alkalai<sup>57</sup> lo delineano come una combinazione di abilità tecnico-procedurali, cognitive e socio-emozionali, mentre altri spiegano che tale concetto è usato per descrivere i nostri impegni con la tecnologia digitale dal momento in cui esse mediano una buona parte delle nostre interazioni sociali<sup>58</sup>.

---

<sup>56</sup> Jones-Kavalier, B., & Flannigan, S. L. (2008). Connecting the digital dots: Literacy of the 21st century. *Teacher Librarian*, 35(3), 13-16

<sup>57</sup> Aviram, R. & Eshet-Alkalai, Y. (2006). Towards a theory of digital literacy: three scenarios for the next steps. *European Journal of Open Distance E-Learning*. Retrieved Settembre 20, 2012 da [http://www.eurodl.org/materials/contrib/2006/Aharon\\_Aviram.htm](http://www.eurodl.org/materials/contrib/2006/Aharon_Aviram.htm)

<sup>58</sup> Sefton-Green, J., Nixon, H., & Erstad, O. (2009). Reviewing approaches and perspectives on "Digital literacy".



In *Thinking in the Digital Era: A Revised Model for Digital Literacy*<sup>59</sup> gli autori hanno esteso il significato del termine, suggerendo che l'alfabetizzazione digitale è formata da sei abilità<sup>60</sup>:

- foto-visive: poter leggere le istruzioni dai display grafici
- riproduzione: utilizzare riproduzioni digitali per creare contenuti nuovi da materiale esistente
- ramificazione: costruire conoscenza da percorsi non lineari mediante una navigazione ipertestuale
- informazione: valutare la qualità e validità dell'informazione
- socio-emotive: capire le regole che dominano nel cyberspazio e applicarlo anche nella comunicazione online
- riflessione in tempo reale: abilità per processare e valutare grande quantità di informazione in tempo reale

Un altro modo per definire il termine è mediante l'ampiamiento del concetto tradizionale di alfabetizzazione, investigando quali caratteristiche nuove la digitalizzazione ha portato al suo contenuto. Questa è la strada intrapresa in *Toward a Theory of New Literacies Emerging From the Internet and Other Information and Communication Technologies*<sup>61</sup> dove si afferma che la relazione tra tecnologia e alfabetizzazione è transazionale e che l'alfabetizzazione tradizionale è centrale per la formazione di quelle nuove, espandendo questa verso l'educazione dato che l'apprendimento è socialmente costruito all'interno delle nuove alfabetizzazioni. È ovvio quindi che le *digital skill* sono basate su quelle accademiche come la lettura e la scrittura. Diverse

---

Pedagogies, 4(2), 107-125

<sup>59</sup> Y. Eshet, "Thinking in the Digital Era: A Revised Model for Digital Literacy" in *The Journal of Issues in Informing Science and Information Technology* volume 9, 2012 Edited by E.B.Cohen pp 267-272

<sup>60</sup> In inglese: photo-visual, reproduction, information, socio-emotional and real-time thinking skills

<sup>61</sup> Leu, D., Kinzer, C., Coiro, J., and Cammack, D. (2004). *Toward a Theory of New Literacies Emerging From the*

*Internet and Other Information and Communication Technologies.*

<http://www.readingonline.org/newliteracies/leu/>

pubblicazioni enfatizzano che l'alfabetizzazione digitale non dovrebbe rimpiazzare quelle già esistenti che sono fondamentali per la partecipazione nella società digitale ma che il contenuto è lo scopo delle dovrebbe essere aggiornato.

### ***2.3. Le abilità per il XXI Secolo***

I lavori di Jenkins<sup>62</sup> riguardano la tipologia di abilità digitali necessarie nella cultura partecipativa, in questo caso però si parla di *21<sup>st</sup> century literacy* facendo enfasi sulle abilità sociali al posto di quelle individuali.

Jenkins<sup>63</sup> le definisce come le capacità che permettono la partecipazione nelle nuove comunità che emergono dentro la rete. Queste sono:

- **gioco**: “la capacità di fare esperienza di ciò che ci circonda come forma di problem solving”
- **simulazione**: “l’abilità di interpretare e costruire modelli dinamici dei processi del mondo reale”
- **performance**: “l’abilità di impersonare identità alternative per l’improvvisazione e la scoperta”
- **appropriazione**: “l’abilità di campionare e miscelare contenuti mediali dando loro significato”
- **multitasking**: “l’abilità di scansionare l’ambiente e di prestare, di volta in volta, attenzione ai dettagli salienti”
- **conoscenza distribuita**: “l’abilità di interagire in maniera significativa con strumenti che espandono le capacità mentali”
- **intelligenza collettiva**: “l’abilità di mettere insieme conoscenza e confrontare opinioni con altri in vista di un obiettivo comune”
- **giudizio**: “l’abilità di valutare l’affidabilità e la credibilità di differenti fonti di informazione”
- **navigazione transmedia**: “la capacità di seguire un flusso di storie e informazioni attraverso una molteplicità di piattaforme mediali”

---

<sup>62</sup> H. Jenkins, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21<sup>st</sup> Century*, [http://digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS\\_WHITE\\_PAPER.PDF](http://digitalllearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9C-E807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF)

<sup>63</sup> H. Jenkins, *Cultura partecipativa e competenze digitali, Media education per il XXI secolo*, Milano, Guerini studio, 2010



- **networking:** “l’abilità di cercare, sintetizzare e disseminare informazione”
- **negoziazione:** “l’abilità di viaggiare attraverso differenti comunità, riconoscendo e rispettando la molteplicità di prospettive e comprendendo e seguendo norme alternative”<sup>64</sup>

Nel gioco l’attenzione si sposta dal divertimento al coinvolgimento e quest’ultimo è motivato dal desiderio di sfida. L’attività ludica ricorda in parte il processo scientifico dal momento in cui si fanno delle scoperte che possono in seguito essere applicate in nuovi contesti d’uso.

La simulazione permette di apprendere per tentativi e sbagli mentre la manipolazione dei dati e la creazione di modelli la rendono più elastica; ad esempio i “videogiochi attuali permettono ai giovani di giocare con simulazioni sofisticate e, all’interno di questo processo, di sviluppare una comprensione intuitiva di come si possono utilizzare le simulazioni per verificare le nostre ipotesi sui modi in cui funziona il mondo”<sup>65</sup> mentre “la performance dell’improvvisazione (...) rappresenta un’importante abilità nella vita, che bilancia il *problem solving* e l’espressione creativa, invita a re-immaginare se stessi e il mondo e permette ai partecipanti di esaminare un problema da prospettive multiple.”<sup>66</sup> L’esempio più lampante è quello dei bambini che reinventano le storie che gli sono state raccontate, uno più “digitale” riguarda i giochi di ruolo, gli MMORPG (Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Game, ovvero gioco di ruolo online multigiocatore di massa) in cui si assumono identità fittizie e delle obiettivi da raggiungere.

Per spiegare l’appropriazione Jenkins riprende degli esempi già citati in *Cultura convergente*, ossia la fan fiction, il remix nella musica digitale, ma anche una l’elaborazione grafica. “Il nostro focus sulle espressioni creative autonome falsifica il processo reale attraverso cui si genera significato e si producono nuove opere. La maggior parte dei classici che insegniamo nelle scuole sono un prodotto dell’appropriazione e della trasformazione, o di ciò che ora chiameremmo campionamento e miscelazione”<sup>67</sup>, ma “i corsi scolastici di arte e scrittura creativa

---

<sup>64</sup> Ivi pp. 98, 105, 111, 120, 126, 131, 138, 146, 153, 159 e 166

<sup>65</sup> Ivi p. 106

<sup>66</sup> Ivi p. 118

<sup>67</sup> Ivi p. 121

continuano a essere contrari a forme esplicite di riutilizzo dei contenuti, enfatizzando l'ideale dell'artista autonomo. Facendo ciò, rinunciano all'opportunità di aiutare i giovani a pensare più in profondità alle implicazioni etiche e legali del riutilizzare contenuti medialti esistenti e, spesso, non sono in grado di fornire gli strumenti concettuali di cui gli studenti hanno bisogno per analizzare ed interpretare le opere prodotte all'interno di questo processo di appropriazione. L'appropriazione può essere interpretata come un processo che coinvolge sia l'analisi sia il commento. Il campionare in maniera intelligente materiali provenienti dalla riserva culturale esistente richiede un'accurata analisi delle strutture esistenti e degli usi di questo materiale; il miscelare (remixing) richiede un apprezzamento delle strutture emergenti e dei potenziali significati latenti.”<sup>68</sup>

La capacità di fare diverse cose in contemporanea è collegata all'attenzione, un vero “fattore strategico. Chi apprende deve filtrare le informazioni estranee e focalizzare la sua attenzione sui dettagli più salienti del suo ambiente. Invece di impegnarsi a focalizzare l'attenzione, i giovani rispondono a un ambiente mediale ricco facendo ricorso al multitasking – scansionando il flusso informativo per rilevarne cambiamenti significativi e, al tempo stesso, esponendosi a stimoli multipli. Il multitasking e l'attenzione non dovrebbero essere viste come forze opposte tra loro. Dovremmo, piuttosto, pensare ad esse come abilità complementari, entrambe usate dal cervello in modo strategico per affrontare in modo intelligente i limiti della memoria a breve termine. Mentre l'attenzione cerca di prevenire il sovraccarico informativo controllando quali informazioni entrano nella memoria a breve termine, le persone che praticano il multitasking con successo cercano di ridurre le richieste sulla memoria a breve termine mappando i luoghi in cui le differenti informazioni sono depositate esternamente nell'ambiente più prossimo.” L'abitudine al multitasking può essere definita come “la capacità di mantenere un'immagine mentale di set complessi di relazioni, e di adattarsi rapidamente ai cambiamenti nei dettagli percepiti” <sup>69</sup> e potrebbe essere un'abilità molto utile nella vita professionale. Fortunatamente contiamo anche con strumenti per espandere la

---

<sup>68</sup> Ivi pp. 122-123

<sup>69</sup> Ivi pp. 127 - 128

nostra mente e creare la conoscenza distribuita. Questi possono essere di diverso tipo e vanno dall'uso della carta a quello del pc, in poche parole sarebbe l'insieme degli artefatti che aiutano a pensare e ricordare ma rientrano in questa categoria anche i giochi di squadra dove si fa affidamento sugli altri giocatori e si interagisce con la previsione di ciò che ciascuno farà. Sono altresì un valido esempio di intelligenza collettiva dove, per dirla con Lévy "nessuno sa tutto, ognuno sa qualcosa, la totalità del sapere risiede nell'umanità"<sup>70</sup>. Jenkins sostiene che i ragazzi devono essere in grado di risolvere i problemi da soli ma anche di poter "aumentare le loro capacità intellettuali, lavorando su un problema all'interno di una comunità sociale" ma partecipare significa anche "acquisire maggiori abilità nel valutare l'affidabilità delle informazioni"<sup>71</sup> ed è così che entra in gioco l'altra abilità elencata, ossia il giudizio. "Dobbiamo imparare a leggere una fonte di informazione confrontandola con altre; a comprendere i contesti all'interno dei quali l'informazione viene prodotta e circola; a identificare i meccanismi che assicurano l'accuratezza delle informazioni; e a capire all'interno di quali circostanze questi meccanismi funzionano al meglio", essere in grado di filtrare le informazioni anche, e soprattutto, "in un ambiente dei media sempre più pervasivo" per poter "essere in grado di riconoscere quando gli argomenti non sono esplicitamente identificati come tali. Il nuovo panorama mediale, composto dalle fonti di informazione *mainstream*, da progetti di blog collaborativo, da siti di informazioni non istituzionali e da tecniche di marketing sempre più sofisticate, che si rivolgono a consumatori sempre più giovani, richiede che si insegni agli studenti a distinguere i fatti dalla finzione, il ragionamento dalla documentazione, il vero dal falso e il marketing dall'illuminismo."<sup>72</sup>

La *Transmedia Navigation* richiama il concetto di *Transmedia Storytelling*<sup>73</sup> ossia il processo dove elementi integrali di una narrazione vengono dispersi attraverso

---

<sup>70</sup> Pierre Lévy, *L'intelligenza collettiva*, p. 211

<sup>71</sup> H. Jenkins, *Culture partecipative e competenze digitali, Media education per il XXI secolo*, Milano, Guerini studio, 2010, p. 144

<sup>72</sup> *ivi* p. 148-149

<sup>73</sup> H. Jenkins, *Transmedia Storytelling 101* reperibile on line all'indirizzo:

[http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)

diversi canali per creare una coordinata esperienza di intrattenimento. Riguarda la costituzione di un “mondo” coerente che si espande fra più media, ciascuno singolarmente fruibile senza conoscere necessariamente ogni sviluppo negli altri. In questo caso però le abilità di lettura e scrittura si dovrebbero combinare con nuove capacità di composizione attraverso immagini, testi, suoni e simulazioni. “Gli studenti imparano la multimodalità e la navigazione transmedia quando impegnano il loro tempo concentrando l’attenzione su come cambiano le storie, mentre si muovono all’interno di differenti contesti di produzione e ricezione, mentre prendono in considerazione le modalità d’uso e le convenzioni dei diversi media e mentre imparano a creare servendosi di una gamma di differenti strumenti mediali.”<sup>74</sup> Diversi media sono adoperati per creare conoscenza, che a sua volta è anche collettiva, quindi è importante “la capacità di fare network (*che*) emerge come un’abilità sociale e una competenza culturale di base. Uno studente ingegnoso non è più chi possiede, personalmente, un’ampia varietà di risorse e informazioni tra cui scegliere, quanto, piuttosto, chi è in grado di navigare con successo attraverso un mondo di informazioni abbondanti e in continuo movimento.”<sup>75</sup>

“Se la navigazione transmedia implica l’imparare a comprendere le relazioni tra i diversi sistemi mediali, il networking implica la capacità di navigare tra le varie comunità sociali”<sup>76</sup> e per poter navigare all’interno di esse dobbiamo essere in grado di negoziare, abilità definita da Jenkins in due modi: “in primo luogo come capacità di negoziare tra punti di vista divergenti, in secondo luogo come capacità di negoziare attraverso comunità diverse.”<sup>77</sup>

---

<sup>74</sup> H. Jenkins, *Culture partecipative e competenze digitali, Media education per il XXI secolo*, Milano, Guerini studio, 2010, p. 158

<sup>75</sup> Ivi p. 159

<sup>76</sup> Ivi p. 161

<sup>77</sup> Ivi p. 168

## 2.4. Skill e competence

Il concetto di *21<sup>th</sup> century skill* o *21<sup>ht</sup> century competence* è in qualche modo vicino a quello di competenza digitale ma con delle origini più profonde.

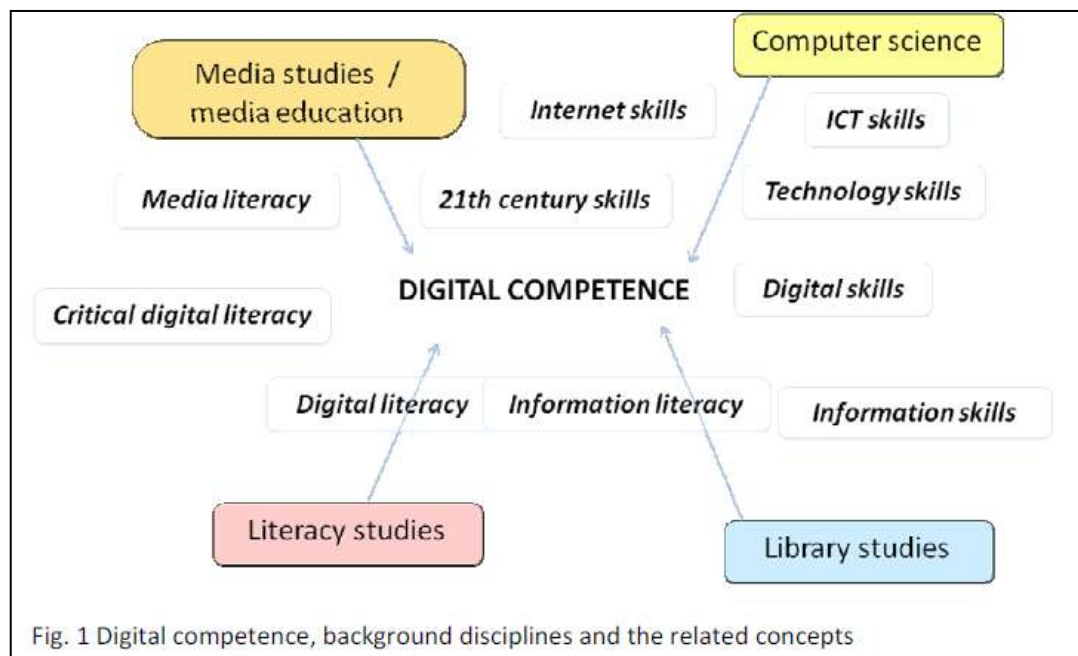


Figura 8: Digital competence e le discipline associate

La figura 1, riportata da *What is digital competence?*, illustra le varie discipline che formano la competenza digitale insieme ai concetti ad essa relazionati sebbene molti dei termini presentati possono essere rimpiazzati, per gli autori è importante evidenziare la connessione tra le discipline di background e la competenza digitale. È così che i concetti che hanno le radici nell'informatica o nella tecnologia in generale, enfatizzano quelli ad esse collegati (*internet skill, ICT skill...*) mentre quelli collegati alla biblioteconomia e scienza dell'informazione, psicologia, pedagogia accentuano l'importanza delle abilità di ricerca di informazione (*digital literacy, information skill*).

### 3. Competenza digitale e competenze in generale

Nel 1997 L'OCSE lanciò il progetto DeSeCo (Definition and Selection of Competencies: Theoretical and Conceptual Foundations) con lo scopo di fornire un quadro di riferimento con indicazioni sulle competenze fondamentali, aiutare a definire gli obiettivi del sistema educativo e del *lifelong learning* e rafforzare i vincoli internazionali. Visto l'ultimo punto sembra assurdo dover acquistare il libro *Agire le competenze chiave. Scenari e strategie per il benessere consapevole*<sup>78</sup> per poter consultare i risultati del 2003<sup>79</sup> in italiano; ovviamente l'idea di base è solo quella di fornire un quadro a livello diplomatico, ma nell'uso effettivo queste iniziative lasciano molto a desiderare.

Il framework DeSeCo classifica le competenze in tre categorie: La prima riguarda il bisogno di ciascun individuo di poter usufruire di un'ampia gamma di strumenti per poter interagire efficacemente con l'ambiente. La seconda prende in considerazione il mondo che è sempre più interdipendente, per tanto le persone devono essere in grado di relazionarsi anche con individui molto diversi da loro stessi e di interagire in gruppo eterogenei. La terza concerne le responsabilità degli individui per la gestione della loro vita, per il modo in cui la posizionano in un contesto più ampio e come attuano autonomamente.

---

<sup>78</sup> [http://www.francoangeli.it/Ricerca/Scheda\\_libro.aspx?CodiceLibro=1071.1.4](http://www.francoangeli.it/Ricerca/Scheda_libro.aspx?CodiceLibro=1071.1.4)

<sup>79</sup> DeSeCo's final report (2003) <http://www.deseco.admin.ch/bfs/deseeco/en/index/03/03.html>

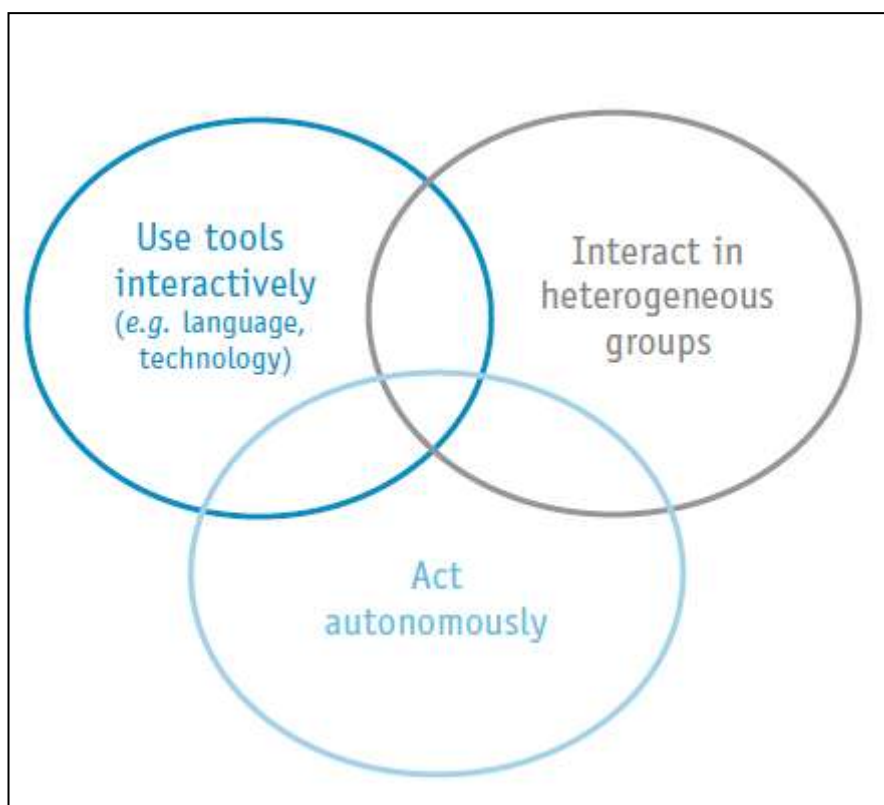


Figura 9: Competenza del framework DeSeCo

Queste categorie sono in interrelazione e insieme formano le basi per l'identificazione e la mappatura delle competenze fondamentali.

Queste categorie sono a loro volta suddivise in altre categorie.

1. Usare gli strumenti interattivamente:

- Usare il linguaggio, i simboli e i testi interattivamente: riguarda l'utilizzo efficace del linguaggio scritto e parlato, delle abilità matematiche e computazionali.
- Usare la conoscenza e l'informazione in modo interattivo: richiede la capacità di riconoscere cosa è sconosciuta, identificare, localizzare e accedere a risorse d'informazione appropriate, valutare la qualità, l'appropriatezza e il valore dell'informazione e della fonte e l'organizzazione dell'informazione e della conoscenza.
- Usare la tecnologia interattivamente: richiede la consapevolezza del sapere usare in modi nuovi la tecnologia nella quotidianità, la capacità di sfruttare le potenzialità dell'ICT per trasformare il lavoro

in gruppo, accedere all'informazione e interagire con gli altri. Bisogna andare oltre le solite conoscenze basiche di Internet quali mandare una mail.

1. Interagire con gruppi eterogenei:

- Relazionarsi bene con gli altri: permette agli individui di iniziare, mantenere e gestire le relazioni personale. Non è soltanto un requisito per la coesione sociale ma anche per il successo economico giacché sta aumentando l'interesse verso l'intelligenza emotiva.
- Cooperare: richiede che ciascun individuo abbia delle qualità che possano essere bilanciate con il resto del gruppo per raggiungere gli scopi prefissati. Bisogna sapere ascoltare, capire le dinamiche dei dibattiti e seguire i programmi, costruire alleanze tattiche, negoziare, prendere decisioni.
- Gestire e risolvere i conflitti: Le problematiche sono una realtà sociale, il segreto per affrontarle in un modo costruttivo è quello di riconoscere che sono un processo che deve essere gestito e non cercare di negarlo. Richiede l'analisi della questione e degli interessi in gioco, l'accettazione dei possibili punti di vista, l'identificazione delle aree di accordo e disaccordo, la ricontestualizzazione del problema e dare la priorità ai bisogni e agli obiettivi.

2. Attuare autonomamente:

- Agire all'interno di un contesto più ampio: Si basa sulla capacità di capire e considerare le proprie azioni e decisioni in un contesto più ampio.
- Organizzare, pianificare e svolgere progetti personali: Questa competenza applica il concetto di *project management* e richiede che gli individui siano in grado di interpretare la vita come una narrazione organizzata e ne diano un significato e uno scopo in un ambiente mutevole, dove la vita è spesso frammentata. Devono definire un progetto e i suoi obiettivi, identificare e valutare le risorse a cui



hanno accesso e quelle di cui avranno bisogno, dare priorità e ridefinire gli obiettivi, bilanciare le risorse di cui hanno bisogno per raggiungere obiettivi multipli e imparare dalle azioni passate progettando il risultato futuro.

- Difendere e affermare diritti, interessi, limiti e bisogni: capire i propri interessi, conoscere le regole e principi da applicare a seconda della situazione, essere capace di suggerire accordi o soluzioni alternative.

L'Unione Europea ha creato un quadro di riferimento<sup>80</sup> con le competenze chiave per la realizzazione e lo sviluppo personale, la cittadinanza attiva e il *lifelong learning* nella società della conoscenza. Questo è composto da otto competenze chiave:

1. comunicazione nella madrelingua;
2. comunicazione nelle lingue straniere;
3. competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
4. competenza digitale;
5. imparare a imparare;
6. competenze sociali e civiche;
7. spirito di iniziativa e imprenditorialità;
8. consapevolezza ed espressione cultural

A noi interessa la competenza digitale che “consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l’uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet” e “le abilità necessarie comprendono: la capacità di cercare, raccogliere e trattare le informazioni e di usarle in modo critico e sistematico, accertandone la pertinenza e distinguendo il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare

---

<sup>80</sup> [http://ec.europa.eu/dgs/education\\_culture/publ/pdf/lil-learning/keycomp\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/publ/pdf/lil-learning/keycomp_en.pdf)

strumenti per produrre, presentare e comprendere informazioni complesse ed essere in grado di accedere ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli. Le persone dovrebbero anche essere capaci di usare le TSI a sostegno del pensiero critico, della creatività e dell'innovazione.”<sup>81</sup>

In tutta questa panoramica quel che emerge è che nonostante si elenchino le abilità alla base dell'ICT, gli aspetti critici del loro utilizzo e dei media in modo sicuro e responsabile, con consapevolezza e considerazioni etiche e legali ha ricevuto molta poca attenzione e tale questioni dovrebbero essere esplicitamente affrontati nell'insegnamento e l'apprendimento.

In *Using the Internet: Skill related problems in users' online behavior. Interact. Comput*<sup>82</sup> gli autori cercano di riassumere gli studi che hanno come obiettivo definire le abilità digitali e notano che molte interpretazioni vengono date a un ampio numero di termini correlati a questa. Emergono dunque quattro possibili orientamenti per le diverse direzioni di ricerca:

1. La prima direzione affronta il funzionamento dei media digitali ed è chiamata “tasto della conoscenza”<sup>83</sup>.
2. Il secondo orientamento è collegato al medium specifico che viene adoperato e copre le strutture formali su cui questo è costruito, ad esempio il web è formato da ipertesti.
3. La terza strada riguarda il contenuto fornito dai media digitali e si focalizza sul comportamento di ricerca dell'informazione. In questo paradigma *information skill* e *information literacy* sono fortemente relazionati.
4. La quarta considera gli obiettivi e i benefici dell'impiego dei media digitali.

Abbiamo visto che i termini sono usati come sinonimi, che seguono tendenze e che organizzazioni come la comunità europea e L'OCSE hanno molto interesse nel cercare di definire le competenze di cui si avrà (ha) bisogno. Adesso che la

---

<sup>81</sup> [http://ec.europa.eu/dgs/education\\_culture/publ/pdf/ll-learning/keycomp\\_it.pdf](http://ec.europa.eu/dgs/education_culture/publ/pdf/ll-learning/keycomp_it.pdf) p.7

<sup>82</sup> van Deursen, A.J.A.M., van Dijk, J.A.G.M. *Using the Internet: Skill related problems in users' online behavior. Interact. Comput.* (2009), doi:10.1016/j.intcom.2009.06.005

<sup>83</sup> “Button knowledge”

panoramica è chiara, possiamo cercare di elaborare un punto di incontro tra tutte queste.

## 5. Verso la convergenza

Per individuare quale termine sia il più appropriato a rinchiudere le nozioni che servono per vivere nella società della conoscenza dobbiamo capire il significato originale di queste perché le leggere sfumature attuali non intralcino ancora quelli che tempo fa, probabilmente, erano impieghi d'uso precisi.

Siccome la maggior parte delle ricerche sono in lingua inglese, appare opportuno partire da un'analisi linguistica dettagliata.

### 5.1 Skill, competence e literacy

Il termine *Skill* è definito nell'*Oxford dictionary* come "*the ability to do something well; expertise*"<sup>84</sup> mentre in *Dictionary.com* è :

1. the ability, coming from one's knowledge, practice, aptitude, etc., to do something well: *Carpentry was one of his many skills.*
2. competent excellence in performance; expertness; dexterity: *The dancers performed with skill.*
3. a craft, trade, or job requiring manual dexterity or special training in which a person has competence and experience: *the skill of cabinet making.*
4. *Obsolete.* understanding; discernment.
5. *Obsolete.* reason; cause.

Le tre prime accezioni richiamano quella trovata nel dizionario *Oxford* e le ultime due, ormai entrate in disuso, ci offrono una nuova luce sulle caratteristiche di questo lemma: "discernimento", "comprensione" ma anche "ragione" e "causa"<sup>85</sup>; che ha il triplice significato di "processo", "interesse" e "origine".

Potrebbe essere visto come un'abilità collegata ad un fattore (causa) che fa scaturire un giudizio che, successivamente, porta alla comprensione, e per tanto

---

<sup>84</sup> <http://oxforddictionaries.com/definition/english/skill?q=skill>

<sup>85</sup> **Causa** -1 causa, motivo, ragione, occasione; particolarmente fondata ragione, giusto motivo, buon diritto -2 causa, processo, lite -3 interesse, causa, partito

tramite la riflessione sull'origine di un interesse a essere in grado di svolgere un'attività.

Osserviamo la sua etimologia:

**skill**<sup>86</sup>

c.<sup>87</sup> 1175, "power of discernment", from O.N.<sup>88</sup> skil "distinction, discernment", related to skilja (v.) "distinguish, separate", from P. Gmc.<sup>89</sup> \*skaljo "divide, separate" (cf. M.L.G.<sup>90</sup> schillen "to differ;" M.L.G., M.Du.<sup>91</sup> schele "difference;" see shell). Sense of "ability, cleverness" first recorded c.1300.

Notiamo che risale, all'incirca, al 1175 e deriva dall'antico norvegese *skil* che vuole dire "distinzione", "criterio" e dal protogermanico *\*skaljo* "dividere", "separare"; allora la skill potrebbe essere un criterio per dividere (scegliere) basato sul "potere del discernimento".

Passiamo adesso alla definizione ed etimologia di *competence*<sup>92</sup>:

1. The quality of being competent; adequacy; possession of required skill, knowledge, qualification, or capacity: *He hired her because of her competence as an accountant.*
2. Sufficiency; *a sufficient quantity.*
3. An income sufficient to furnish the necessities and modest comforts of life.
4. Law. (of a witness, a party to a contract, etc.) legal capacity or qualification based on the meeting of certain minimum requirements of age, soundness of mind, citizenship, or the like.

---

<sup>86</sup> skill. (n.d.). Online Etymology Dictionary. Retrieved October 02, 2012, from Dictionary.com website: <http://dictionary.reference.com/browse/skill>

<sup>87</sup> c. Century, when following a number (16c.); circa when preceding one (c.1500).

<sup>88</sup> **O.N. Old Norse**, the Norwegian language as written and spoken c.100 to 1500 C.E., the relevant phase of it being "Viking Norse" (700-1100), the language spoken by the invaders and colonizers of northern and eastern England c.875-950. This was before the rapid divergence of West Norse (Norway and the colonies) and East Norse (Denmark and Sweden), so the language of the vikings in England was essentially the same, whether they came from Denmark or from Norway. Only a few of the loan words into English can be distinguished as being from one or the other group.

<sup>89</sup> **P.Gmc. Proto-Germanic**, hypothetical prehistoric ancestor of all Germanic languages, including English.

<sup>90</sup> **M.L.G. Middle Low German**, the Low German language as written and spoken c.1100-c.1500.

<sup>91</sup> **M.Du. Middle Dutch**, the Dutch language as it was spoken and written c.1100-c.1500.

<sup>92</sup> <http://dictionary.reference.com/browse/competence?s=t>

5. Embryology. the sum total of possible developmental responses of any group of blastemic cells under varied external conditions.
6. Linguistics. the implicit, internalized knowledge of a language that a speaker possesses and that enables the speaker to produce and understand the language. Compare performance (def.8).
7. Immunology . immunocompetence.
8. Geology. the ability of a fluid medium, as a stream or the wind, to move and carry particulate matter, measured by the size or weight of the largest particle that can be transported.

### **competence**<sup>93</sup>

1632, "sufficiency of means for living at ease", from Fr. *compétence*, from L. *competentia* "meeting together, agreement, symmetry", from *competens*, prp. of *competere* (see **compete**). Meaning "sufficiency to deal with what is at hand" is from 1790.

Prendiamo anche in considerazione "compete" come indicato nella definizione precedente.

### **compete**<sup>94</sup>

1620, from Fr. *compéter* "be in rivalry with," from L.L. *competere* "strive in common," in L., "to come together, agree, to be qualified", later, "strive together", from *com-* "together" + *petere*- "to strive, seek" (see **petition**). Rare 17c., and regarded early 19c. as a Scottish or Amer.Eng. word.

*Competence* risale al 1632, ossia 320 anni dopo la prima attestazione scritta (1300) di *skill*; e dalla definizione di *Dictionary.com* notiamo che mentre *skill* è un'abilità che nasce dalla pratica e dal giudizio, la *competence* invece presuppone delle qualificazioni e l'essere in possesso delle *skill* richieste. Semplicemente emerge che non possiamo vantarci di possedere delle *competencies* se prima non abbiamo acquisito delle *skill*.

Il significato etimologico si collega a quello delle prime tre accezioni della definizione attuale: "avere i mezzi (le *skill*) a sufficienza per vivere serenamente".

<sup>93</sup> *competence*. (n.d.). *Online Etymology Dictionary*. Retrieved October 02, 2012, from *Dictionary.com* website: <http://dictionary.reference.com/browse/competence>

<sup>94</sup> *compete*. (n.d.). *Online Etymology Dictionary*. Retrieved October 02, 2012, from *Dictionary.com* website: <http://dictionary.reference.com/browse/compete>

Dal latino *compētentia* “proporzione, armonia”, *compētens* “appropriato a, conveniente a” e dall’etimologia di *competere* viene fuori una *competence* che riguarda il “mettere insieme, mettere d’accordo, con simmetria” in modo che sia “appropriato” per un determinato scopo essendo anche “in competizione”.

Per ultimo affrontiamo la definizione ed etimologia di *literacy*<sup>95</sup>:

1. the quality or state of being literate, especially the ability to read and write.
2. possession of education: *to question someone's literacy*.
3. a person's knowledge of a particular subject or field: *to acquire computer literacy*.

#### **literacy**<sup>96</sup>

formed in English and first attested 1883 (see *literate*); illiteracy dates back to 1650s.

Come visto, servono anche quelle di *literate*<sup>97</sup>:

1. able to read and write.
2. having or showing knowledge of literature, writing, etc.; literary; well-read.
3. characterized by skill, lucidity, polish, or the like: *His writing is literate but cold and clinical*.
4. having knowledge or skill in a specified field: *literate in computer usage*.
5. having an education; educated.

#### **literate**<sup>98</sup>

early 15c., from L. *lit(t)eratus* "educated, learned," lit. "one who knows the letters", formed in imitation of Gk. *grammatikos* from L.*lit(t)era* "letter."

La *literacy* è avere un’educazione, essere *literate*, il che significa sapere leggere e scrivere. L’esempio dell’accezione numero quattro credo sia importante.

<sup>95</sup> <http://dictionary.reference.com/browse/literacy?s=t>

<sup>96</sup> literacy. (n.d.). *Online Etymology Dictionary*. Retrieved October 02, 2012, from Dictionary.com website: <http://dictionary.reference.com/browse/literacy>

<sup>97</sup> <http://dictionary.reference.com/browse/literate>

<sup>98</sup> *literate*. (n.d.). *Online Etymology Dictionary*. Retrieved October 02, 2012, from Dictionary.com website: <http://dictionary.reference.com/browse/literate>

*Literacy* richiama il concetto di *literate* che deriva dal latino *littĕrātus* “che porta un'iscrizione, marchiato” ed è “erudito, colto” e *littĕra* “lettera dell'alfabeto”, “rudimenti della grammatica(*litteras scire*: saper leggere e scrivere)”, per tanto la *literacy* presuppone sapere scrivere e leggere e per poter essere “letterato” in altri campi bisogna conoscere le nozioni basi di questo, quindi:

Literacy : leggere e scrivere = x literacy : nozioni base di x
--

Non possiamo parlare di *literacy* per quanto riguarda il corretto uso della rete Internet finché non avremmo prima stabilito le sue abilità di base, e se queste fossero ad esempio quelle di leggere il contenuto delle pagine e scrivere commenti, articoli, ecc. allora le sue *skill* sarebbero le stesse che formano la *literacy* tradizionale. Tenendo questo presente parlare di *Internet literacy* sarebbe un errore.

L'uso di Internet dovrebbe essere una competenza (*competence*) formata da diverse abilità (*skill*) e caso mai si volesse parlare di alfabetizzazione (*literacy*), questa dovrebbe essere di tipo informatica dove la “Internet competence” sarebbe solo una delle sue componenti.

## Capitolo IV: I due mondi

### Introduzione

C'è davvero bisogno di regole, corsi, seminari per sapere come usare la rete?

Innanzitutto bisogna avere presente che la rete non è semplicemente un oggetto; un libro o una biblioteca piena di conoscenza da offrire... una *tertulia* dove chiacchierare... un diario dove scrivere quel che abbiamo bisogno di esprimere... La rete è tutto questo è molto altro. E' un mondo, un mondo altro, diverso ma in certi punti anche uguale a quello che abitualmente chiamiamo realtà.

Probabilmente prima la divisione tra virtuale e reale era più netta, adesso e ogni volta con maggiore intensità questi contorni, questi limiti, si sfumano e s'intrecciano. La persona che scrive un blog esiste in carne e ossa, gli amici di Facebook li troviamo per la strada. Dietro tutto quel mondo di parole, video, immagini ci sono le persone, conosciute o estranei, amici o nemici. La rete siamo noi.

### 1. L'analogia dei due mondi

Come definire un luogo dove si parla e si discute, si compra e si vende, dove basicamente si vive? Un medium che ci permette tutto questo non è anche un mondo? Allora perché ci sembra così strano o difficile abitare lì? Se paragoniamo questa esperienza a quella di iniziare una nuova vita in seguito ad un trasloco le differenze non sono così grandi. Bisogna perlustrare la zona (quali sono i negozi con i prezzi migliori, dove c'è il miglior rapporto qualità/prezzo, individuare le zone di interesse), conoscere i vicini (di chi possiamo fidarci, chi è il pettegolo), valutare i mezzi di trasporto (qual è il più veloce a seconda della mia destinazione),ecc. La vita nella rete è poi così diversa? Dobbiamo scegliere un browser per accedere e un motore di ricerca per muoverci all'interno a essa, bisogna individuare i siti più affidabili, le persone con cui condividere i nostri interessi e identificare le zone preferite organizzandole, forse, in dei *bookmark*.



Nel mondo “reale” possiamo avere bisogno di conoscenze tecniche specifiche o essere in grado di utilizzare un determinato macchinario, ad esempio per diventare autista dobbiamo prima imparare a guidare. Analogamente, nel mondo della rete, bisogna sapere come si usa un browser per accedere al web, uno dei tanti strumenti messi a disposizione dalla Rete; ma le norme basiche per vivere le impariamo fin da piccoli, a casa, a scuola e si percepiscono grazie al contatto con il resto dei membri della società. Parliamo della nostra capacità di capire come comportarci in una determinata situazione.

Qualcuno potrebbe puntualizzare che ci sono persone meno sensibili o con meno tatto rispetto ad altre ma qui parliamo di situazioni generiche: ci siano persone che entrano in una stanza piena di sconosciuti urlando? Sì, può succedere, ma sono spesso eccezioni alla regola.

Una volta che ci troviamo nel nuovo quartiere e scopriamo che scrivere in maiuscolo equivale a urlare, abbiamo bisogno di altre spiegazioni? Non sorge spontaneo pensare che entrare in un forum urlando è sconsigliato? Dopotutto è simile a quel che si fa quando s’impara un’altra lingua. Nel momento in cui sappiamo che urlare è *gritar* in spagnolo non abbiamo bisogno che qualcuno ci dica i casi d’uso.

Ovviamente ci sono circostanze in cui la variazione della cultura comporta usi diversi, ma è grazie alla capacità di essere individui multiculturali che possiamo farci fronte. La parola chiave in questi casi è “empatia”, ossia la capacità di immergersi nella soggettività dell’altro, nel suo modo di vedere il mondo e di sentirlo senza che ci sia identificazione. E’ un processo edificato sul *come se*, sul sentire *come se* io sentissi *al posto* dell’altro, non è *sostituirsi* ma *unirsi* senza dimenticarsi di sé.

L’empatia ci permette di entrare nei panni e nella prospettiva dell’altro, di ascoltarlo fino in fondo, senza però cambiare il nostro punto di vista e cercando sempre di mettere tra parentesi la nostra visione qualora sia d’ostacolo alla comprensione dell’altro, per potersi calare nella sua.

In questo caso non si parla di un'ottica etnocentrica, dove viene adottata la similarità causata dalla simpatia, ossia cercare di comprendere il comportamento dell'altro dal nostro punto di vista dando per scontato che l'altro sia uguale a noi, in cui la realtà è unica e assoluta, ma attraverso l'empatia adottando la diversità, vale a dire una concezione relativistica e pluralistica della realtà dove ogni uomo è unico nel suo genere e così cerchiamo di comprendere il comportamento dell'altro dal suo punto di vista, che non necessariamente, è uguale al nostro.

Per quanto riguarda il multiculturalismo ciò che è importante sottolineare è il grande valore che ha la costruzione di un'identità culturale consapevole delle differenze altrui: il soggetto multiculturale viene definito come colui che ricrea costantemente la sua identità, un essere in continuo divenire, per dirla con Berger è "una mente senza dimora"; la persona multiculturale è caratterizzata da un mosaico di punti di vista e visioni del mondo.

Tra gli ostacoli che si frappongono alla comunicazione interculturale ritroviamo equivoci, pregiudizi e stereotipi di cui il parlante di una lingua seconda deve essere consapevole per poterli evitare. Non è facile scardinare abitudini e schemi di pensiero consolidati, ma dal momento che oggi i contatti tra persone di cultura diversa si fanno sempre più frequenti diventa indispensabile conoscere le diversità per poterle anche accettare e per poter fare della comunicazione interculturale un momento di incontro e di scambio reciproco. Non dimentichiamo che anche la rete ha una sua cultura.

## **2. "Reale e Virtuale" o "Digitale e Fisico"?**

È così diverso il mondo della rete da quest'altro? Ripercorriamo una serie di esempi per cercare di dare una risposta, ma prima cerchiamo di definire meglio i termini che si utilizzeranno per riferirci a questi due mondi.

Per semplificare l'individuazione adopereremo l'aggettivo "fisico" per parlare del mondo materiale, quello al di fuori degli schermi, ossia il mondo "reale", e "digitale" per quello mediato dall'informatica. Abbiamo preferito questi termini perché la

dicotomia reale e virtuale non si applica in modo soddisfacente al nostro oggetto di studio. La comunicazione tramite programmi di messaggistica istantanea non è meno reale di quella faccia a faccia, e un profilo su Facebook non è semplicemente una rappresentazione virtuale della persona reale.

Se guardiamo all'etimologia di “virtuale”, vediamo che esso proviene dal latino *virtus* che significa “virtù”, “facoltà”, “potenza” e proprio il suo derivato “virtuale” indica “che ha virtù nel senso di forza o potenza, e precisamente che è solamente in potenza e senza effetto attuale”<sup>99</sup>, quindi virtuale significa “potenzialmente in atto ma non ancora realizzato concretamente”, un esempio sarebbe la Realtà virtuale; un’emulazione della realtà o la creazione di mondi che non esistono, ma non concretizzabili. Nel nostro caso parlare di virtuale come sinonimo di emulazione o non esistente attualmente sarebbe un errore.

Reale<sup>100</sup> proviene da *Realem* che deriva da *Res* ossia “oggetto che esiste”. Come abbiamo detto in precedenza, che sia digitale non implica che non esista, quindi non sarebbe stato utile per evidenziare una vera distinzione tra i due mondi, per questo motivo abbiamo deciso di utilizzare fisico<sup>101</sup>, dal latino *Physicus* “riguardante la natura”, ossia un termine “che concerne i corpi in generale”, e per tanto un mondo fisico “si riferisce alla natura corporea” di questo.

## ***2.1. Non accettate le caramelle dagli estranei***

“Un día, en el momento en que yo me disponía a salir de clase, Millie abrió lacajita en que llevaba su almuerzo, por lo que pude ver el caramelo amarillo que había en su interior. No era de los más baratos, sino de los que costaban cinco centavos cada uno; y los amarillos son de limón, mis preferidos. Por ese motivo me quedé y traté de hacer las paces con ella. - Vamos a ser amigos -le dije-. ¿De dónde has sacado eso? - Me lo dio unapersona -me contestó Millie-. Pero es un secreto.

Las chicas son todas iguales; siempre que uno les pregunta algo, te salen con que no pueden contestar porque, naturalmente, se trata de «un secreto». Por supuesto que yo no me lo creí; Millie no tenía dinero para comprar caramelos, y el señor

---

<sup>9999</sup> Virtus <http://www.etimo.it/?cmd=id&id=19478&md=03c36cc670f4a8bd95efbca019a2a684>

<sup>100</sup> Reale <http://www.etimo.it/?cmd=id&id=14318&md=a27ac94cc991d727484bf0446780d648>

<sup>101</sup> Fisico <http://www.etimo.it/?term=fisico&find=Cerca>

Beiderman, el propietario de la pastelería, no fiaba nunca, y mucho menos lo iba a hacer con caramelos de cinco centavos envueltos en papel de colores. - ¡Seguro que lo has robado! -dije yo. - ¡No! -exclamó Millie, indignada-. ¡Te digo que me lo dio un hombre! Es muy simpático; estaba en la esquina cuando yo venía esta mañana para la escuela. Me llamó, y, sacándose unos caramelos del bolsillo, me dijo: «Oye, pequeña, ¿quieres un caramelo?». Y añadió que yo era la chica más bonita que había visto pasar esta mañana, y eso que ya llevaba allí... De pronto, Millie se cubrió la boca con la mano y exclamó: - ¡Oh! ¡Lo había olvidado por completo! Me advirtió que no se lo dijera a nadie, pues de lo contrario no me daría más caramelos.<sup>102</sup>

Il racconto di William Irish, *Si muriera antes de despertar*<sup>103</sup> sembra un ottimo modo per far riaffiorare i consigli dei genitori a non accettare niente dagli estranei. Il protagonista, Tommy, narra la storia di Millie, una sua ex compagna di banco che sparì un giorno senza lasciare traccia.

Quel che vogliamo mettere in risalto è che dietro le promesse, le offerte disinteressate da parte di persone che non conosciamo si possono nascondere azioni che ci pregiudicheranno:

Al día siguiente, cuando Millie abrió su caja a mediodía, tenía un caramelo de naranja; también éstos son de mis preferidos. Por supuesto que no me moví del lado de Millie, y compartimos el caramelo. - ¡Hum! -me dijo en un momento en que se sintió inclinada a hacer confidencias-. Es un hombre simpatiquísimo; tiene unos ojos enormes, y está siempre mirando en derredor. Mañana me va a dar un caramelo decanela. - Seguro que se le olvida -dije, pensando en que los caramelos decanela son de mis preferidos. - Me dijo que, si se olvidaba, yo debía recordárselo; además puedo ir con él y coger todos los que quiera. Tiene una casa enorme en el bosquerepleta de caramelos, chicles y tabletas de chocolate..., y puedo coger todo lo que quiera. (...) Dos días después, yo esperaba ansioso la llegada de Millie y de todos los caramelos que, según me había dicho, iba a compartir conmigo; pero el pupitre de Millie permaneció vacío. El director de la escuela llegó antes de las tres, acompañado de dos hombres vestidos de gris que parecían oficiales de policía. Pero aunque éstos se quedaron en el vestíbulo, nosotros estábamos asustados pensando que alguien se hubiera quejado de que habíamos roto el vidrio de alguna ventana; pero no se trataba de nada de eso. El director quería saber si alguno de nosotros había visto a Millie Adams camino de la escuela el día anterior. Una chica levantó la mano y dijo que ella había pasado por casa de Millie para recogerla, pero no la había encontrado; Millie había salido de su casa a las ocho y cuarto, más temprano que nunca. Yo estuve a punto de decirles lo que Millie me había contado

---

<sup>102</sup> pp 1-2

<sup>103</sup> Titolo originale [If I Should Die Before I Wake](#) è un libro di Cornell George Hopley-Woolrich, noto anche con gli pseudonimi William Irish e George Hopley, pubblicato nel 1937.

acercas de la casa del bosque repleta de caramelos; pero recordé que le había jurado no hacerlo (...) Nunca más volvimos a ver a Millie.<sup>104</sup>

“Non accettare le caramelle dagli estranei”, quante volte abbiamo sentito i nostri genitori ripetere frasi di questo tipo? Semplicemente volevano insegnarci a essere un po’ diffidenti, a farci capire che se ci offrono qualcosa, anche se in apparenza senza voler niente in cambio, nella maggior parte dei casi c’è qualcosa sotto.

Il mondo digitale è diverso? Non ci saranno persone ad offrirci dolciumi, ma di sicuro tutt’altro:



Figura 10: Esempio di pubblicità/premio sul web

Figura 11: Esempio di indagine/premio sul web

<sup>104</sup> pp.2-4

Quindi se uno sconosciuto ci offre queste cose perché dovremo accettarle? Non stiamo dicendo di ignorare tutto quello che non ha un nome e cognome che conosciamo a memoria, ma ad esempio al minimo dubbio sulla provenienza di un messaggio, una piccola ricerca potrebbe chiarirci facilmente le idee. Chiedere non guasta mai.

Se ci arriva un'email simile alla seguente, con oggetto "La preghiamo di riconfermare i Suoi dati" e mittente "CartaSi S.p.A." e non abbiamo nemmeno una carta di quel tipo, perché disturbarci a leggere? È un ovvio caso di phishing. Se non ci sono allegati, possiamo anche, per curiosità o per farci due risate, controllare il contenuto. Nel caso ci siano però, sarebbe meglio evitare per non rischiare di essere infetti. Mangereste le caramelle da qualcuno che starnutisce di continuo mentre ve le offre?



Figura 12: Esempio di spam via email

## 2.2. A cosa stai pensando?

Quante volte ci hanno fatto questa domanda? Nel rispondere abbiamo davvero detto quello che pensavamo? Siamo stati sinceri?

Se teniamo presente il significato etimologico della parola “sincerità”, vediamo che *sincerus*<sup>105</sup> deriva da *sine* che significa *sin* e *cerus, cera*; ottenendo così “senza vernice”, “senza maschera” e “scevro di finzione”.

Quando è che possiamo dire cosa stiamo pensando senza indossare una maschera? La risposta non può essere una sola e definitiva, è tutto soggettivo. Dipende dal contesto, da chi ci porge la domanda, da cosa vogliamo ottenere con la nostra risposta. Come ci ricorda Austin, nel dire qualsiasi cosa, il parlante compie simultaneamente tre tipi di atti linguistici:

- un atto locutorio: cosa diciamo, il messaggio
- un atto illocutorio: l'intenzione, lo scopo del perché diciamo qualcosa
- un atto perlocutorio: gli effetti sull'interlocutore

Com'è da intuire, nel mondo fisico siamo molto più attenti a cosa diciamo, in che modo, perché e a chi. Per quale motivo allora su quello digitale questo dovrebbe essere diverso?

Il computer funziona come una “maschera” che ci permette di essere più diretti, meno timidi, è quasi come se il mondo digitale fosse il retroscena di cui parla il sociologo Erving Goffman nella sua metafora dell'interazione umana come una rappresentazione teatrale e un sistema cerimoniale.

Goffman si è soffermato sulle strategie di comunicazione ed ha analizzato tramite la metafora drammaturgica gli scambi che hanno luogo nella vita quotidiana e gli incontri degli attori sociali sono interpretati come veri e propri rituali sociali; vi sono rituali di accesso, di conferma, di riparazione.

L'idea di base è che i gruppi sociali si dividano in due categorie: i gruppi di “performance” e quelli di “audience”, in questo modo la vita sociale è una rappresentazione che i gruppi mettono in scena di fronte ad altri gruppi.

La vita sociale, quindi, si divide in spazi di palcoscenico e di retroscena, cioè in spazi privati, in cui gli individui non “recitano”, e spazi pubblici in cui s'inscena una precisa rappresentazione.

---

<sup>105</sup> Sincerus, <http://www.etimo.it/?cmd=id&id=16578&md=59db0821314548ce739de7b3a7a88bb8>

L'immagine di sé esposta all'altro ha lo scopo di difendere il proprio territorio ma anche di proporre un'immagine valorizzante, ed è a sua volta definita dall'identità manifestata dagli altri attori. Naturalmente, il comportamento nel retroscena può contraddire quello pubblico: una persona insicura, ad esempio, può assumere in pubblico un atteggiamento spavaldo, e mostrarsi invece vulnerabile soltanto nel suo retroscena, ad esempio in famiglia. Secondo Goffman, quindi, la vita sociale si fonda sulla demarcazione dei confini tra palcoscenico e retroscena.

La vita di un teatro, però, non si svolge tutta sulla scena. Noi disponiamo di un retroscena, nel quale possiamo allentare la tensione che ci procura il fatto di dover recitare sul nostro palcoscenico quotidiano. Nel retroscena siamo molto più liberi, ci concediamo cose di cui ci vergogneremmo in pubblico. Questo spazio privato e libero può essere assolutamente individuale, ma può anche essere condiviso con altri.

Potremo in parte far coincidere il retroscena con il mondo digitale, ma senza cadere nell'errore di identificarlo al cento per cento giacché c'è pure il palcoscenico, anche lì cerchiamo di convincere le persone, di avere un'immagine valorizzata di noi stessi... non a caso esiste la reputazione online.

Tornando alla nostra domanda di partenza, la risposta che daremmo seguirà anche il principio di cooperazione, ossia il nostro contributo sarà dato nel modo e nel momento in cui è richiesto dallo scopo condiviso o dall'orientamento dello scambio comunicativo in cui siamo impegnati.

Tutto questo vale nel mondo fisico ma anche in quello digitale. Se in una festa ci chiedono a cosa stiamo pensando, la risposta sarà diversa in base al nostro interlocutore, se è un nostro caro amico o l'attuale compagno di un nostro ex. Se siamo in grado di valutare queste informazioni allora perché non applicarle in entrambi i mondi? Per quale motivo le persone tendono a lasciarsi andar così tanto in Facebook? È l'apparente idea di una rete di amici a farli sentire a loro agio?

Che un sito dia la possibilità di scrivere cosa stiamo pensando, non implica l'annullamento delle regole che applichiamo nel mondo fisico. Vi siete mai messi a dire per la strada quanti soldi avete in tasca o di credito telefonico? Allora perché farlo lì?





Figura 13: Esempio di post su Facebook con informazioni personali

Siamo noi a decidere quale informazione inserire e chi potrà consultarla. Se pensassimo non fosse possibile la personalizzazione del livello di privacy, e che tutta l'informazione richiestaci vada fornita obbligatoriamente per diventare visibile a tutti, allora perché somministrarla? Perché soccombere alle regole altrui? Se arrivasse l'amministratore di condominio spiegando che d'ora in avanti il numero di cellulare, l'indirizzo del posto di lavoro, il giorno del nostro compleanno e il nome di tutti i membri della nostra famiglia devono essere scritti su un cartellone grande e appeso alla ringhiera del terrazzino perché sia visibile da tutti i passanti, accetteremmo queste regole senza lamentarci?

In Facebook, anche se non è così immediata l'individuazione, è possibile personalizzare la visibilità dell'informazione. Tuttavia, se non riuscissimo a impostare tale livello, dovremmo essere noi stessi a renderci conto quale sarebbe la scelta giusta tra rendere il proprio numero di cellulare pubblico a tutti o non scriverlo affatto; altrimenti perché non andare in giro con un cartellino contenente le nostre generalità?

Non è questione di essere contro i *social network* o di evitare a priori l'iscrizione a essi, ma di avere presente che formano parte del mondo digitale, e che questo è equiparabile a quello fisico.

Nel digitale l'informazione ha un peso, quello che si dice e si condivide rimane, facendo diventare la memoria una delle sue caratteristiche principali. Basta far una piccola ricerca per scovare cose che nemmeno ricordavamo di aver depositato. Se volete far una prova, controllate gli status su Facebook degli anni passati.

# Capitolo V: La Rete (è) sociale

## Introduzione

Possiamo valutare quanto bravi o negati siamo quando si tratta di utilizzare la Rete? Siamo in grado di attestarlo tramite certificazioni? Esistono metodi che ci formino in modo soddisfacente? Diversi approcci sono stati sviluppati ma tralasciano il lato principale del Web, i suoi membri.

La rete siamo noi. È formata da persone. È un organismo con le sue regole, che nasce, cresce, muore. La capacità di vivere al suo interno è tacita dentro di noi.

Dopo una carrellata di esempi dovremmo essere in grado di capire che i “corsi per l’uso” iniziano al di fuori della rete, molto prima. Fin da piccoli.

## 1. La Rete e la Società, cosa insegnare?

Se vogliamo sapere come funziona la rete da un punto di vista “fisico”: capire di protocolli, dorsali, *gateway* allora studieremmo tali argomenti; ma questi non possono essere alla base di un approccio didattico orientato alla facilitazione di Internet.

Nel mondo fisico<sup>106</sup> nessuno ci vieta o consiglia corsi e certificazioni per usare l’elettricità; anche se non sappiamo niente (o quasi) del percorso da essa compiuto per arrivare fino a casa nostra, la utilizziamo di continuo. Pensiamo a quando è stato introdotto il telefono, ci sono stati dibattiti su come le persone dovevano comportarsi, parlare, digitare o patentini tecnici? La Rete e il telefono, sono degli strumenti e come tali per essere sfruttati al massimo bisogna sia l’utente a essere curioso, motivato a scoprirlo, capirlo.

Torniamo all’analogia dell’apprendimento di una lingua.

Fin da bambini iniziamo l’acquisizione del vocabolario di base, di cui parla Tullio De Mauro. Questo è formato da tre livelli: il vocabolario fondamentale compone il 90%

---

<sup>106</sup> Per capire quello che s’intende per “mondo fisico” in questa tesi vedi capitolo N

delle nostre conversazioni, quello di alto uso occupa il 6% dei nostri discorsi e quello ad alta disponibilità tra il 1-2% dei discorsi. Quel che si evidenzia è che “nella lingua di tutti i giorni sopravviviamo con circa 2.000 parole, viviamo con circa 5.000, ne usiamo raramente altre 2.000 circa, mentre il totale di quello che chiamiamo il lessico comune comprendente tutte le parole, usate anche solo sporadicamente, ammonta a qualche decina di migliaia di unità.”<sup>107</sup>

La lingua Italiana oltre che dal vocabolario comune, costituito di circa 47.000 vocaboli conosciuti e adoperati da chi ha un’istruzione medio-alta, a prescindere dalla professione esercitata e dagli interessi personali, è anche formata dal lessico specialistico composto da oltre 2.000.000 unità lessicali, ossia quei termini appartenenti ai linguaggi specialistici, soprattutto delle scienze, conosciuti dagli “addetti ai lavori”.

-grafico

Noi, pertanto, siamo in grado di comunicare con meno di 10.000 parole, e possiamo anche padroneggiare molte altre che siano proprie di uno specifico campo di studio. Con meno del cinque per cento delle parole di una lingua comunichiamo senza problemi.

Potrebbe essere così anche per la Rete? Senza molte conoscenze specifiche o tecniche riusciamo a utilizzarla pure, e nel caso volessimo approfondire le nostre conoscenze, è sempre possibile trovare lì le risposte che stiamo cercando. Non è solo un ambiente rispettoso di quel “che siamo”, ma offre degli strumenti nel caso volessimo “migliorarci”. Ovviamente dipende tutto e solo dalla persona che lo adopera; non è il motore di ricerca a iscriverci a dei corsi se cerchiamo svariate volte la parola “css” ma siamo noi a decidere se imparare da autodidatta o meno.

---

<sup>107</sup> Cfr. dati contenuti in T. De Mauro (a cura di), Grande Dizionario Italiano dell’Uso - GRADIT, 1999-2000, vol. I, pp. VII-XLII e vol. VI, pp. 1163-83.

C'è bisogno di una rivoluzione molto più radicale. Corsi mirati all'insegnamento informatico, inteso come "aprire la finestra del browser", non possono essere all'altezza delle necessità vere della società che si sta formando. Possiamo pretendere di insegnare la differenza tra *copyright* e *copyleft* a chi non sa come far valere i suoi diritti nella "vita vera"? Occorre incuriosire, bisogna insegnare a voler apprendere.

Tuttavia il panorama attuale degli approcci destinati alla Rete è molto lontano da quanto detto.

### ***1.1. European computer driving licence***

ECDL Core è uno "degli standard di riferimento a livello internazionale che certifica la conoscenza dei concetti fondamentali dell'informatica e la capacità di usare il PC e Internet"<sup>108</sup>; ed è formato da sette moduli, di cui noi soffermeremo soltanto su quello che riguarda il nostro oggetto di studio.

Il modulo 7 intitolato *Navigazione web e comunicazione* è diviso in due sezioni; una dedicata al browser e l'altra alle email.

Per la prima sezione lascia perplessi che si richieda che "il candidato dimostri di possedere conoscenze relative a Internet e sappia utilizzare un browser web", per poi incentrare tutto solo sul web; tralasciando Internet e senza lasciar bene in chiaro perché era stata collegata solo ai browser. Ciò si può apprezzare anche dall'elenco delle capacità chieste:

- Comprendere cosa è Internet e quali sono i principali termini ad essa associati. Essere consapevole di alcune considerazioni di sicurezza durante l'utilizzo di Internet.
- Eseguire comuni operazioni di navigazione sul web, incluse eventuali modifiche alle impostazioni del browser.
- Completare e inviare schede basate su pagine web e ricerche di informazioni.

---

<sup>108</sup> <http://www.ecdl.it/>

- Salvare pagine web e scaricare file dalla rete. Copiare il contenuto di pagine web in un documento.<sup>109</sup>

Per quanto riguarda la seconda sezione invece, si usa il termine comunicazione quando, in realtà, si limitano a parlare della posta elettronica. Infatti, secondo loro per gestire la comunicazione “il candidato dovrà essere in grado di:

- Comprendere cosa è la posta elettronica e conoscere alcuni vantaggi e svantaggi derivanti dal suo utilizzo. Essere a conoscenza di altre possibilità di comunicazione.
- Essere consapevole della netiquette e delle considerazioni di sicurezza da tenere presenti quando si utilizza la posta elettronica.
- Creare, effettuare un controllo ortografico e inviare dei messaggi di posta elettronica. Rispondere e inoltrare messaggi, gestire file allegati e stampare un messaggio di posta elettronica.
- Conoscere i metodi che consentono di migliorare la produttività utilizzando dei programmi di posta elettronica. Organizzare e gestire i messaggi di posta elettronica.”<sup>110</sup>

Un’ambiguità di termini simili in un “un documento che certifica la conoscenza dell'informatica e in particolare le abilità nell'uso del Pc ed è riconosciuto come standard dall'Unione europea”<sup>111</sup>, è degno di nota.

Aldilà delle considerazioni personali, l’ECDL ha una forte impronta tecnica, come possiamo osservare dai seguenti argomenti estratti dal *syllabus*:

7.2 Utilizzo del browser	7.2.1 Navigazione di base	7.2.1.1 Aprire, chiudere un programma di navigazione in rete (browser).
		7.2.1.2 Inserire una URL nella barra degli indirizzi e raggiungerla.

<sup>109</sup> <http://www.aicanet.it/aica/ecdl-core/la-certificazione/syllabus/Syllabus%20ECDL%20V5%20MOD%207.pdf>

<sup>110</sup> ibidem

<sup>111</sup> [http://ec.europa.eu/italia/formazione\\_carriera/studiare\\_integrazione/168292\\_it.htm](http://ec.europa.eu/italia/formazione_carriera/studiare_integrazione/168292_it.htm)

7.2.1.3 Visualizzare una pagina web in una nuova finestra, scheda.

7.2.1.4 Interrompere il caricamento di una pagina web.

7.2.1.5 Aggiornare una pagina web.

7.2.1.6 Usare le funzioni di Guida in linea (help) del programma.

7.6 Uso della  
posta  
elettronica

7.6.1 Invio di un  
messaggio

7.6.1.1 Aprire, chiudere un programma di posta elettronica. Aprire, chiudere un messaggio.

7.6.1.2 Creare un nuovo messaggio.

7.6.1.3 Inserire un indirizzo di posta elettronica nei campi "A", "Copia conoscenza" (Cc), "Copia nascosta" (Ccn).

7.6.1.4 Inserire un titolo nel campo "Oggetto".

7.6.1.5 Copiare testo da un'altra fonte in un messaggio.

7.6.1.6 Allegare un file a un messaggio. Togliere un allegato da un messaggio.

7.6.1.7 Salvare una bozza di un messaggio.

7.6.1.8 Usare uno strumento di controllo ortografico e correggere gli errori di ortografia

Gli simulazioni<sup>112</sup> di esame, dimostrano ulteriormente quanto detto prima:

4. Open a web browsing application and go to the following web page address:  
***http://www.ecdl.org/m7sampletestv5/ [1 Mark]***
5. Activate the ***Restaurant Booking Form*** hyperlink on the ECDL / ICDL Syllabus Version 5.0 (Module 7 Sample Tests) page. **[1 Mark]**
6. On the ***Restaurant Booking Form*** enter the following details:  
Date: ***08 April 2009***  
Time: ***20:00***  
Number of People: ***2***  
When you have filled out the ***Restaurant Booking Form***, click on the ***Book Table*** button. Enter the number displayed into the ***sample answerfile7.1*** (Q. 6 space provided) and save. **[1 Mark]**
7. Access an Internet search engine and search using the keywords ***wind erosion***. Select any web site that gives information about ***wind erosion*** from the search results. **[1 Mark]**
8. Print one copy of page 1 only of the web site about ***wind erosion*** to an output printer.

Figura 14: Simulazione esame ECDL modulo 7

9. In the email address ***annsmith@revco.com*** which part of the address is ***annsmith***. Enter your answer (a, b, c, or d) in the ***sample answerfile7.2*** (Q. 9 space provided). **[1 Mark]**
  - a. Domain.
  - b. Username.
  - c. Host.
  - d. Subdomain.
10. What is a distribution list? Enter your answer (a, b, c, or d) in the ***sample answerfile7.2*** (Q. 10 space provided) and save and close the ***sample answerfile7.2*** file. **[1 Mark]**
  - a. A list of emails with attachments.
  - b. A list of recipients on an email mailing list.
  - c. A list of messages in the inbox.
  - d. A list of sent emails.

Figura 15: Simulazione esame modulo 7 - sezione comunicazione

---

<sup>112112</sup> Tratto da

[http://www.ecdl.org/programmes/media/ECDL\\_ICDL\\_5.0\\_Sample\\_Part\\_Tests\\_Win\\_7\\_20101.zip](http://www.ecdl.org/programmes/media/ECDL_ICDL_5.0_Sample_Part_Tests_Win_7_20101.zip)



## 1.2. e-Citizen

E' sviluppato dalla *ECDL-Foundation* e forma parte del Sistema Europeo delle Certificazioni Informatiche, realizzato da CEPIS (*Council of European Professional Informatics Societies*) e diffuso in Italia da AICA (Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico) la quale lo definisce "il programma di formazione di base, rivolto a tutti i cittadini per aiutarli ad usufruire dei Servizi Internet, da quelli legati alla Pubblica Amministrazione, quelli relativi a commercio elettronico, viaggi, lavoro, sanità, posta elettronica"<sup>113</sup>

Il programma è articolato in tre sezioni successive:

Parte 1: Conoscenze di base	Parte 2: Ricerca informazione	Parte 3: Partecipazione attiva ai servizi di rete
<ul style="list-style-type: none"><li>• Il computer</li><li>• File e cartelle</li><li>• Semplici applicazioni</li><li>• Concetti base di Internet</li><li>• Concetti base di Email</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Metodi di Ricerca</li><li>• Precauzioni</li><li>• Ricerca di Informazioni</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Servizi online</li><li>• Applicazioni pratiche</li></ul>

Tabella 1: Programma e-Citizen

In questo caso oltre alle conoscenze tecniche tipiche dell'ECDL su Internet e la posta elettronica:

### 1.4 Internet

- 1.4.1 Capire che cos'è Internet
- 1.4.2 Saper distinguere tra Internet ed il World Wide Web (www)
- 1.4.3 Conoscere gli elementi fondamentali per potersi connettere ad Internet: computer, modem, identificativo ISP, software di navigazione (browser) e posta elettronica
- 1.4.4 Capire che cosa significa il termine URL e come viene strutturato un indirizzo Web
- 1.4.5 Inserire un URL nel browser, per accedere ad una pagina Web
- 1.4.6 Utilizzare il software di navigazione, gli indirizzi Web, i collegamenti ipertestuali ed i riferimenti sulle immagini, per navigare in rete

<sup>113</sup> <http://www.aicanet.it/aica/ecitizen>

- 1.5 Posta Elettronica**
- 1.5.1 Comprendere come è strutturato un indirizzo di posta elettronica (email)
  - 1.5.2 Capire come è strutturato un indirizzo di posta elettronica
  - 1.5.3 Comprendere il significato di termini quali: ISP, identificativo email (casella postale elettronica), posta indesiderata, virus informatici
  - 1.5.4 Creare un nuovo messaggio di posta elettronica
  - 1.5.5 Aprire un messaggio ricevuto
  - 1.5.6 Inviare una email
  - 1.5.7 Allegare file alle email
  - 1.5.8 Rispondere ad una email. Inoltrare un messaggio
  - 1.5.9 Utilizzare ed aggiornare la rubrica con l'elenco degli indirizzi

Abbiamo a disposizione anche altri argomenti che sembrano promettenti se ben sviluppati, particolarmente quelli della Parte 2 e 3;

- 2.2 Prenotazioni**
- 2.2.1 Capire i problemi ed i rischi associati a messaggi email non richiesti ed essere in grado di prendere azioni preventive
  - 2.2.2 Capire i problemi ed i rischi dovuti ai virus ed essere in grado di prendere azioni preventive
  - 2.2.3 Capire l'esigenza di accessi sicuri ad Internet e conoscere alcune tecniche per attuare le misure di sicurezza
  - 2.2.4 Capire che fornire informazioni riservate / personali su Internet può costituire un pericolo per la sicurezza ed essere in grado di intraprendere azioni preventive
  - 2.2.5 Conoscere i diritti del consumatore e le misure di protezione a disposizione del cittadino, quando si compra attraverso Internet
  - 2.2.6 Capire le problematiche legate alla natura dei siti Web potenzialmente non veritieri ed i rischi legati a informazioni ingannevoli e non fidate. Essere in grado di approntare le opportune misure precauzionali
  - 2.2.7 Capire i problemi ed i rischi di un accesso incontrollato ad Internet da parte dei bambini ed essere in grado di installare il controllo dei contenuti dei siti Internet ai quali il computer può accedere

## 3.2 Partecipazione

- 3.2.1 **Notizie:** Essere in gradi di inviare il proprio parere via email ad un'agenzia di informazioni, partecipare ad un sondaggio elettorale, completare un modulo di indagini di mercato
- 3.2.2 **Pubblica Amministrazione:** Essere in gradi di: spedire, via email, una richiesta di informazioni; scaricare informazioni sui servizi amministrativi; sottoporre una richiesta di restituzione di tasse; inviare i propri dati al registro elettorale; partecipare ad un gruppo di discussione politica
- 3.2.3 **Acquisti e servizi al consumatore:** Essere in gradi di: inviare via email un messaggio alla propria banca, per richiedere informazioni circa i servizi bancari online; trasferire somme di denaro tra diversi conti bancari; acquistare un biglietto di teatro; ottenere una quotazione per l'acquisto di un'automobile; acquistare un CD o un libro; pagare un conto, etc...
- 3.2.4 **Viaggi:** Essere in gradi di: prenotare un volo; fare una prenotazione presso un hotel; noleggiare un'automobile
- 3.2.5 **Istruzione/Formazione:** Essere in gradi di: spedire, via email, una richiesta di informazioni su un corso; comprendere un modulo di iscrizione ad un corso; prenotare un libro in una biblioteca, partecipare ad un corso interattivo, o ad un ambiente formativo attraverso Internet
- 3.2.6 **Occupazione:** Essere in gradi di: compilare un modulo online di richiesta di impiego; spedire via email il proprio curriculum vitae ad un'agenzia per l'impiego o ad un potenziale datore di lavoro
- 3.2.7 **Salute:** Essere in gradi di: compilare un modulo per richiedere un opuscolo o ulteriori informazioni sulle pubblicazioni mediche; prenotare, via email, una visita medica presso l'ospedale locale; compilare un modulo di richiesta d'assicurazione
- 3.2.8 **Gruppi di interesse:** Essere in gradi di: inviare un messaggio ad una bacheca; diventare membro di un gruppo di discussione; partecipare come parte attiva in uno speciale gruppo di osservazione
- 3.2.9 **Affari:** Essere in gradi di: sottoporre una richiesta di spesa; inviare un rapporto di vendite attraverso l'Intranet aziendale; ordinare un rapporto annuale o un rapporto ambientale. Indagare sulle opportunità di impiego

Di per sé l'inserimento del termine "partecipazione" per quanto riguarda l'insegnamento della rete è di rilievo, ma i progressi si fermano lì. Da tener presente che il test di certificazione e-Citizen viene riconosciuto da AICA come equivalente al superamento della prova di esame relativa al modulo 7 dell'ECDL Core.

### ***1.3. Webwise***

Un sito interessante è la versione aggiornata del corso della BBC.

Se confrontiamo la vecchia versione con quella nuova, notiamo che la BBC si è resa conto dell'evoluzione sia tecnologica sia dei bisogni informativi degli utenti. È senza dubbio un passo in avanti verso un approccio più ampio, ma non è da intendere come un punto di arrivo.

Nella versione antecedente il layout era freddo e lo spazio mal utilizzato:



Figure 1: Layout The WebWise (versione precedente al 2012)

Gli argomenti erano divisi in dieci moduli: Welcome, Connecting, Browser, Browser Plus, Forms, Searching, Email, Email Plus, Safety e Communities.

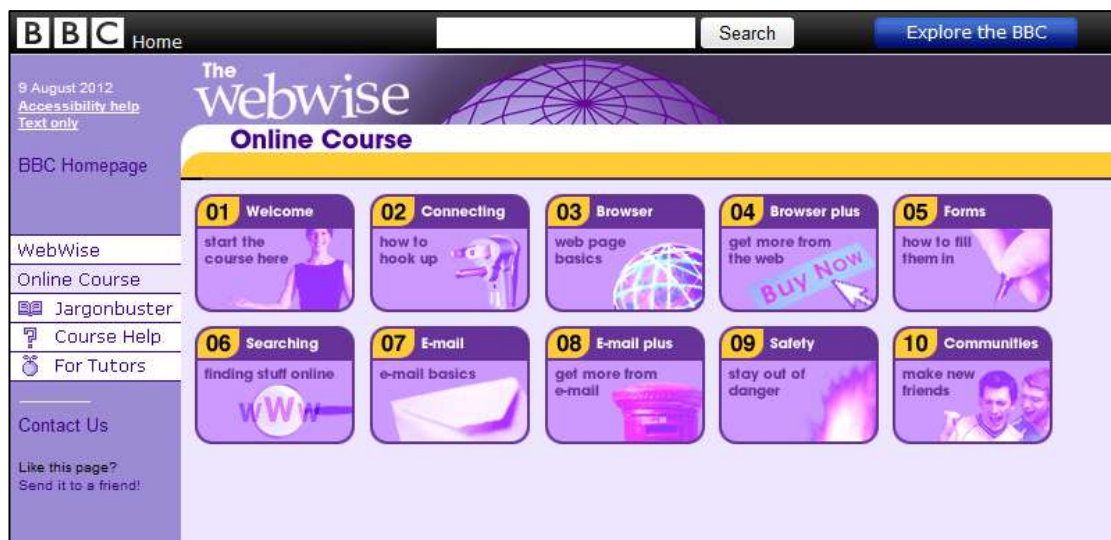


Figure 2: Moduli The WebWise

Dal 2012 però tutto è cambiato. Innanzitutto adesso c'è la possibilità di decidere che tipologia di corso attendere secondo gli obiettivi prefissati. Le opzioni tra cui scegliere sono:

- *The WebWise Online Course*: affronta quattro aree tematiche ossia i dispositivi mobile, l'uso di internet, l'utilizzo delle email e la sicurezza.
- *Internet Basics*: diviso in moduli che comprendono, in linea di massima, l'uso dei browser, la ricerca, la protezione della password, l'utilizzo delle email, registrazione dei *form* e lo shopping online.
- *Computer Basics*: si occupa dei dispositivi hardware, collegamenti usb, installazioni, stampa e le caratteristiche dei SO.
- *Social Media Basics*: introduzione ai *social media* e *social network*, sicurezza, uso dei *tag*, condivisione e creazione di eventi.

Il contenuto è presentato in modo interattivo, multimediale e accessibile, infatti, i testi hanno una versione video, che può essere anche sottotitolata. Peccato però che i video non si possano *skippare* e che la presentazione si metta in pausa in automatico appena ci spostiamo ad un'altra pagina. Sebbene sia un metodo utile per obbligare l'utente a essere attento, è molto pericoloso perché rischia di stancarlo e di poterlo ad abbandonare la pagina.

Di particolare interesse sono *The WebWise Online Course* e *Social Media Basics*.

### 1.3.1. The WebWise Online Course

*Using Mobiles* affronta l'uso delle app, che sta diventando sempre più diffuso, la connettività tra i dispositivi, offre la possibilità di migliorare la performance e di verificare quanto imparato tramite degli esercizi; utili ad esempio per chi si trova per la prima volta davanti a dispositivi con collegamento *bluetooth*.

Particolare la sezione *Mission* dove gli esercizi diventano dei task da svolgere nel "mondo reale"; unendo mondo fisico e digitale:

**WebWise online course > Using mobiles > Mission**

**We apologise for the fact that the Mission below does not work due to a technical problem - we're working on it.**

Try this 'real-world' mission to test out your skills at using mobiles. Follow these steps and write your response in the box. If you get it right, you're a mobile master!

**Step 1**

Using your own phone, send a text message containing only the word WEBWISE to 81010. Text messages to the BBC cost 12-15p, depending on your network.

.....

**Step 2**

You will receive a message containing an image.

.....

**Step 3**

Use your knowledge of how your phone works to set the image as wallpaper.

.....

**Step 4**

Write into the response box what was in the image (this will be the same as the word you see printed on the image).

Type your answer here

**Submit**

Figure 3: Esempio di esercizio del WebWise online Course

*Using the Internet* ha un modulo in particolare che dimostra la direzione da stabilire negli approcci dedicati al web, ossia *Sharing and Posting* dove finalmente inizia ad intravedersi la parola chiave "condivisione".

“Being online is not just about being able to get information; it's also about being able to share information.”<sup>114</sup> Ed spiega che “You can also contribute to discussion forums, add reviews for products and services, and even edit the content on ‘Wikis’ like Wikipedia, sites which are recognised as some of the most edited by visitors.

Wikipedia and other ‘wiki’ sites are made up of contributions from members of the public and anyone can edit them. This means that the trustworthiness of the content can be open to question, but in reality mistakes are quickly spotted and corrected most of the time.”<sup>115</sup>

### **1.3.2. Social Media Basics**

Osserviamo adesso quella che secondo noi è la sezione che si avvicina a quando auspicato all’interno di questa elaborato sul come (non) si insegna ad usare il web.

In life there are certain common sense rules we follow in order for that to remain the case, those same rules apply when you use social media to share information online. How you treat a stranger online should be the same as how you treat someone you don't know in real life. In real life you would not invite just anybody into your home and allow them to look through your personal possessions. If a stranger sends you a friend request via your social network and you accept, then you should be aware that you are allowing them to see your personal information – your status updates, friends, photos and videos.<sup>116</sup>

Gli altri moduli però illustrano le tipiche funzioni dei social Networks “Social networks allow people to share their interests and communicate with each other in order to form online groups, clubs and forums.”<sup>117</sup>

È un inizio, ma c’è bisogno di approfondire e perfezionare questa strada.

---

<sup>114</sup> <http://www.bbc.co.uk/webwise/accredited-courses/level-one/using-the-internet/lessons/sharing-and-posting/introduction>

<sup>115</sup> <http://www.bbc.co.uk/webwise/accredited-courses/level-one/using-the-internet/lessons/sharing-and-posting/sharing-and-posting>

<sup>116</sup> <http://www.bbc.co.uk/webwise/courses/social-media-basics/lessons/stay-safe-on-social-networks>

<sup>117</sup> <http://www.bbc.co.uk/webwise/courses/social-media-basics/lessons/join-groups-and-pages-on-social-networks/>

# Capitolo VI: La paura della Rete

## Introduzione

Abbiamo un importante muro da abbattere perché la Rete possa essere sfruttata in profondità e non solo superficialmente: La paura.

Questa si manifesta mediante un atteggiamento di diffida e sospetti verso un mondo che non si conosce, e davanti a cose che sono al di fuori della nostra quotidianità, o semplicemente nuove o diverse, l'essere umano risponde con un comportamento ostile.

Gli scatenanti di questa però possono essere di diversa natura, e in questo capitolo proveremo ad individuare quelli che hanno un peso maggiore nel condizionare l'utilizzo della rete.

La paura quindi può assumere diversi volti, ma alla base di tutti c'è una sola cosa, l'ignoranza.

## 1. La nostra ignoranza

Ignorare proviene dal latino *ignorare* derivato da *ignarus* [in "no" e *gnarus* "conoscere"] col significato di "non conoscere", "non sapere". Ed è proprio questo il significato che "ignoranza" assume per noi all'interno di questo elaborato. È l'atto di non sapere, di disconoscere che ci porta ad avere paura.

Il timore verso la rete è da collegare alla paura verso quel che non si conosce; e per analogia, si associa anche al funzionamento del dispositivo che la "contiene", ne è un esempio il pensare che per qualsiasi tasto si preme, si possa rischiare la perdita di quanto fatto fino a quel momento.

Siamo in grado di individuare così un tipo di paura, quella del rischio: perché provare qualcosa di nuovo se ci troviamo bene con quello che di solito usiamo?

Probabilmente un altro fattore che risveglia la paura è sapere che dietro a domande e richieste, si cela una persona, uno sconosciuto che potrebbe fare uso delle informazioni che stiamo dando per danneggiarci.

La rete può essere lo scrigno di Pandora, ma se l'utente sceglie di affrontare quello che lo intimorisce, informandosi e facendo diventare noto ciò che era sconosciuto,



avrà davanti a sé uno strumento stupefacente. Il paradosso più interessante in questa situazione è che, proprio la Rete che fa tanta paura, è la stessa che nasconde tutte le risposte. Inizio e fine, domanda e risposta. C'è tutto lì dentro, basta essere motivati per scavalcare la barriera del timore che ci tratteneva in un punto preciso del web.

Per abbattere l'ignoranza bisogna conoscere, ma nessun approccio didattico può essere così esteso da offrirci tutta la conoscenza di qui abbiamo bisogno; dobbiamo essere noi stessi a crearcene una ogni volta che siamo davanti ad un ostacolo.

Sviluppare delle *skill* quando siamo in grado di usare la rete, contro quello che di essa ci blocca; quando possiamo personalizzare da soli il nostro percorso, non per aggirare, ma per risolvere il problema. Una volta che abbiamo acquisito una capacità, questa diventa parte del nostro bagaglio facendo diventare Rete una sorta di amico fidato, senza dimenticarci che al suo interno ci sono "i mali del mondo" ma con la consapevolezza di come farci fronte.

L'ignoto, diventa conosciuto, e quello che si sa non fa più paura.

## **2. La paura dell'ignoto**

Durante l'elaborazione di questa tesi è stato diffuso, tramite *social network*, un questionario per indagare sul comportamento del cittadino della rete; e grazie a questo possiamo avere un esempio della paura che certi utenti manifestano all'interno del web. Basta che un'applicazione sia piuttosto utilizzata perché possa richiamare dei sospetti.

Nel caso del questionario, è stato utilizzato uno dei servizi offerti da Google, e dopo averlo pubblicato su alcuni gruppi di Facebook un commento in particolare ha richiamato la nostra attenzione:

"Vedo che in diversi gruppi stanno mettendo questo tipo di post, la cosa mi sembra poco chiara."

La paura verso quel che non si conosce spinge a pensare che c'è qualcosa di strano, e attiva un meccanismo di prevenzione, prima ancora di sapere di cosa si tratti.

Prima di generare inutili allarmismi, sarebbe più appropriato informarsi, onde evitare una nuova caccia alle streghe, e trattandosi di un'attività online, gli

strumenti per farlo sono a portata di mano. Quest'utente però, ha preferito scrivere che il tutto le sembrava sospetto.

Per evitare che un atteggiamento simile potesse provocare una pubblicità negativa e danneggiare l'andamento della ricerca si è scelto di rassicurare l'utente spiegando perché di layout poteva sembrare simile ad altri sondaggi sparsi su quel Social network.



Figure 4: Esempio atteggiamento diffidente su Facebook

Si potrebbe spezzare una lancia a favore di questa persona affermando che sta seguendo il consiglio di "non accettare le caramelle dagli estranei" (vedi capitolo

N+1), ma sarebbe sbagliato perché sta aumentando troppo la sua intensità: non bisogna fidarsi ciecamente, ma l'estremo opposto nemmeno è l'indicato. Anche nella rete bisogna che ci sia una giusta dose di fiducia e sospetto per valutare i contenuti e le persone.

Dai diversi post all'interno di quel gruppo emerge un individuo con un atteggiamento di diffidenza quasi totale per il mondo online e piuttosto infantile, comportamento molto diffuso nel mondo del web (e non solo). In diversi scambi con altri membri si lamenta perché l'altro utente, avendo parlato di un argomento che non è consentito all'interno del gruppo, non è stato richiamato come è successo a lui in altre situazioni chiedendo quindi che lo stesso rimprovero sia applicato anche agli altri:



The image shows a screenshot of a Facebook post and a comment. The post is by **Delia Covelli** and contains the following text: "QUERIDOS COMPATRIOTAS: MANDO ESTA INFORMACION, CON EL RESPETO DEBIDO A CADA IDEOLOGIA POLITICA Y PARTIDARIA DEL GRUPO, PARA DARLES A CONOCER UN SUCESO IMPORTANTE EN NUESTRO PAIS, A REALIZARSE EL 8 DE NOVIEMBRE EN TODA LA REPUBLICA ARGENTINA, A LAS 20 HS LOCAL. QUIENES LO DESEEN, PUEDEN COMPARTIRLO Y DIFUNDIRLO, YA QUE EN OTRAS CIUDADES DEL EXTRANJERO, ENTRE ELLAS FRENTE A LA EMBAJADA DE ARGENTINA EN MADRID, Y CONSULADOS DE MILAN Y ROMA, SE REALIZARAN BANDERAZOS EN CONSONANCIA CON EL CACEROLAZO NACIONAL. GRACIAS. FUERTE ABRAZO". Below the text is a small image of a cartoon titled "Foto del Diario Munsentidoco" with the caption "di: En el primer día, el hombre creó a Dios". The post has 7 likes and was posted on September 30 at 23:29. A comment by **Diana Caggiano** reads: "Ana Molineda reprocho mis comentarios politicos escribiendo que este grupo no fue creado para eso, sino para ayudar los argentinos inmigrate, bueno el post de Delia Covelli que es?". The comment was made on October 1 at 0:10 and has 1 like.

Figure 5: Esempio commento non gradito su Facebook

Ritornando a quanto detto sul questionario, altri utenti invece volevano sapere cosa avrebbero trovato al suo interno prima di avventurarsi da soli: "Podrías ser mas

precisa en lo pedis, como por ejemplo explicar de que se trata este cuestionario y sobre que temas questionas. Gracias!”<sup>118</sup>

Mentre altri hanno chiesto informazioni dopo averlo completato; “ma a cosa le servono sti sondaggi se è possibile saperlo?”

## ***2.1. I gruppi e la legge del più forte***

Lo stesso utente dell’esempio precedente è iscritto ad un gruppo che usa i seguenti termini per descrivere i “diritti e doveri” dei suoi iscritti:

A todos los seguidores les recordamos que:

1) No escriban en mayúsculas. 2) Expresen sus opiniones sin insultos. 3) No aceptaremos ningún comentario racista. 4) Si hay alguien que entra a esta página, no para opinar sino únicamente para provocar o fastidiar será bloqueado. 5) Traten de ceñirse al tema propuesto. 6) Esta página no es para promocionar sus negocios o empresas, así que bloquearemos a quienes lo hagan 7) Para criticar deben tener base y eso solo se logra si tienen toda la información necesaria. 8) Si algún texto no pertenece a la imagen o al autor proporcione la información exacta, caso contrario absténgase de comentar. Acabamos de borrar algunos comentarios y bloquearemos permanentemente a quien no siga nuestras las reglas. Gracias por su comprensión.<sup>119</sup>

A tutti gli iscritti ricordiamo che:

1) Non scrivete in maiuscola. 2) Esprimete le proprie opinioni senza insulti 3) Non accetteremo nessun commento razzista. 4) Se c’è qualcuno in questa pagina, non per opinare ma soltanto per provocare o dar fastidio verrà bloccato. 5) Cercate di limitarvi all’argomento proposto. 6) Questa pagina non è per pubblicizzare negozi o ditte, per tanto bloccheremo chi lo faccia. 7) Per criticare dovete avere delle basi e ciò si raggiunge se avete tutta l’informazione necessaria. 8) Se qualche testo non appartiene all’immagine o all’autore, dia l’informazione esatta, altrimenti eviti di commentare. Abbiamo appena finito di cancellare alcuni commenti e bloccheremo permanentemente chi non segua queste regole. Grazie per la sua comprensione.

Come si diceva in un capitolo anteriore, lasciare in chiaro quali siano le regole, è giusto. Probabilmente è un gruppo frequentato da persone che hanno poca

---

<sup>118</sup> Potresti essere più precisa riguardo quel che chiedi, ad esempio spiegare di cosa si tratta il questionario e su quali argomenti sono le domande? Grazie!

<sup>119</sup> <https://www.facebook.com/taller.f.sociologico>

esperienza nel mondo online e non sanno che “non scrivere in maiuscolo” è una *common courtesy*, e per tanto la ricordano nell’elenco, ma ci sono altre che precludono completamente il diritto di partecipazione che tutti gli utenti della Rete dovrebbero avere: “bloccheremo permanentemente chi non segua queste regole”, quindi se avessimo da dire qualcosa che vada oltre l’argomento proposto, violeremmo la regola 5 e verremmo puniti; e il tutto si contrappone fortemente con la descrizione che il gruppo dà di se stesso:

“El Taller no sólo es Filosófico - Sociológico, es un libro abierto para personas que deseen educar o informar con datos a todo calibre. Sugerimos cultive el derecho a ser diferentes y califique conscientemente el contenido de los libre pensadores.”<sup>120</sup>

A quanto pare molte persone confondono l’idea di gruppo con quella di casa patriarcale, dove i membri devono far quel che l’amministratore vuole, facendo valere il “finché sarai sotto il mio tetto, farai quel che dico io”.

Non bisogna pensare però che questo tipo di atteggiamento avvenga solo tra persone di una certa età, o è circoscritto a una determinata variazione diastratica; senza andar troppo lontano abbiamo anche un esempio dal mondo universitario pisano. È il caso degli studenti della Residenza Universitaria Fascetti.

L’amministratore del gruppo, anche rappresentante degli studenti della residenza, si era lamentato della quantità di notifiche che riceveva e riteneva che i post da parte degli altri membri, relativi ad esempio a problemi con la linea o la scelta del film per il cineforum non rientrassero tra le attività del gruppo. Uno degli altri rappresentanti, a causa di un simile atteggiamento, ha cercato di spiegare che tali tematiche rientravano a pieno sia tra le attività della residenza sia tra gli argomenti che i rappresentanti devono gestire giustificando così la “legalità” di quei post. Senza mezzi termini, quest’utente fu invitato dall’amministratore a cancellarsi dal gruppo.

La situazione non fu risolta scendendo a compromessi o cercando di capire come o a cosa servono i gruppi, ma in un modo molto più facile e radicale: i rappresentanti

---

<sup>120</sup> Il laboratorio non è solo filosofico-sociologico, è un libro aperto per le persone che desiderino educare o informare con dati di tutto tipo. Consigliamo coltivare il diritto a essere differenti e a qualificare consciamente il contenuto dei liberi pensatori.

accusati di utilizzare il gruppo per pubblicare argomenti non coerenti alle idee e scopi dell'amministratore, e che non condividevamo la sua politica di gestione hanno formato uno nuovo:



Figure 6: Esempio di vedute diverse per l'utilizzo dei Gruppi. Il caso Fascetti.

e quello dove c'era stata la polemica fu semplicemente cancellato; lasciando i membri che non sono stati "presenti" alla discussione disorientati:



Figure 7: Ripercussioni sugli utenti di un Gruppo. Caso Fascetti

In questo caso troviamo persone che hanno paura di perdere il loro potere, che vogliono delle gerarchie molto marcate ed è ovvio che in una rete, dove siamo tutti nodi, un atteggiamento simile può solo penalizzare il corretto andamento del gruppo. Occorre ripensare i ruoli perché ci sia armonia.

### **3. Il diritto all'oblio**

La Rete fa paura anche perché non dimentica. Potrebbe essere questo un ostacolo per impedirci l'utilizzo?

Prima di andar avanti bisogna considerare il campo di applicazione del termine *diritto all'oblio*. Si tratta di una nozione giuridica di nuova generazione che riconosce, per quanti abbiano scontato la loro pena, la possibilità di fare perdere le tracce dei propri illeciti. Attualmente viene applicata al diritto che dovrebbero avere tutti gli utenti della rete di cancellare qualsiasi tipo di informazione che li riguardi in qualunque momento. Internet, infatti, con la propria straordinaria capacità di archiviare per un tempo teoricamente infinito notizie, dati e informazioni, costituisce un bell'ostacolo per chi voglia seppellire per sempre, per diverse ragioni, alcuni avvenimenti del passato.

Noi siamo abituati ad avere sotto controllo tutto quello che ci appartiene, a poter decidere cosa far delle nostre cose, ad essere in grado di annullare un pezzo del nostro mondo se lo desideriamo. Fin da piccoli l'istruzione inizia con l'uso della matita che permette di cancellare e riscrivere senza lasciare alcuna traccia di ciò che prima c'era. Col passare del tempo altri strumenti accorrono in nostro aiuto, finalmente la così tanto ambita pena è tra le nostre mani. In questo caso però la gomma non è molto utile, serve qualcosa che elimini per completo quello che non vogliamo più; è così che introduciamo anche il bianchetto. Col computer le cose non cambiano.

I word processor che utilizziamo non solo ci permettono di cancellare ma hanno anche le opzioni "do" e "undo" da offrire. Possiamo far e rifare, correggere e cancellare, apportare quante modifiche vogliamo, senza che l'elaborato finale abbia

alcun segno del suo percorso di creazione. Con la Rete però, la cancellazione è quasi impossibile.

Il 25 gennaio del corrente anno è stata presentata la riforma della normativa Ue del 1995 in materia di protezione dei dati personali, con l'intento di rafforzare la tutela della privacy online dei cittadini europei. L'obiettivo è di mettere gli utenti in grado di poter amministrare il contenuto messo online nel corso della loro vita, conservando il diritto di correggere, ritirare o cancellare quanto hanno pubblicato. La legge comunitaria garantirà quindi il diritto all'oblio:

Chiunque potrà chiedere la cancellazione dei propri dati se non sussistono motivi legittimi per mantenerli. Nel caso in cui ci siano problemi o opposizioni ingiustificate alla richiesta di cancellazione, ogni cittadino si potrà rivolgere all'*Authority* nazionale, che funzionerà da sportello unico per qualsiasi reclamo o richiesta in materia di tutela del diritto alla privacy. Le *Authority* potranno poi applicare le sanzioni ai soggetti (provider, ma anche social network) colpevoli di gestire in modo non regolare i dati sensibili o di non cancellarli in seguito a richiesta del titolare di quei dati. Il tipo di sanzione sarà pecuniario, con multe molto salate, fino al 2% del fatturato annuo, che per le grandi *corporation* rappresenta il rischio di una sanzione molto significativa. Questo spingerà certamente i soggetti interessati ad una maggiore attenzione e rapidità di intervento.<sup>121</sup>

Nell'era del web, dove il bianchetto e la gomma non esistevano, la Commissione europea vuole stabilire un diritto, quello di cancellare. È davvero necessario dare uno strumento per correggere invece che gli attrezzi per prevedere?

È vero, la Rete fa paura perché ha una memoria incommensurabile, ma di nuovo torniamo alla situazione descritta in precedenza; al posto di risolvere il problema stiamo aggirandolo.

Invece di investire tempo e denaro in un modo per eliminare quel che non si vuole più online, sarebbe opportuno la creazione e la diffusione della "competenza digitale", di cui stiamo parlando fin dall'inizio di questa tesi. Una volta assimilato come funziona la rete, se so che tutto quel che carico rimane lì, che alla base di

---

<sup>121</sup> <http://www.linkontro.info/diritti/36-diritti/4939-presentata-legge-europea-per-il-diritto-alloblio-sul-web.html>



questa ci sono la condivisione e la partecipazione e che niente è strettamente solo mio, avrò le *skill* necessarie per scegliere cosa mettere o no in rete; senza che ci sia bisogno in un futuro di cancellare, perché tutte le altre persone avranno la mia stessa formazione e sapranno che quel che è passato, rimane tale.

Far finta che una cosa non sia mai accaduta, non è mai stata una soluzione.

#### **4. L'impotenza della condivisione**

Come abbiamo detto nel paragrafo anteriore, finché un nostro elaborato rimane in nostro possesso possiamo apportare tutte le modifiche che ci vengono in mente, ma una volta che condividiamo quest'elemento, dobbiamo accettare che è diventato un item imm modificabile: Una volta consegnato l'esame, non posso più ritoccarlo. Questo non ci sembra nemmeno poi così terribile perché siamo abituati a scambiare le cose con gli altri, ma probabilmente è dovuto al fatto che questi interlocutori sono di un numero limitato. Leggere un testo in classe significa dividerlo con una cinquantina di persone, far un discorso o avere un'opera in mostra comporta un target numericamente definito. Anche se siamo familiarizzati con questo, chi non prova una leggera ansia nel confrontarsi con numerose persone?

Avendo tutto questo presente, pensiamo adesso alla Rete, che amplifica tutto. Non solo il "pubblico" è inimmaginabile, ma la possibilità di modificare quello che abbiamo fatto senza lasciare tracce è quasi impossibile, così come il controllo totale verso quello che, in teoria, appartiene solo a noi. È questa un'altra delle cause della paura, la sensazione d'impotenza.

Per usare la rete bisogna che ci sia un cambiamento profondo nel modo di concepire la proprietà intellettuale. Non è questione di attribuire alla nostra opera una licenza, ma di accettare mentalmente che la rete è una rete e che esiste perché si condivide e si partecipa.

Per fare fronte alle problematiche legate alla diffusione in rete sono state create diverse proposte alternative, quali il *copyleft*, ossia il "modello di gestione dei diritti

d'autore basato su un sistema di licenze attraverso le quali l'autore (in quanto detentore originario dei diritti sull'opera) indica ai fruitori dell'opera che essa può essere utilizzata, diffusa e spesso anche modificata liberamente, pur nel rispetto di alcune condizioni essenziali, [e nella sua versione originaria, ossia quella riferita all'ambito informatico] la condizione principale obbliga i fruitori dell'opera, nel caso vogliano distribuire l'opera modificata, a farlo sotto lo stesso regime giuridico (e generalmente sotto la stessa licenza). In questo modo, il regime di copyleft e tutto l'insieme di libertà da esso derivanti sono sempre garantiti.”<sup>122</sup> Ciò nonostante, non è questa la soluzione al problema evidenziato. Se l'utente non è pronto a vedere la sua “creatura” cambiata o in mani di altri, nessun tipo di licenza o permesso sarà in grado di rassicurarlo.

La differenza fondamentale sta nel modo in cui la condivisione è cambiata. Mentre prima un *vernissage* significava l'opportunità per far conoscere il nostro lavoro, la condivisione in gioco aveva dei limiti ben definiti, in questo caso, quella della zona destinata all'evento. Nessuno dei presenti si sarebbe permesso di modificare il colore o di portare una delle opere a casa (escludendo un eventuale acquirente). Ora invece, se “io” condivido un mio disegno devo accettare che non è più solo “mio”, ma che appartiene alla rete; a tutti noi, che anche se sarà legato al mio nome con quelle condizioni particolare, una volta che un altro individuo lo modificherà diventerà anche suo. Più banalmente, bisogna essere in grado di accettare che un'immagine postata all'interno di un *social network* possa essere ricondivisa da un altro, e che quell'elemento che era solo mio, adesso è in mostra nella bacheca di qualcun altro.



Figure 8: Esempio di notifica di condivisione foto su Facebook

<sup>122</sup> Copyleft <http://it.wikipedia.org/wiki/Copyleft>

È un cambio di mentalità non facile, ma necessario perché l'impotenza non ci blocchi più, e così, una volta liberati poter contribuire anche noi al miglioramento e all'ampliamento della Rete.

## **5. Epilogo**

Queste paure sono alla base dell'ignoranza che permettono agli altri di sfruttare la rete e le persone che la compongono. Lo sviluppo di una competenza digitale, nell'era dove l'informazione ha un prezzo, è fondamentale per poter essere in grado di capire i meccanismi che si nascono dietro a diversi servizi offerti, o ad applicazioni che sembrano darci un mondo protetto dove abitare.

# Capitolo VII: Pubblico, privato o entrambi?

## Introduzione

Nell'era digitale siamo stati testimoni della dematerializzazione degli oggetti e del nuovo valore acquisito dall'informazione, diventata la moderna merce di scambio della Rete.

Anche nei momenti in cui si vuole acquistare un oggetto "fisico", nel mondo online troviamo informazione, ed essa, nelle sue diverse tipologie orienta, convince e rassicura l'eventuale acquirente. È composta da consigli, pareri, dettagli tecnici, ed esperienze altrui.

Tutto (o quasi) ha un prezzo, e nella Rete l'informazione ha un valore molto alto.

## 1. Che cosa è la privacy?

La *Convenzione europea dei diritti dell'uomo* non contiene un articolo dedicato alla "privacy" ma un diritto al rispetto della vita privata:

### ARTICOLO 8

Diritto al rispetto della vita privata e familiare

1. Ogni persona ha diritto al rispetto della propria vita privata e familiare, del proprio domicilio e della propria corrispondenza.
2. Non può esservi ingerenza di una autorità pubblica nell'esercizio di tale diritto a meno che tale ingerenza sia prevista dalla legge e costituisca una misura che, in una società democratica, è necessaria alla sicurezza nazionale, alla pubblica sicurezza, al benessere economico del paese, alla difesa dell'ordine e alla prevenzione dei reati, alla protezione della salute o della morale, o alla protezione dei diritti e delle libertà altrui.<sup>123</sup>

Per tanto è un rispetto verso la riservatezza della propria vita, dove residenza e corrispondenza ne sono ovviamente parte. Questa linea di lettura la ritroviamo nella definizione data dal *Garante per la protezione dei dati personali*:

---

<sup>123</sup> *Convenzione per la salvaguardia dei Diritti dell'Uomo e delle Libertà fondamentali*  
[http://www.echr.coe.int/NR/rdonlyres/0D3304D1-F396-414A-A6C1-97B316F9753A/0/CONVENTION\\_ITA\\_WEB.pdf](http://www.echr.coe.int/NR/rdonlyres/0D3304D1-F396-414A-A6C1-97B316F9753A/0/CONVENTION_ITA_WEB.pdf) p.12

## Privacy

È un termine inglese che evoca significati a volte mutevoli, accostabile ai concetti di "riservatezza", "privatezza". Nella realtà contemporanea, con il concetto di *privacy* non si intende soltanto il diritto di essere lasciati in pace o di proteggere la propria sfera privata, ma soprattutto il diritto di controllare l'uso e la circolazione dei propri **dati personali** che costituiscono il bene primario dell'attuale società dell'informazione.

Il diritto alla *privacy* e, in particolare, alla protezione dei dati personali costituisce un diritto fondamentale delle persone, direttamente collegato alla tutela della dignità umana, come sancito anche dalla Carta dei diritti fondamentali dell'Unione Europea.<sup>124</sup>

La *privacy* è quindi la riservatezza dei nostri dati personali:

### Dato personale

Qualsiasi informazione che riguardi persone fisiche identificate o che possono essere identificate anche attraverso altre informazioni, ad esempio, attraverso un numero o un codice identificativo.

Sono, ad esempio, dati personali: il nome e cognome o denominazione; l'indirizzo, il codice fiscale; ma anche un'immagine, la registrazione della voce di una persona, la sua impronta digitale, i dati sanitari, i dati bancari, ecc..

### Dato sensibile

Un dato personale che, per la sua natura, richiede particolari cautele: sono dati sensibili quelli che possono rivelare l'origine razziale ed etnica, le convinzioni religiose o di altra natura, le opinioni politiche, l'adesione a partiti, sindacati o associazioni, lo stato di salute e la vita sessuale delle persone.<sup>125</sup>

Con l'uso del web gli utenti espongono i loro dati personali con maggior frequenza che nel mondo fisico; ad esempio se ci rechiamo in una libreria per acquistare un libro, il commesso al momento del pagamento in contanti non vorrà sapere il nostro nome (caso diverso sarebbe se fossimo già stati fidelizzati), nel mondo digitale invece una situazione simile non sarebbe possibile, bisogna sempre dire chi siamo. Come conseguenza di tutto ciò, è ovvio pensare che il concetto di *privacy* stia cambiando.

---

<sup>124</sup> [http://www.garanteprivacy.it/web/guest/home/docweb/-/docweb-display/docweb/1663787#dato\\_personale](http://www.garanteprivacy.it/web/guest/home/docweb/-/docweb-display/docweb/1663787#dato_personale)

<sup>125</sup> ibidem

## 1.2. Verso la “publacy”

Cercando di definire la *privacy* abbiamo trovato una definizione che mediante la descrizione delle sue caratteristiche, spiega com'è visto attualmente questo concetto:

Fourth, young people have a very nuanced understanding of privacy. They don't see privacy as simply keeping secrets. They understand privacy as controlling information flow. It is rare these days to be able to hide information from absolutely everyone. There are too many technologies that capture images and information. Instead, people control who sees their information. They set their social media profiles to allow certain people to have access but others not to have access. They allow some companies to have their data but do not want others to access it or want it used in some ways but not others. Privacy isn't all-or-nothing – it's about modulating boundaries and controlling data.<sup>126</sup>

É ovvio che si tengono presente i *social network* e la vita online quando si delinea la *privacy* in questo senso.

La tecnologia, non ha cambiato solo il modo di comunicare ma anche i confini tra pubblico e privato trasformando radicalmente la nozione di *privacy*. In sostanza questa non è più da collegare alla segretezza in via esclusiva, ma ad una classificazione: sappiamo che i nostri dati finiranno online ma decidiamo chi può vederli e no, al posto di decidere di non pubblicarli direttamente.

Lo scontornato confine tra pubblico e privato sta portando ad una nuova concezione della *privacy*, e nel mondo online stiamo andando verso la “publacy”.

## 2. Invisibile o visibile?

La rete motiva uno stato più attivo, un esserci in modo non passivo, o almeno è quello che si vorrebbe perché la sua qualità fosse sempre migliore. Se non si produce, almeno si valuta, si commenta, si partecipa. È questione di lasciare un segno, di far sapere che ci siamo anche noi e possiamo apportare qualcosa di nostro.

---

<sup>126</sup> D. Solove, *Do Young People Care About Privacy?*, <http://www.linkedin.com/today/post/article/20121010201716-2259773-do-young-people-care-about-privacy>

Tuttavia la maggior parte dei servizi online che hanno come obiettivo la comunicazione stanno andando verso la strada opposta, prendendo maggiormente spunto di quella del loro medium di discendenza, ossia il telefono.

Se siamo a casa nostra, ci cercano ma non vogliamo rispondere, possiamo non farlo. Possiamo ascoltare i messaggi della segreteria senza che chi ha telefonato ne venga a conoscenza. Siamo in grado di sapere chi chiama grazie al servizio di identificazione di chiamate. Con i cellulari aumentano le possibilità: possiamo leggere i messaggi senza che il mittente ne abbia una traccia, possiamo deviare le telefonate, scegliere dopo aver visto il nome a chi rispondere o no avendo come scusa il non aver sentito lo squillo. Insomma, sta a noi decidere di far sapere a chi ci cerca se ci siamo, se vogliamo parlare. È tutto nelle nostre mani.

I programmi di messaggistica ad esempio sono un medium ibrido, hanno trovato il loro ambiente in Internet ma, adottando delle caratteristiche del telefono.

*Messenger* e *Skype* permettono all'utente di "nascondersi" qualora ne abbiano voglia grazie alla funzione "invisibile", consentendo conversazioni con utenti mirati senza che gli altri sappiano che si è online.

*Messenger* è il programma che offre una maggiore flessibilità per quanto concerne la gestione di visualizzazione. L'utente può essere invisibile per tutti i contatti ma parlare con quelli prescelti senza che nessuno se ne accorga, rende possibile anche la ricezione di messaggi senza notificare al mittente se il destinatario ha letto il contenuto. Possiamo dire che è quello più fedele alle caratteristiche della comunicazione telefonica.

Con *Skype* invece, anche se abbiamo la possibilità di mettere lo status invisibile, se qualcuno ci invia un messaggio, appena i due utenti sono online in contemporaneo, il mittente potrà capirlo grazie alle indicazioni offerte dal programma:

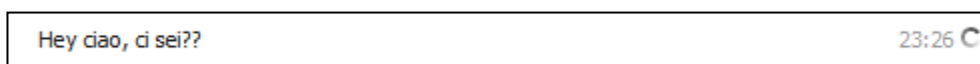


Figura 16: Messaggio inviato su *Skype* quando il destinatario è offline

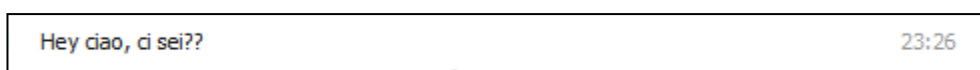


Figura 17: Messaggio inviato su *Skype* quando il destinatario è online (ma invisibile)



Figura 18: Messaggio recapitato su *Skype* quando il destinatario si collega (rimanendo invisibile)

## 2.1. La visualizzazione in Facebook

Prendiamo adesso in esame *Facebook*. Questo *social network* sta seguendo una strada contraria rispetto al resto dei servizi utilizzati per la comunicazione. Mentre, come abbiamo appena detto, prodotti quali *Skype* e *msn*, permettono all'utente di "nascondersi", *Facebook* vuole rendere partecipe tutti su quello che si fa. Con le ultime modifiche<sup>127</sup> apportate, non è più possibile controllare le mail senza che il mittente sappia se abbiamo letto il suo messaggio perché affianco al messaggio, comparirà la scritta "visualizzato alle" affiancata dell'ora in cui è successo.

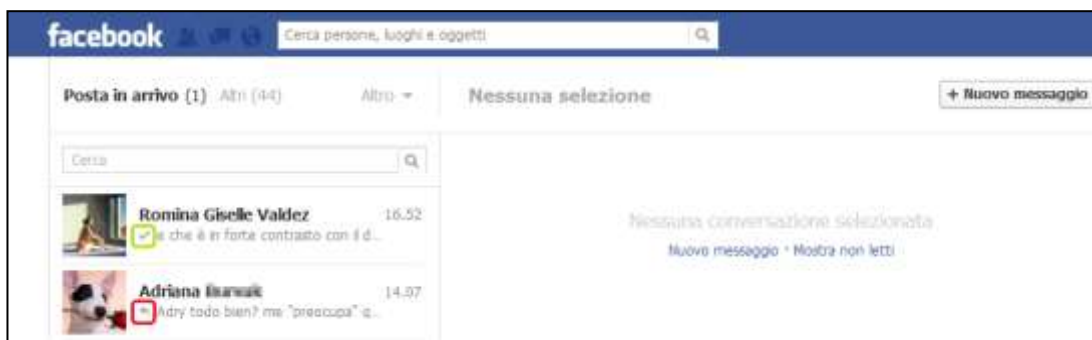


Figura 19: Messaggi visualizzati dal destinatario su *Facebook* (Rosso non visualizzato, verde visualizzato)

Praticamente non basta più lasciare la chat chiusa per evitare che gli altri sappiano se si è connessi mentre si controlla il profilo. Ogni nuova funzionalità di Facebook mira a rendere pubblica la presenza dell'utente, si voglia o no.

<sup>127</sup> [http://www.repubblica.it/tecnologia/social/2012/08/14/foto/facebook\\_ti\\_dice\\_chi\\_guarda\\_le\\_foto-40913806/1/](http://www.repubblica.it/tecnologia/social/2012/08/14/foto/facebook_ti_dice_chi_guarda_le_foto-40913806/1/)





concedere qualcosa senza avere niente in cambio sarebbe un grosso equivoco. Basta pensare a degli esempi tratti dalla vita quotidiana: quando siamo al supermercato e troviamo “due prodotti al prezzo di uno” bisogna valutare bene queste promozioni perché, la maggior parte dei casi, sono ingannevoli. Si basano sulla percezione che due prodotti insieme costano di meno, attirando così l’attenzione su di loro, facendo passare in secondo piano prodotti analoghi non in promozione con un prezzo inferiore a quelli con l’ipotetico sconto; ottenendo per i due prodotti un guadagno superiore rispetto a quello che il cliente verrebbe a spendere normalmente.

Alla base di tutto questo c’è il bisogno da parte di chi offre di attirare il cliente, di addolcirlo, di fargli credere che non spenderà più di 2 euro per alcuni prodotti ma solo 1... e 99 cent. Anche l’occhio vuole la sua parte.

Per quale motivo quindi, pensare che i servizi che troviamo in Rete siano gratuiti?

La spiegazione è da cercare nell’individuo che si è trovato catapultato in un altro mondo, senza essersi informato prima quale sia la moneta locale e qual è la sua valuta rispetto la propria moneta. Una persona che vive nel mondo fisico, offre e riceve servizi, sapendo che per tutte queste transazioni utilizzerà il denaro. “Gratis”, in quella prospettiva, significa non dover versare dei soldi per la compra di un determinato item; ad esempio davanti ad offerte quali “dopo cinque caffè, il sesto ve lo offriamo noi”, è vero che un caffè sarà offerto senza doverlo pagare, ma allo stesso tempo, il bar che ha proposto questa promozione ha fidelizzato dei clienti; assicurandosi così cinque consumazioni prima di regalarne una.

Nel mondo online la merce di valore, o la moneta di scambio è l’informazione. Non stiamo dicendo che il denaro non sia utilizzato, ma che in questo mondo non è l’unico ad avere potere. C’è bisogno di maggior consapevolezza del modo in cui l’informazione che ci riguarda viene sfruttata e gestita.

Gli innumerevoli servizi gratuiti di Google e l’ambiente amichevole di Facebook, non sono offerti gratuitamente, come potrebbe sembrare.

È importante per alcune compagnie che questo equivoco continui a esistere per non danneggiare i loro profitti, non a caso *Facebook* ha apportato delle modifiche, per due anni consecutivi, alla sue homepage per ribadire il concetto che il suo servizio è, e avrebbe continuato ad essere, gratuito. Dal 2010 mediante un chiarimento tra

parentesi “It’s free (and always will be)”, per diventare nel 2011 un’affermazione in tutti i sensi: “It’s free, and always will be”.



Figura 21: Homepage Facebook 2010



Figura 22: Homepage Facebook 2011

Una frase molto interessante di Andrew Lewis, membro del weblog *Metafilter*<sup>128</sup>, descrive alla perfezione quanto stiamo cercando di far notare: “If you are not paying for it, you're not the customer; you're the product being sold”, spiegando bene uno dei motivi per cui online si possono trovare dei servizi “gratuiti”.

<sup>128</sup> <http://www.metafilter.com/>

Da una parte dobbiamo pensare che grazie a siti come *Facebook* è possibile tracciare il profilo dettagliato di diversi utenti e, per campagne di marketing avere un database così minuzioso è quasi oro puro. Siamo noi e le nostre informazioni, la merce di scambio.

Niente è gratis, perché tra una compagnia che offre un servizio “gratuito” come un *social network* che concede un ambiente per “connetterti e rimanere in contatto con le persone della tua vita”, tanto per citare un altro slogan di *Facebook* e un’altra che offre un prodotto o un servizio a pagamento, ad esempio articoli sportivi, siamo noi il vero prodotto in “vendita” tra le due parti perché diamo le nostre informazioni alla prima che identifica tra i suoi utenti il target appropriato per la seconda. Alla fine paghiamo anche noi, con i nostri dati.



Figura 23: Esempio di inserzioni su *Facebook*

## 4. La condivisione in Facebook

All'interno del *Social network* viene spiegato che:

Facebook è stato creato per aiutarti a condividere e connetterti con le persone che fanno parte della tua vita. Se sentissi di non avere il controllo su chi visualizza i contenuti che condividi, probabilmente non useresti così spesso Facebook e condivideresti molte meno cose con i tuoi amici. Non soltanto ciò sarebbe un danno per Facebook, ma anche per te. Ecco perché solo le persone che scegli tu possono vedere i tuoi contenuti.<sup>129</sup>

In questo caso possiamo spezzare una lancia al loro favore, giacché visto le numerose segnalazioni e richieste di aiuto perché le regole di condivisione venissero modificate sono state ascoltate.

Il problema è che alcune persone vedendo che si possono comunque condividere le cose da loro pubblicate credono di non poter controllare la situazione, senza notare che la visibilità di quegli elementi è data dal proprietario; quindi se A pubblica una foto e B la condivide, potranno vederla solo le persone che A aveva autorizzato.

---

<sup>129</sup> <https://www.facebook.com/about/ads/#selling>

- Per iniziare >
- Controlla il tuo account >
- Seleziona >
- Privacy >
- Sezione Notizie (Home) >
- Denunciare >
- Condivisione >
- Messaggistica >
- Commentare >
- Funzioni popolari >
- Facebook Public >
- Applicazioni, giochi e crediti >
- Mantenimento di una Pagina >
- Invitati e rubriche sponsorizzate >
- Segnalazione di contenuti >
- Forum della comunità**

## How can I keep someone from 'share' ing...

### Domanda



**Delynne Cole Vass**

How can I keep someone from 'share' ing my photos and albums? I've made them private and still they are being viewed by anyone who shares them to their friends list?

Circa 2 mesi fa · Segnala

### Risposte degli utenti



**Rebekka Guedes-Tanner**

YES-FACEBOOK, this is a NO GO! Someone shared my whole profile picture album to the public and the last thing I want is the whole public viewing this (I've set my privacy on all pictures on friends except acquaintances, so please, answer soon and make something!) I can't even undo it from my side! This has to be changed. If someone shares my albums and I don't like that I want to be in control to undo his sharing to the whole wide world. Thank you for taking action.

29 persone hanno trovato utile questa risposta.

Circa 2 mesi fa · Utile · Inutile · Segnala



**Krissey Buys**

Me too!

Circa 2 mesi fa · Utile · Inutile · Segnala



**Minda Jones**

Yes please fix this!

6 persone hanno trovato utile questa risposta.

Circa 2 mesi fa · Utile · Inutile · Segnala



**Allison Rattler**

I agree 100% this needs to be changed and there should be an option that allows you to block our photos from being shared!

25 persone hanno trovato utile questa risposta.

Circa 2 mesi fa · Utile · Inutile · Segnala



**Delynne Cole Vass**

That's really what I'm looking for. People shouldn't be able to share the albums and photos we carefully set up with security. Child pornography issues happen this way! It makes me furious.

11 persone hanno trovato utile questa risposta.



**Diana Yambor Peterson**

I have all my albums as share to friends and view only my friends, so how is it that a person that is not my friend sharing my album on facebook? I don't like it fix it please

12 persone hanno trovato utile questa risposta.

Circa 2 mesi fa · Utile · Inutile · Segnala



**Connie Wilson Burks**

Someone has down loaded my grandchildrens pictures how do you stop someone from downloading pictures of your family when you are not friends with them?

7 persone hanno trovato utile questa risposta.

Circa 2 mesi fa · Utile · Inutile · Segnala



**Alexandra Varela**

I agree and would like to know how to do this.

Circa 2 mesi fa · Utile · Inutile · Segnala



**Diana Yambor Peterson**

how come facebook does not help us ? :(

5 persone hanno trovato utile questa risposta.

Circa 2 mesi fa · Utile · Inutile · Segnala



**Niki Trettel**

I'm running into the same problem. We need an answer now!

3 persone hanno trovato utile questa risposta.

Circa 2 mesi fa · Utile · Inutile · Segnala



**Raquel Alvarez**

Same problem here! Someone just went on my page and liked ALL my photos until I realised what was going on and blocked that user... his account has been hacked! Now all my photos are public Unacceptable!

Circa 2 mesi fa · Utile · Inutile · Segnala

Figura 24: Estratto di utenti che si lamentano delle politiche sulla privacy di Facebook

#### ***4.1. Spiegazione sul funzionamento della condivisione***

Queste lamentele<sup>130</sup> risalgono massimo a due mesi fa. Abbiamo testato l'attuale funzionamento per quanto riguarda la condivisione delle foto e vorremmo proporlo per smentire che non c'è controllo su questa. Passiamo all'esempio:

- Amici di Natalia: Nico, Gianluca, Carmen, Filomena e Romina
- Amici di Romina: Natalia, Nico, Gianluca, Carmen e Adriana

##### ***Esempio n°1***

Natalia ha pubblicato una sua foto rendendola visibile a Romina e Gianluca.

Romina la condivide rendendola visibile:

1. Adriana, Gianluca e Nico
2. Pubblica
3. Amici

In questi tre casi, solo Gianluca può vedere la foto pubblicata da Romina perché è l'unico che aveva il permesso del proprietario della foto, ossia Natalia.

Se Natalia cambiasse le impostazioni e decidesse di renderla visibile ai suoi amici, allora nell'ipotesi numero 1, Nico potrebbe vederla ma Adriana no e nell'ipotesi 3, solo gli amici in comune con Natalia potranno vedere la foto condivisa da Romina; questo vale anche per l'opzione numero 2.

##### ***Esempio n°2***

Carmen pubblica una foto impostando la privacy perché la vedano Romina e Nico.

Romina la condivide ma solo Nico può vederla. E Nel caso Romina decidesse di taggare Nico nella foto, arriverà una notifica a Carmen perché autorizzi il tag, e nemmeno quando la foto sarà nella bacheca di Nico, Natalia o altri saranno in grado

---

<sup>130</sup> <http://www.facebook.com/help/community/question/?id=635435745195>

di vederla se non elencati nelle impostazioni di visualizzazione di Carmen. Se si scrivesse un commento etichettando una persona che non sia stata approvata da Carmen, non saranno ugualmente visibili né foto né commento.

#### ***4.2. Se non è condivisibile, è scaricabile***

Capito come funziona la condivisione su Facebook, ci sembra assurdo però che le foto, tranne quella messa in copertina, abbiano l'opzione "scarica". È quindi possibile gestire chi può vedere le foto ma non chi può conservarle sul proprio computer?

Probabilmente alla base di questa scelta ci sono due motivi; uno da collegare alle diverse lamentele come abbiamo visto in precedenza, l'altro è da cercare nelle abitudini degli utenti. Di solito si tende a condividere le foto piuttosto che a scaricarle; per tanto è più utile cercare modi per gestire tale attività.

Nel caso però di qualcuno che voglia arrecare un danno, o voglia condividere a tutti i costi una foto, i blocchi della condivisione possono essere aggirati scaricandola. Facebook dovrebbe essere coerente e decidere o di bloccare per intero l'utilizzo del materiale se non autorizzato dal proprietario oppure di renderlo libero a priori. Tuttavia, anche se eliminasse l'opzione "scarica" sappiamo che basta premere il tasto destro del mouse per scaricare ugualmente qualsiasi immagine. Bisogna quindi scegliere una strada precisa verso, una protezione vera o una totale apertura; una via di mezzo non ha né i particolari del mondo fisico né le proprietà di quello digitale, rendendolo un ibrido che confonde gli utenti che esigono una soluzione propria di un ambiente (fisico) per trapiantarla ad un altro (digitale) che in realtà è un ibrido (Facebook).

### **5. I dati del web e le informazioni dei *social network***

Internet è nata con lo scopo di consentire la condivisione, come abbiamo avuto modo di ricordare nel capitolo 0, se adesso iniziassimo a mettere filtri a tutto,



l'informazione e in seguito la conoscenza verrebbero penalizzate. Perché incarcerare un medium nato per essere libero?

Se invece i *Social Network*, perché appartenenti alla dimensione del sociale, sono da considerare una categoria a se stante della rete, perché non contengono dati da circoscrivere a temi precisi, come potrebbe essere il caso della ricerca di una definizione su Wikipedia, o la consultazione del sito del comune di residenza, ma sono formati da persone e vite allora probabilmente dovrebbero applicare politiche diverse.

Sarebbe quasi come identificare la loro distinzione nei concetti di dato e informazione.

I dati raccolti durante le ricerche sul web possono diventare informazione solo se mediati dalla soggettività dell'individuo che ha intrapreso il percorso di ricerca e si basano sui suoi interessi e livelli di rilevanza; invece nei social network troviamo informazione, perché è già stata elaborata da chi l'ha messo in circolazione; non otteniamo dati da valutare ma informazioni da prendere in considerazione o da ignorare. Non è un caso che nella descrizione della normativa della privacy dei due *social network* presi in considerazione, Facebook e Twitter, il termine utilizzato con più frequenza sia "informazione".

### **5.1. Twitter**

La pagina "Informativa Privacy di Twitter"<sup>131</sup> riporta la voce "dati"<sup>132</sup> solo una volta:

*Log Data*: I nostri server registrano automaticamente i **dati** ("**Log Data**") creati dal tuo uso del Servizio. I Log Data possono includere informazioni come il tuo indirizzo IP, tipo di software di navigazione internet utilizzato, sistema operativo, pagina web di riferimento, pagine visitate, localizzazione, il tuo operatore telefonico, dispositivo e ID delle applicazioni, termini di ricerca e informazioni sui cookie.

Dall'altra parte, invece, "informazione" compare in 2 occasioni e "informazioni" è attestata per ben 61 volte, per un totale di 63 occorrenze.

---

<sup>131</sup> <<https://twitter.com/privacy>>

<sup>132</sup> Il termine "dato" non è stato riscontrato.



Figura 25: Occorrenze della parola "Informazioni" sulla normativa della privacy di Twitter

## 5.2. Facebook

Nella pagina intitolata “Normativa sull'utilizzo dei dati”<sup>133</sup>, troviamo la parola “dati”<sup>134</sup>

<sup>133</sup> <[https://www.facebook.com/full\\_data\\_use\\_policy](https://www.facebook.com/full_data_use_policy)>

<sup>134</sup> La parola “dato” non è presente.

37 volte, mentre tra “informazione” e “informazioni” si arriva a 189 attestazioni.



Figura 26: Occorrenze delle parole "dati" e "informazioni" sulla normativa della privacy di Facebook

Potrebbe essere questa, quindi, una distinzione importante per creare regole e modi di gestione diversi in base alla categoria del web che i servizi rappresentano?

## 6. Immagini e parole, vale a dire, *Google maps* e *Facebook*

Il concetto di privacy sta cambiando, ma a volte sembra le persone continuano ad ancorarlo solo ed esclusivamente a qualcosa di collegato al mondo fisico.

Mentre in *Facebook* non è così difficile trovare utenti che pubblichino il loro numero di telefono, mettano foto dei loro figli, scrivano i loro indirizzi e si dimentichino di impostare i livelli di visibilità, trovano però pericoloso o condannano come una violazione della loro *privacy* le foto scattate per l'elaborazione dello *Street View project*. Come a dire che, quelle informazioni perché a forma d'immagine, o perché direttamente collegate al mondo fisico siano più delicate o sensibili di quelle che vengono scritte su un *social*.

La spiegazione è da cercare o sulla distinzione tra digitale e fisico, oppure sul fatto che nel mondo dei *network* è l'utente a decidere di inserire il proprio numero di

telefono, è una sua iniziativa. Invece la macchina che passa davanti casa riprendendo tutto, lo fa senza che ci sia stato un nostro consenso. Più che un attacco alla privacy potrebbe essere vista come un'invasione, e proprio per questo poco tollerata.

Oppure la diffidenza degli utenti è da attribuire al medium che trasmettere determinate informazioni: non è la stessa cosa che si venga a conoscenza della relazione tra due persone perché dialogano sulla serata passionale passata insieme e condividono un'immagine, che vedere una foto scattata dalla *Street View car* di queste due persone colti in atteggiamenti, forse, intimi? Le due coinvolgono la *privacy* ma nel primo caso sono io utente che scrivo e regalo informazione, nell'altra è la casualità ad avermi ripreso. Qual è più invasivo? Dove si perde il controllo dei dettagli e dei limiti?

Probabilmente è l'ora che gli utenti si rendano conto che la rete è come la vita di tutti i giorni. Se spifferiamo la nostra vita e i nostri dati, poi non possiamo lamentarci dell'uso che gli altri ne faranno. Abbiamo regalato la nostra informazione senza dargli alcun valore. Se non entriamo al bar urlando i nostri dati personali, perché farlo su un *Social Network*?

## Capitolo VIII: Analisi di dati

### 1. Descrizione dell'analisi

Siccome è un'indagine sulla rete, e come abbiamo detto in precedenza, questa è formata da persone, ci è sembrato logico analizzare due fette diverse di popolazioni per vedere come questi aspetti sociali influenzano l'uso di Internet.

Il campione preso in esame è diviso in base alla provenienza geografica. Da una parte abbiamo quello italiano, e dell'altra, quello argentino.

La modalità di svolgimento del questionario è stata di online, mediante la creazione di un modulo su Google Drive<sup>135</sup>, perché risultasse uno strumento conosciuto agli utenti, e la sua diffusa tramite *social network* e passaparola.

Onde evitare un indirizzamento dei risultati vicini ai pareri o al campo di studio di chi scrive, si è preferito evitare il coinvolgimenti dei colleghi di Informatica Umanistica; cercando così di creare un campione il più variegato possibile.

In una prima parte analizzeremo i risultati di ciascun campione in modo separato per poi passare all'esame congiunto delle realtà rappresentate.

### 2. Le informazioni secondarie

Possono darci informazione dell'ambiente in cui è stato diffuso il questionario, anche le modalità in cui i partecipanti si facevano coinvolgere dall'esperienza.

La maggior parte delle volte che gli utenti compilavano il modulo, che era anonimo, e tale informazione era chiara fin da subito perché scritta nel post che presentava il test, lasciavano un commento o mettevano un "mi piace" come a voler far capire la

---

<sup>135</sup> La versione italiana del test è reperibile su <<http://goo.gl/IfYV4>> mentre quella argentina <<http://goo.gl/92hcr>>

loro partecipazione. Invece quelli che l'hanno ricevuto tramite email non hanno fatto capire se la loro coinvolgimento fosse avvenuto o no.

È interessante notare come la vita in quella particolare rete spinga a voler condividere l'avvenuta partecipazione; ricorda molto la tipologia di scritte che compare nel resoconto delle attività sul profilo *Facebook*, una volta ha partecipato ad un evento.



Figure 9: Esempio attività profilo Facebook

Probabilmente quest'usanza è ormai diventata parte del loro modo di far "community", se si trovano all'interno di Facebook, dove le regole che stabiliscono determinate usanze, sono momentaneamente in pausa, e la partecipazione ad un test online anonimo diventa l'occasione per dimostrare la loro presenza.

Ecco alcuni esempi di Feedback



Figura 27: Feedback questionario su Facebook



Figura 28: Feedback questionario su Facebook

### 3. Descrizione del questionario

Il formulario, in entrambe le sue versioni, è stato suddiviso in quattro parti, più la sezione dedicata alla descrizione socio-anagrafica dell'utente:

- Parte 1: Usi e abitudini
- Parte 2: Gli strumenti di Internet
- Parte 3: Il web
- Parte 4: I Social Network
- Parte 5: La privacy

Siccome non volevamo provocare la paura dell'utente verso l'ignoto, abbiamo scelto l'utilizzazione del servizio *Google Drive*, perché ritenuto piuttosto diffuso e utilizzato negli ambienti di social network.

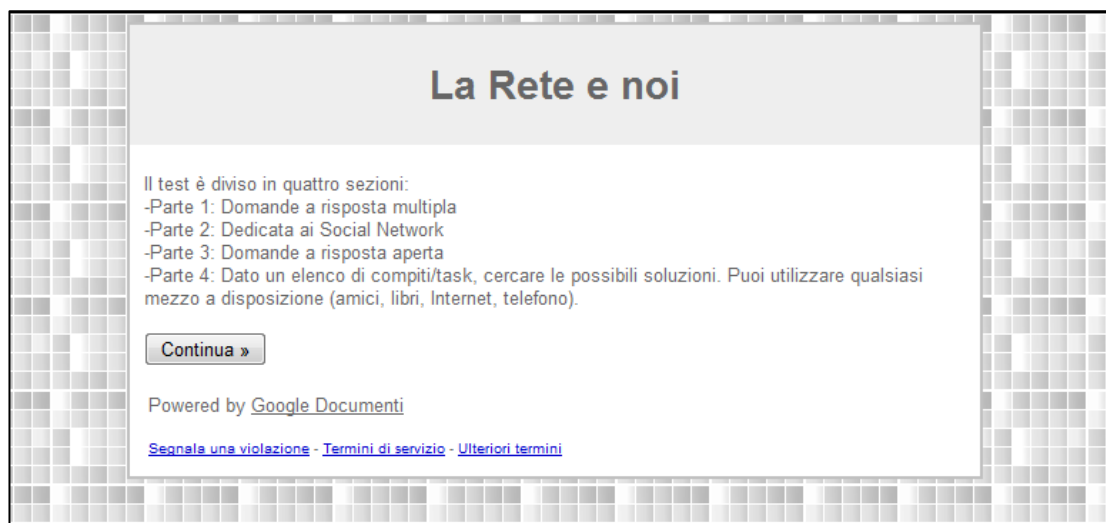


Figura 29: Pagina iniziale del questionario

Il questionario era composto da 31 domande, più altre quattro per coloro che affermavano di utilizzare il cellulare per collegarsi a Internet, di cui solo 12 di natura obbligatoria.

#### **Descrizione socio-anagrafica:**

- Età\*<sup>136</sup>
- Sesso\*
- Professione\*
- Titolo di studio

#### **Descrizione contesto storico dell'utente:**

- A che età il primo cellulare?
- A che età il primo computer?
- Il pc che di solito usi è? (fisso, portatile..?)

#### **Usi e abitudini:**

- Usi Dropbox?
- Usi Slideshare o altri hosting simili?
- Sei iscritto ad un forum?
- Hai mai editato un articolo su Wikipedia?
- Quante schede hai aperte contemporaneamente mentre navighi?
- Con quale frequenza controlli le mail?
- Hai un indirizzo PEC?
- Usi il cellulare per collegarti ad Internet?\*

In questo caso, se la risposta era affermativa si apriva una sezione riservata a questi ultimi: Che modello è?, Di solito usi le app?, Principalmente per quali scopi usi Internet dal cellulare?, Quale usi più spesso?

---

<sup>136</sup> Le domande segnate con l'asterisco |\*| prevedevano una risposta obbligatoria.



## La Rete e noi

**Internet e cellulare**

Che modello è?  
(è touchscreen?)

Principalmente per quali scopi usi Internet dal cellulare?

Di solito usi le app?

Sì

No

Quale usi più spesso?

« Indietro   Continua »

Powered by [Google Documenti](#)

[Segnala una violazione](#) - [Termini di servizio](#) - [Ulteriori termini](#)

Figura 30: Questionario, sezione dedicata al collegamento ad Internet col cellulare

### Il web:

- Internet e Web, sono la stessa cosa?\*
- Quale browser usi?
- Quale motore di ricerca usi?
- Sai a cosa serve il tasto "mi sento fortunato" di Google?

### I Social Network:

- Il Social Network che usi più spesso?\*

- Hai altri account oltre Facebook?\*
- Cosa pensi di Facebook?
- Ti da noia che Facebook non permetta la personalizzazione?\*

#### **La Privacy:**

- Rapporto Internet/privacy, ne sei preoccupato?\*
- Tra Facebook e Twitter, quale ti da la sensazione di maggior protezione/rispetto delle informazioni personali?
- Pensi sia più invadente Google o Facebook?\*
- Hai personalizzato le impostazioni sulla privacy?\*
- Quanto ti taggano...(lo gestisci te? È tutto automatico? Non lo sai?)\*

#### **I Task:**

1. Numero di telefono del comune di residenza, e orari di apertura dell'anagrafe? Strumenti utilizzati, Difficoltà del task
2. Scegli due prodotti che vorresti, appartenente alla stessa categoria di merce ma di ditte diverse e confrontateli. Adesso siete in grado di decidere quale volete?  
Strumenti utilizzati, Difficoltà
3. L'ultima persona sentita ieri sera e la prima di stamattina (oltre a quelle faccia a faccia) Strumenti utilizzati Difficoltà
4. Le previsioni meteo per il prossimo week-end?  
Strumenti utilizzati, Difficoltà

In quest'ultima parte l'obiettivo era indagare sulle modalità di ricerca di informazione da parte dell'utente.

Nella versione argentina abbiamo aggiunto altre tre domande in questa categoria:

1. ¿La noticia del día o algo que supiste/descubriste?  
Instrumento utilizado, Dificultad del task
2. ¿Último libro que leíste ?  
Instrumento utilizado, Dificultad del task
3. ¿El Último sitio en el que te pusiste a leer algo interesante?  
Instrumento utilizado, Dificultad del task

E' anche due nella sezione "Usi e Abitudini":

- Es viernes por la noche, llueve, hace frio, estas aburrido. ¿Qué haces?
- ¿Qué es lo primero que haces cuando te quieres acordar de algo?

# Capitolo IX: Il campione italiano

## 1. Descrizione socio-anagrafica

I partecipanti del sondaggio italiano sono stati 23, di cui 10 uomini e 13 donne, rappresentanti una fascia d'età il cui intervallo è tra i 17 ai 46 anni.

Le professioni svolte sono molto diverse tra di loro, ma quella che ha un numero maggiore di intervistati è l'attività di studente.

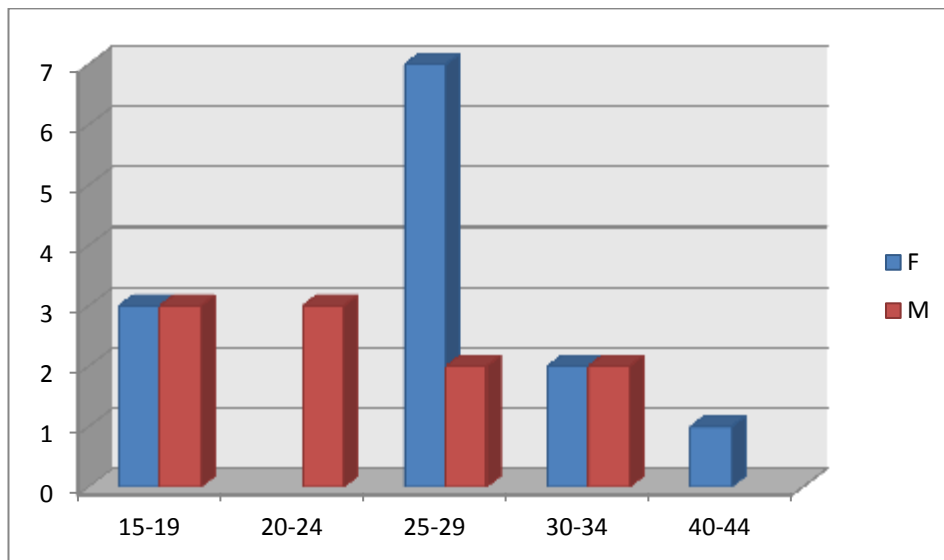


Grafico 1: Distribuzione Sesso/Età campione italiano

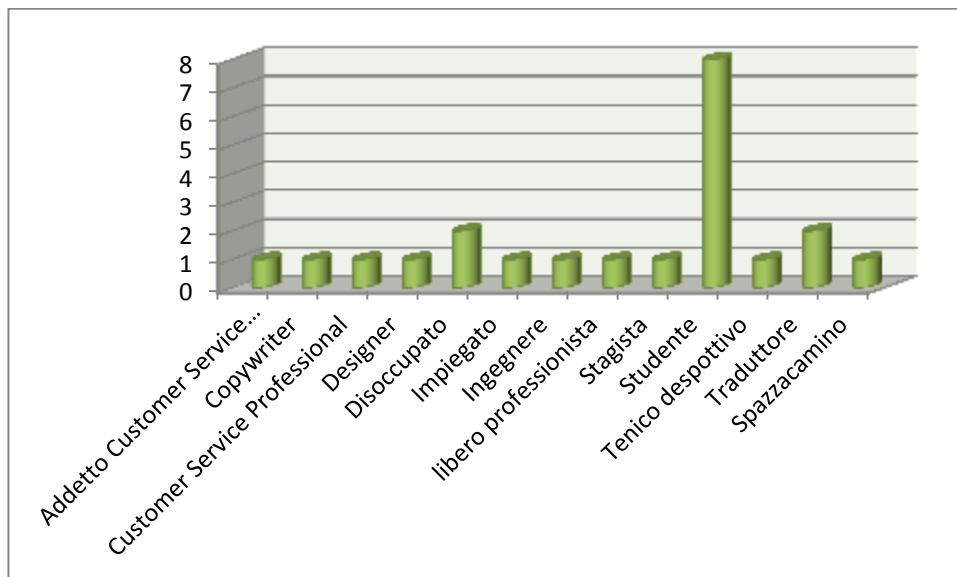


Grafico 2: Distribuzione professioni del campione italiano

## Parte 1: Usi e abitudini

Per analizzare questa parte, oltre alle domande chiuse abbiamo chiesto ai partecipanti di realizzare dei task per capire le loro abitudini per quanto riguarda la realizzazione di compiti della vita quotidiana.

Nel caso della ricerca di un numero di telefono, come potrebbe essere quello del comune, i metodi di ricerca sono stati variegati, 7 hanno utilizzato direttamente il motore di ricerca indicando le keyword necessarie per la ricerca, 3 hanno utilizzato Google<sup>137</sup> per cercare il sito del comune e da lì iniziare la ricerca, 1 ha utilizzato le pagine bianche e un altro la memoria. Il resto non ha risposto.

Per le previsioni meteo la situazione è più ampia, si fa ricorso ai siti del meteo e Google (9), ma anche si conosce grazie alle trasmissioni televisive(3), ad applicazioni degli smartphone (2) e al passaparola o gli stati letti su Facebook(3)

Mentre davanti a domande tipo chi è stata l'ultima persona che hai sentito ieri sera e la prima di stamattina, quasi tutti hanno indicato il cellulare/telefono come unico mezzo di comunicazione scelto in entrambi i casi:

Età	Mezzo di comunicazione
17	Cellulare
18	cellulare
18	telefono cellulare
24	cellulare
27	telefono
27	mobile phone
29	Telefono fisso
31	cell
31	cellulare

<sup>137</sup> Si utilizza il nome Google e non quello generico di motore di ricerca perché così riportato sul questionario.

32	cellulare
34	Celulare

Tabella 2: Mezzo di comunicazione usato con più frequenza la sera e la mattina: Cellulare

Due hanno usato solo il computer, mentre altri due Internet e telefono. In questo caso interessante è l'ordine, giacché quello di 18 anni la sera ha preferito la chat, mentre la mattina il cellulare, probabilmente perché la sera è al computer e la mattina, recandosi a scuola ha solo il cellulare a disposizione, mentre lo stagista di 42, essendo in una situazione diversa, ha indicato il cellulare la sera, mentre la mattina, presumibilmente mentre è a lavoro, usa Skype.

Età	Mezzo di comunicazione
18	Chat e cellulare
42	cellulare / skype

Tabella 3: Mezzo di comunicazione usato con più frequenza la sera e la mattina: Internet/Cellulare

Età	Mezzo di comunicazione
23	Facebook
26	portatile

Tabella 4: : Mezzo di comunicazione usato con più frequenza la sera e la mattina: Internet

Emerge quindi che per la ricerca di informazione specifiche, il web è lo strumento principale a cui far ricorso, mentre nel caso di informazioni passive o di dominio generale, la televisione continua ad avere un ruolo fondamentale ma anche i social network iniziano a prendere posizione in questo. Per la comunicazione personale, o lo scambio di informazione invece, è il telefono ad avere un ruolo da protagonista.

Ritornando alle domande chiuse, abbiamo chiesto ai partecipanti di indicare ogni quanto controllano la loro posta elettronica, e se usano il cellulare per collegarsi ad Internet. Ormai sono pochissime le persone che solo una volta alla settimana

accedono alle proprie email, dimostrando che è diventato ormai un mezzo importante di comunicazione che non può essere trascurato per molti giorni.

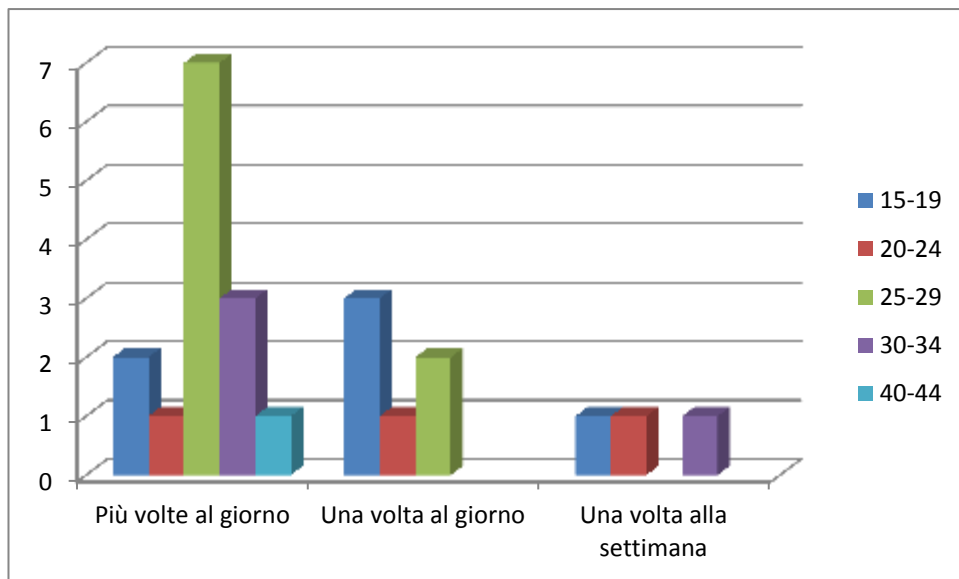


Grafico 3: Risposte "Con quale frequenza controlli le mail?" del campione italiano per fascia di età

Riguardo all'uso del cellulare per l'accesso ad Internet, la realtà è quasi divisa in parti uguali, 11 persona affermano di sì, mentre 12 di no.

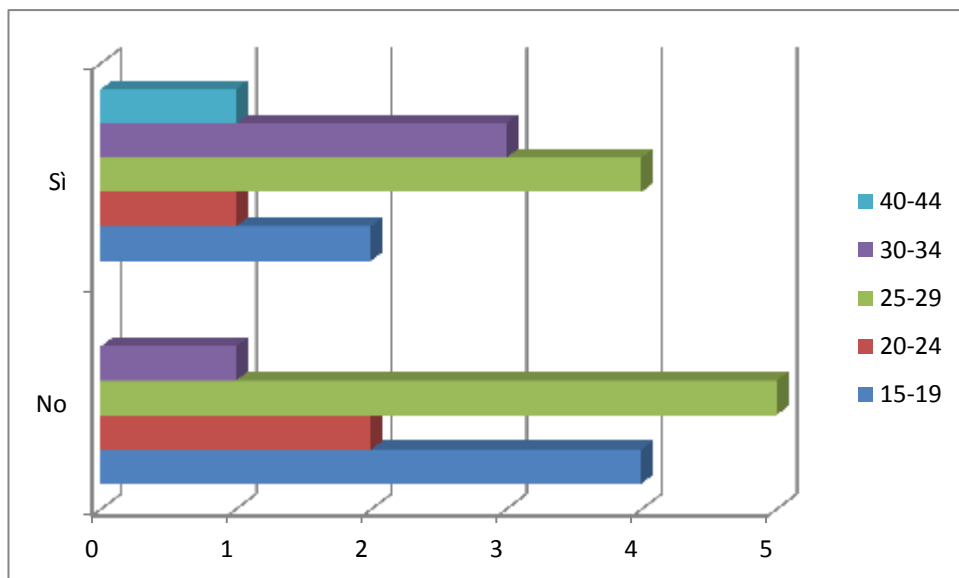


Grafico 4: Risposte "Usi il cellulare per collegarti ad Internet?" del campione italiano per fascia di età

Una domanda interessante è stata quella che mirava a comprendere quando dispersivo possa essere la ricerca sul web o anzi, quanto *multitasking* possano essere gli utenti. Così abbiamo chiesto, in media, quante schede di solito usano in contemporanea.

Anni	Quantità di schede
17	2
18	6 o 7
18	
18	4 o 5
18	2
18	4 a 3
23	dipende
24	molte
24	dipende
25	tante, troppe
26	10
27	
27	max 3
27	5
28	3 a 10
28	
29	4 o 5
29	5 a 7
31	6
31	2
32	20
34	2 o 3
42	4 o 5

Tabella 5: Risposta "Quante schede aperte hai contemporaneamente mentre navighi?" del campione italiano

In questo estratto di sondaggio, che abbiamo voluto riproporre senza mediazione, possiamo apprezzare che non c'è una quantità specifica in base all'età; così come un utente di 17 anni ne usa solo due, un altro di 31 ne apre 20.

Questo mira a rifiutare l'ipotesi di Marc Prensky (*vedi capitolo II*) per cui solo chi è nato e cresciuto con le tecnologie è portato ad essere molto più funzionale ed immerso in questa.



## Parte 2: Gli strumenti di Internet

Con questa sezione dell'intervista avevamo come obiettivo capire la cultura partecipativa della rete, facendo riferimento a degli strumenti che la permettono e rendono più semplice la collaborazione.

### 2.1. Dropbox

Per quanto riguarda il servizio di *storage online* si è deciso di utilizzare *Dropbox* come rappresentante della categoria.

Davanti alla domanda "Usi Dropbox?" le risposte sono state molto scoraggianti: Soltanto 3 persone hanno detto di sì, e il presupposto per cui potevano essere portati a pensare che i *digital native* sarebbero stati più familiarizzati con il servizio, nella realtà dei fatti non si è verificato. Nel nostro caso, gli utilizzatori sono una donna di 42, un uomo di 18 e un altro di 24.

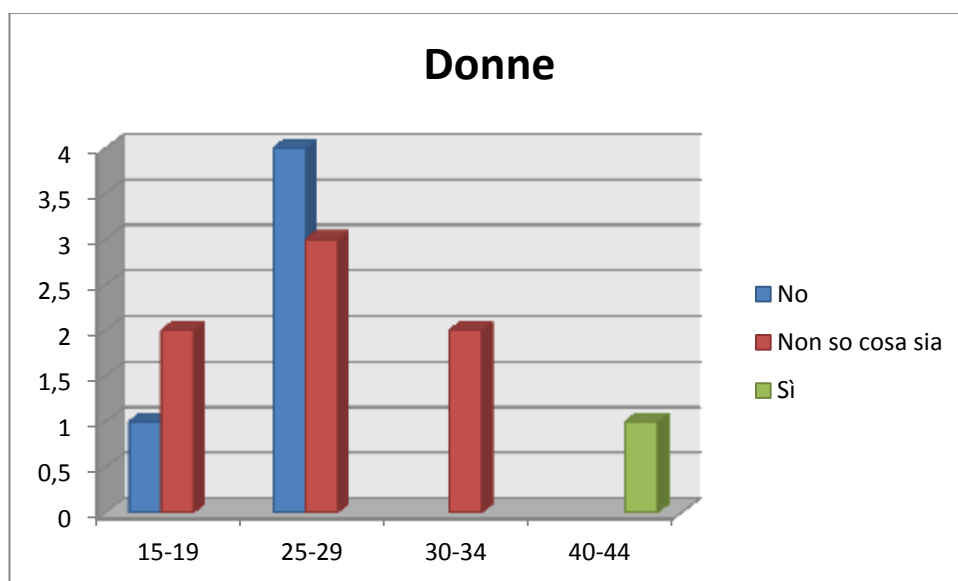


Grafico 5: : Risposte "Usi Dropbox?" – Donne del campione italiano

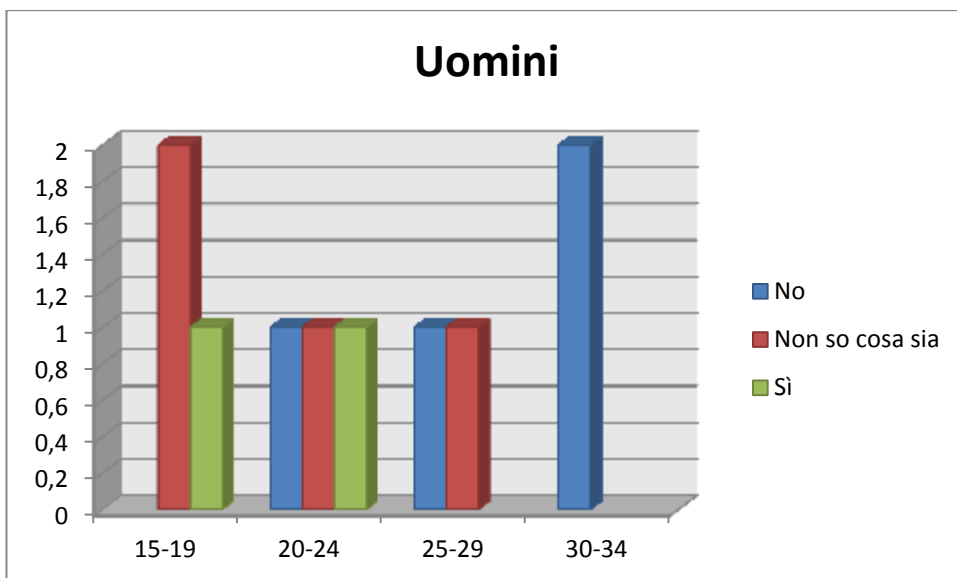


Grafico 6: Risposte "Usi Dropbox" – Uomini del campione italiano

## 2.2. Slideshare

Per la condivisione di informazione tramite servizi di slide hosting, la situazione non è molto diversa rispetto la precedente. In questo caso, abbiamo chiesto se gli utenti utilizzassero *Slideshare* o un qualsiasi altro sito di *sharing*. I risultati rispecchiano quello di *Dropbox*, ossia, lo spazzacamino di 24, lo studente di 18 e la copywriter di 42 ma si aggiunge un impiegato di 23.

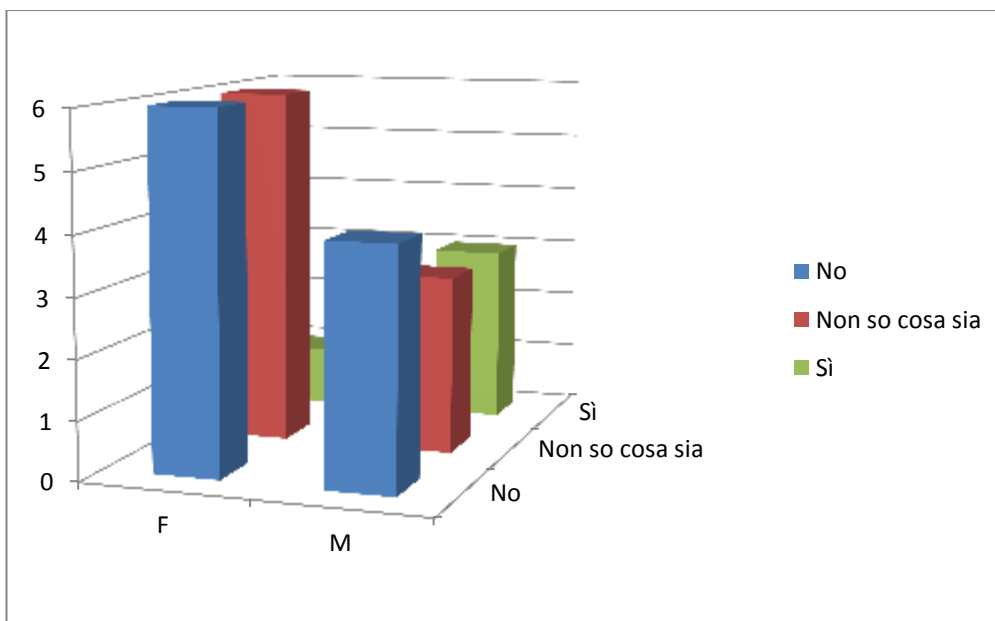


Grafico 7: Risposte "Usi Slideshare o altri hosting simili?" del campione italiano

### 2.3. Forum

E' alquanto diversa la realtà dei forum, giacché più della metà degli intervistati afferma di essere iscritto ad uno di essi. Anche in questo caso, bisogna smentire che l'età è un criterio fondamentale per l'avvicinamento al mondo digitale.

Fascia di età	No	Non so cosa sia	Sì
15-19	2		4
20-24		1	2
25-29	1		8
30-34	3		1
40-44			1

Tabella 6: Riposta "Sei iscritto ad un forum?" con distribuzione di età considerando l'insieme tra donne e uomini del campione italiano

### 2.4. Wikipedia

Per quanto riguarda il diritto e il dovere di migliorare la qualità della rete e di partecipare attivamente nello sviluppo di questa, abbiamo preso come esempio Wikipedia, visto che è una delle risorse web più note e consultate. Volevamo quindi scoprire quanti dei partecipanti hanno creato o modificato degli articoli presenti in essa.

I risultati sono stati molto sfavorevoli, solo 3 persone hanno editato un articolo; si riconfermano due delle persone che sono risultate favorevoli per gli altri due

quesiti, la copywriter e lo studente, aggiungendosi una studentessa di 26 anni.

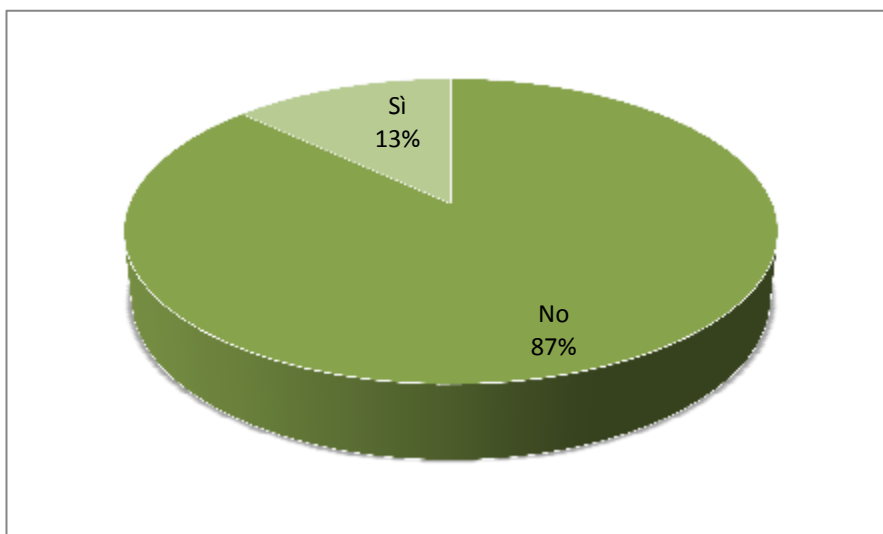


Grafico 8: Risposta "Hai mai editato un articolo su Wikipedia?" del campione italiano

## ***2.5. Pubbliche Amministrazioni***

Abbiamo voluto dedicare una piccola parte del sondaggio al dialogo con le pubbliche amministrazioni, visto le diverse campagne ed eventi aventi come obiettivo l'avvicinamento del cittadino ai servizi offerti dalle pubbliche amministrazioni e la semplificazione del dialogo tra di essi grazie l'implementazione dei moduli online. Per questo motivo abbiamo voluto chiedere agli utenti se avevano un indirizzo PEC<sup>138</sup>, ossia una casella di posta elettronica certificata.

Probabilmente in questo caso la professione esercitata ha avuto qualche peso, visto che una libera professionista e la copywriter sono le uniche ad aver detto di possederne uno.

---

<sup>138</sup> Progetto PostaCertificat@, <https://www.postacertificata.gov.it/home/index.dot>

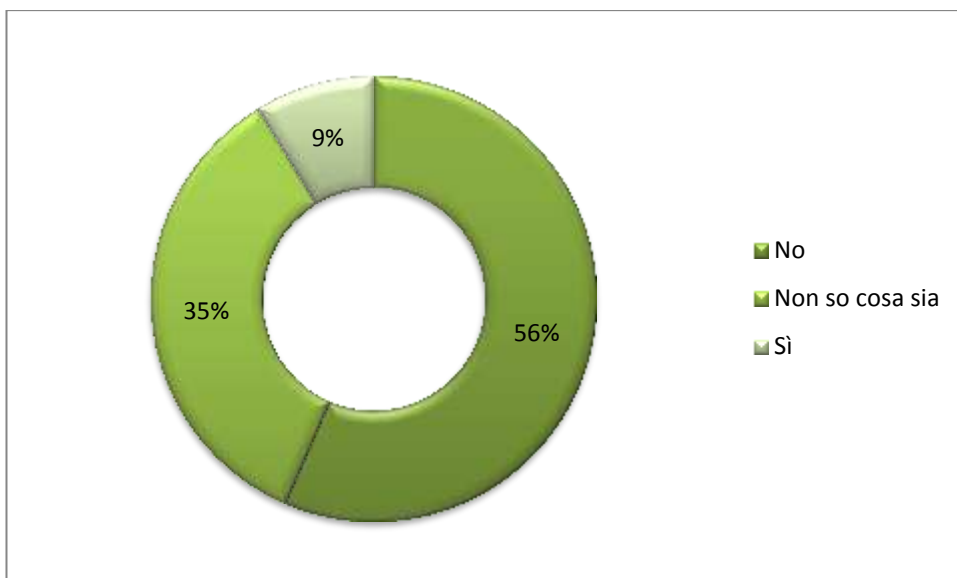


Grafico 9: Risposta "Hai un indirizzo PEC?"

### Parte 3: Il web

In questa sezione ci siamo soffermati sulle conoscenze che gli utenti hanno di Internet e abbiamo voluto incentrarci su parole chiavi quali "motore di ricerca", "schede", "browser" e delle particolarità di questi.

La prima domanda era per scoprire se per loro Internet e il web fossero la medesima cosa. Ben 17 persone hanno risposto correttamente, mentre gli equivoci non sono circoscritti ad una fascia di età precisa.

Fascia di età	No	Non lo so	Sì
15-19	3		
25-29	6	1	
30-34	1	1	
40-44	1		

Tabella 7: Risposte "Internet e web sono la stessa cosa?" delle donne del campione italiano

Fascia di età	No	Non lo so	Sì
15-19	2		1
20-24	1		2
25-29	2		
30-34	1		1

Tabella 8: Risposta "Internet e il web sono la stessa cosa?" degli uomini del campione italiano

In seguito abbiamo voluto scoprire quale motore di ricerca utilizzassero con più frequenza. Mozilla Firefox è quello con più numero di voti, seguito dall'utilizzo coordinato di più browser insieme, ad esempio Mozilla, Chrome e Safari.

Interessante notare che si preferisca in questo caso la diversificazione e non l'utilizzo esclusivo di un solo *browser*.

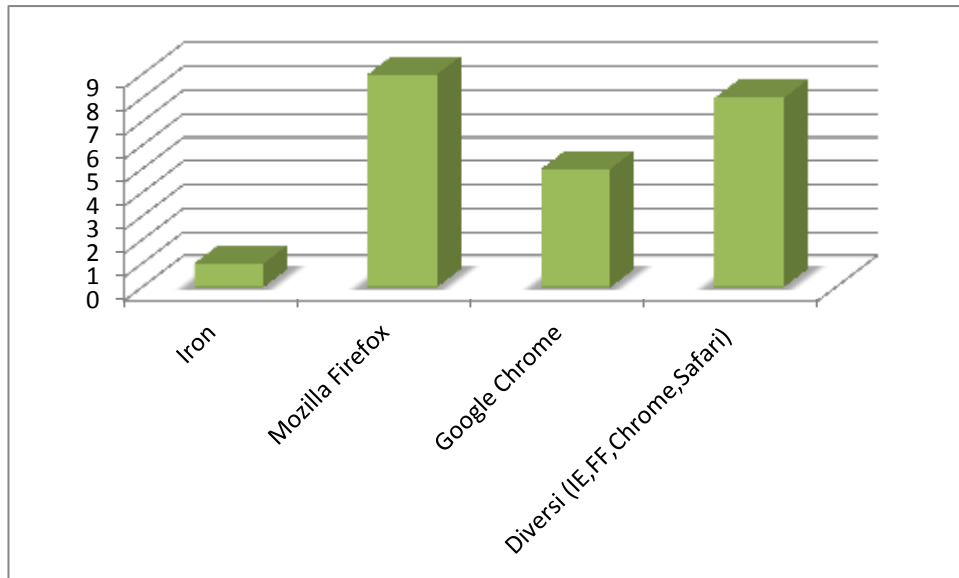


Grafico 10: Browser utilizzato con più frequenza dal campione italiano

Per quanto riguarda invece la scelta del motore di ricerca, si segue tutta un'altra strada, quella dell'unificazione, giacché tutti hanno indicato Google; e proprio in un'altra domanda si chiedeva una particolarità di tale motore, ossia, a cosa servisse il tasto "mi sento fortunato"; più della metà ha affermato di saperlo.

Fascia di età	No	Sì
15-19	1	2
25-29	2	5
30-34	2	
40-44		1

Tabella 9: Risposte "a cosa serve il tasto 'mi sento fortunato?'" delle donne del campione italiano

Fascia di età	No	Sì
15-19		3
20-24	1	2
25-29	1	1
30-34	1	1

Tabella 10: Risposte "a cosa serve il tasto 'mi sento fortunato?'" degli uomini del campione italiano

## Parte 4: I Social Network

Di fronte alla domanda, “Quale social Network usi più spesso?”, come risultato abbiamo avuto 22 voti per *Facebook* contro 1 per *Twitter*<sup>139</sup>. Tuttavia 14 intervistati hanno almeno un account in un altro social network, in questa sede sono stati nominati *Twitter*, *Flickr*, *Linkedin*, *Vkontakte.ru* e *G+*. I restanti 9 hanno detto di possedere solo un profilo su Facebook.

Particolare la totale mancanza di omogeneità nella distribuzione di questi utenti; non rendendo possibile l'individuazione del motivo per cui hanno preferito di non provare altri social.

Età	Sesso	Professione
31	M	Designer
29	M	traduttore
18	F	studentessa
27	F	disoccupata
34	F	Tecnico despottivo
18	M	studente
17	F	Studente
31	F	Addetta Customer Service Aeroportuale
27	F	Customer Service Professional

Tabella 11: Utenti con account solo in Facebook

Tuttavia quando è stato chiesto quale tra *Facebook* e *Twitter*, da maggior sensazione di protezione e rispetto delle informazioni personali, le risposte sono state variegatae.

Osserviamo per prima quelle degli utenti che hanno dichiarato di avere solo Facebook: quattro di loro non hanno risposto, mentre gli altri hanno dichiarato:

- Facebook perchè da più privacy
- Conosco facebook e non sono certa che i dati siano protetti per bene. Dopo i cambiamenti credo ancora peggio
- non lo so, ho solo facebook
- Non ho Twitter
- Non so perchè non uso Twitter.

<sup>139</sup> L'unico utente che l'ha indicato è stata la copywriter di 42 anni.

Da una parte c'è chi non è in grado di far un confronto perché non è mai voluto andare oltre per scoprire altri servizi, rimanendo intrappolato consciamente in una sola "rete", dall'altra c'è chi afferma Facebook, senza sapere su cosa si sia basato per poter rispondere con tale certezza, e un altro utente che, anche se pensa sia peggiorato il servizio, preferisce rimanere lì, al posto di provare nuove esperienze. Per quanto riguarda il resto degli utenti, riportiamo in seguito le loro affermazioni.

---

**Tra Facebook e Twitter, quale ti dà la sensazione di maggior protezione/rispetto delle informazioni personali?**

non c'è un social che ti dà protezione, se ti vogliono spiare lo fanno lo stesso anche senza il tuo permesso, anche se hai tutte le impostazioni di questo mondo impostate sul social

twitter, ma non mi piace e non lo uso. uso facebook e ho impostato la protezione della privacy in modo che solo alcune persone possano vedere certi contenuti.

facebook, scegli con chi chattare e puoi o no vedere le informazioni degli altri  
twitter, perché ci sono meno indicazioni sulla mia geolocalizzazione, sulle mie informazioni anagrafiche e sui miei contatti

Nessuno, entrambi non sono altro che zeri e uno facilmente attaccati!  
Nessuno

Twitter, ritengo che Facebook sia troppo invadente per quanto riguarda i dati personali  
Non uso Twitter, ma credo che nessuno dei due possa garantire un'ottimale protezione dei dati personali.

Twitter; probabilmente è dovuto ad un utilizzo più consapevole e più professionale che goliardico. Inoltre le informazioni che il social network stesso richiede e le dinamiche di condivisioni sono minori.

ma direi nessuna delle due perché sono sempre informazioni in rete e il concetto di privacy è piuttosto opinabile.

twitter, in quanto ci sono molte meno opzioni di condivisione e divulgazione  
Non ho twitter.

Diciamo che di facebook penso che gli si debba stare dietro costantemente per proteggere le proprie impostazioni personali, e questo non è buono

---

Tabella 12: Commenti degli intervistati sul rispetto dei dati tra Facebook e Twitter

Quasi tutti puntano verso *Twitter* come ambiente più "rispettoso", ma poi nella realtà dei fatti, usano *Facebook*: "twitter, ma non mi piace e non lo uso. uso facebook"

Per questo ci pare opportuno riportare cosa pensano di Facebook questi utenti:

**Cosa pensi di Facebook?**

ingegnoso è stato bravissimo direi Mark Zuckerberg ad inventarlo! (no sto scherzando)



C'è molto da lavorare ancora. Comunque sta diventando un ottimo prodotto.
mi piace, è un buon modo per contattare amici e conoscenti lontani, è semplice come uso. spesso però si "impalla", la chat non funziona...
Ne farei a meno ma mi serve per sentire persone che non vedo mai.
è una grandissima idea, ha rivoluzionato l'intero campo dei social network e per giunta è molto utile sia per quanto riguarda parlare con altre persone sia per rimanere in contatto e organizzare eventi o pagine
Mi piace molto; è un modo per sentire persone che abitano lontane e fare anche nuove conoscenze.
non dovrebbe "chiedere troppe cose"
Io non penso a FB, è l'ultimo dei miei problemi....
Lo apro per 5 secondi al giorno, ecco l'importanza che gli do..
Penso che sia un ottimo social network, però ritengo che sarebbe opportuno avere più personalizzazione e una tutela maggiore dei dati personali.
è una buona idea x stare in contatto cn gente!!!!!!
Lo uso quotidianamente, ma più per divertirmi e per sapere qualche notizia che certe volte si diffonde prima dell'ANSA. Non credo più di tanto nella sua utilità sociale.
Facebook è sicuramente una buona idea dal punto di vista tecnologico che sociale. Favorisce la comunicazione e la condivisione. L'utilizzo più o meno corretto è legato ad una gestione personale sicuramente.
è una buona idea per condividere informazioni e tenersi in contatto, pessima idea quando molti pensano che sia un diario personalissimo ma pubblico a tutti.
Certamente piace il fatto di poter comunicare le idee.. Condividere con amici e parenti i belli momenti che altrimenti sarebbe difficile!! E bello anche riuscire ad incontrare persone care che non vedi da tanto!! Mi piacerebbe però riuscire a chattare con chi voglio io senza che tutti gli altri vedessero che sono on line!!!
e un buon mezzo per comunicare a distanza
è utile per scambiarsi informazioni e per rompere le scatole al pampa
Non è male, ma penso che ci vorrebbe più personalizzazione degli account, cioè modificare l'impostazione grafica del profilo e cose così.
è un grande strumento di informazione. non mi piace il fatto che comunque tutti gli utenti sono un po' in balia di altre cose (indagini di mercato, ecc...)
E' un'ottima cosa se usato con moderazione. Ti dà la possibilità di mantenere i contatti con persone lontane o anche vicine, ma che non riesci per vari motivi a incontrare. Credo che l'importante nell'usare facebook sia rimanere sempre ben coscienti che quella realtà non corrisponde sempre a quella di tutti i giorni vissuta per strada.
E' un buon modo per rimanere in contatto con persone che vivono in città/nazioni differenti e poter condividere momenti della propria vita, ma bisogna saperlo usare altrimenti si rende troppo "pubblica" la propria vita.
E' una buona idea

Tabella 13: Commenti degli intervistati "Cosa pensi di Facebook?"

Come detto poco fa, Facebook sta diventando un mezzo di diffusione di informazione “Lo uso quotidianamente, ma più per divertirmi e per sapere qualche notizia che certe volte si diffonde prima dell'ANSA.”

Quello che ci sorprende è l'affermazione di un utente che crede che “l'importante nell'usare facebook sia rimanere sempre ben coscienti che quella realtà non

corrisponde sempre a quella di tutti i giorni vissuta per strada” come se ci fosse ancora questa forte distinzione tra le persone del mondo online e quelle del mondo fisico.

Anche se *Facebook* non piace perché “sarebbe opportuno avere più personalizzazione e una tutela maggiore dei dati personali”, “ci vorrebbe più personalizzazione degli account, cioè modificare l'impostazione grafica del profilo e cose così”, chiede “troppe cose” ed è ritenuto molto invasivo, continua ad essere il social network più usato.

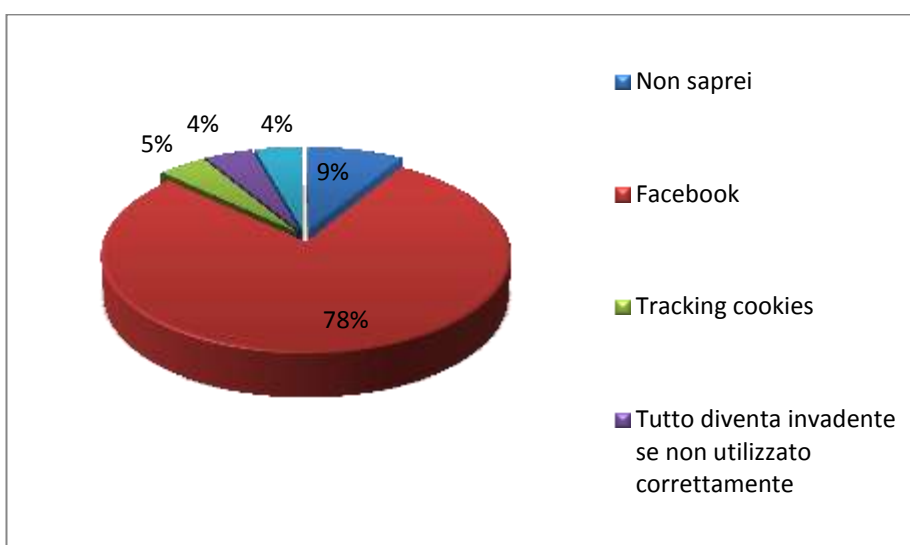
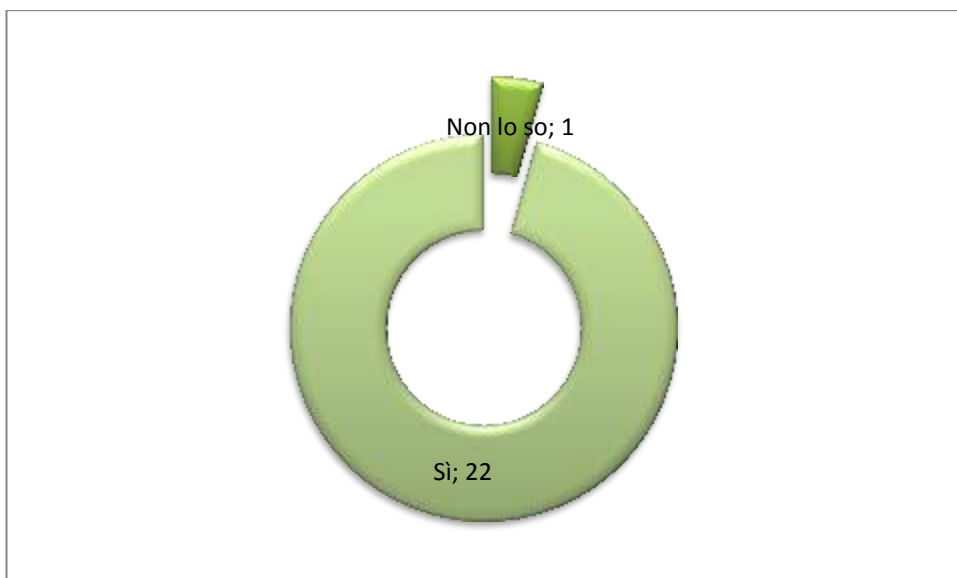


Grafico 11: E' più invadente Facebook o Google?

## Parte 5: La Privacy

Per parlare di privacy abbiamo voluto collegarla prima a *Facebook* e in seguito ad Internet per capire come è visto questo concetto.

Quasi tutti gli utenti hanno personalizzato le impostazioni del loro profilo Facebook.



**Grafico 12: Domanda "Hai personalizzato le impostazioni su Facebook?"**

L'unico che dichiara di non saperlo è proprio una delle persone che aveva detto di avere solo un account in Facebook. È preoccupante che individui che vivono in quell'ambiente non solo non vogliano confrontarlo con altri, ma non sappiano nemmeno come adattarlo. Un esempio dell'ignoranza enunciata nel capitolo VI

Per la gestione del *tagging* invece, 12 su 23 controllano e decidono le etichette.

Fascia di età	Controllo io cosa approvare	Fa tutto da solo	Non lo so
15-19	4	2	
20-24	2		1
25-29	5	4	
30-34	1	1	2
40-44		1	

**Tabella 14: Domanda "Chi controlla il tagging di Facebook?"**

Nemmeno in questo caso ci sono dei chiari indizi per capire perché se (quasi) tutti hanno affermato di aver personalizzato le impostazioni di Facebook, 3 persone non sappiano chi gestisce il *tagging* e 8 permettono al Social di farlo al loro posto. Probabilmente c'è molta confusione ancora sul funzionamento effettivo di Facebook, e gli utenti preferiscono usarlo e tralasciare tali informazioni preferendo di delegare ad un altro le proprie scelte. È questo un altro esempio sull'ignoranza che affrontiamo in questa tesi.

Parlando sempre di Facebook, abbiamo voluto scoprire se la sua struttura rigida e uguale per tutti poteva essere un problema. Per ben 11 persona la mancanza di personalizzazione di Facebook non è un problema. È strano come le persone possano accettare che una porzione di rete imponga le sue regole, utilizzi i nostri dati, e non perda i propri utenti.

Fascia di età	No	Non me ne sono mai accorto	Sì
15-19	3		3
20-24	1		2
25-29	4	2	3
30-34	2		2
40-44	1		
<b>Totale complessivo</b>	<b>11</b>	<b>2</b>	<b>10</b>

Tabella 15: Domanda "Ti da noia Facebook non permetta la personalizzazione del profilo?"

Chiudiamo questa sezione con i commenti lasciati dai partecipanti rispetto la relazione tra la privacy ed internet.

<b>Rapporto Internet/privacy, ne sei preoccupato?</b>
la privacy su facebook non esiste! -.-
Ormai la privacy non esiste più. Puoi essere intercettato ovunque, anche i filtri e blocchi ormai possono essere bypassati
no, credo che bisogna esserne consapevoli. se si conosce che sul world wide web resta traccia di tutto, e che non si elimina mai completamente un contenuto, credo che si sia già a un buon livello di consapevolezza. Così per i dati personali, mail, telefono, dati sensibili... bisogna sapere a chi si danno e per quale scopo
Evitare siti che promettono appuntamenti o soldi facili è un buon inizio. Mai dare i propri dati.
tutti siamo preoccupati sulla nostra privacy, ma se facciamo parte di un social network decidiamo noi se renderla pubblica o no
Mi preoccupa molto; cerco sempre di tutelarla.
no
gli ambienti più rischiosi sono facebook a i siti di sharing, credo che certi corsi dovrebbero farli in tutte le scuole dell'obbligo
Basterebbe che la gente cominciasse a farsi i cazzi loro! ;)

Dovrebbe esserci più consapevolezza da parte degli utenti, ma dato che ci sono anche bambini di 10 anni, è impossibile.

Credo che ogni utente che abbia accesso a internet debba essere informato su tutti i pericoli che ne possono derivare. Gli rischi possono essere potenzialmente tutti, bisogna sempre stare attenti.

certo ke sono preoccupato su internet nn c'è nessuna privacy

File sharing: rischio che qualcuno capti le informazioni/i file inviati per posta elettronica ordinaria/tramite social networks. Non credo che servano i corsi, basta informarsi su Internet, tanto prima o poi arriva qualche provvedimento che consenta alle autorità di accedere ai nostri dati. E gli hacker sono sempre in agguato. Crackano i sistemi della CIA, perché non lo possono fare con il nostro conto bancario?

La privacy è molto importante soprattutto per tutelare gli ambienti di lavoro e dove ci sono minori. Sono importantissimi i corsi per una corretta gestione e consapevolezza al diritto di privacy. Purtroppo ce ne sono pochi.

si sono abbastanza preoccupata, però dall'altro lato è anche la contropartita da accettare in un mondo dove si condivide tutto e si è in contatto con tutti.

Credo che più che altro ci dovrebbe essere una specie di introduzione obbligatoria prima di aprire i diversi siti spiegando cosa succede con le tue informazioni quando le introduci lì.

non troppo

No

Ovviamente non mi fido di immettere i miei dati in internet, infatti non metto mai i miei dati veri, e penso che gli ambienti più rischiosi siano i social network

Siti che si aprono da soli e ti offrono tutto e di più.

Dei corsi base sì, almeno sapere cosa significhino tanti termini inglesi che ci troviamo davanti.

Non ne sono preoccupata perchè sono ben attenta a cosa pubblicare. Gli ambienti più rischiosi sono quelli bancari. Potrebbero essere utili corsi in tal senso, anche se per ora non li ritengo indispensabili.

Non sono preoccupato perchè uso Internet attentamente ma molta gente non sa come proteggere la propria privacy o semplicemente non vuole farlo perchè gli dà poca importanza.

No, non sono preoccupato

Vediamo che ben 5 persone non ne sono preoccupate:

- No, non sono preoccupato
- Non sono preoccupato perchè uso Internet attentamente ma molta gente non sa come proteggere la propria privacy o semplicemente non vuole farlo perchè gli dà poca importanza.
- No

- Non ne sono preoccupata perchè sono ben attenta a cosa pubblicare. Gli ambienti più rischiosi sono quelli bancari. Potrebbero essere utili corsi in tal senso, anche se per ora non li ritengo indispensabili.
- No
- no, credo che bisogna esserne consapevoli. se si conosce che sul world wide web resta traccia di tutto, e che non si elimina mai completamente un contenuto, credo che si sia già a un buon livello di consapevolezza. Così per i dati personali, mail, telefono, dati sensibili... bisogna sapere a chi si danno e per quale scopo

C'è chi afferma che il concetto di privacy non può sopravvivere nell'era digitale:

- la privacy su facebook non esiste!
- Ormai la privacy non esiste più. Puoi essere intercettato ovunque, anche i filtri e blocchi ormai possono essere bypassati
- certo ke sono preoccupato su internet nn c'è nessuna privacy

Chi pensa che i corsi potrebbero offrire una soluzione:

- La privacy è molto importante soprattutto per tutelare gli ambienti di lavoro e dove ci sono minori. Sono importantissimi i corsi per una corretta gestione e consapevolezza al diritto di privacy. Purtroppo ce ne sono pochi.
- Credo che poi che altro ci dovrebbe essere una specie di introduzione obbligatoria prima di aprire i diversi siti spiegando cosa succede con le tue informazioni quando le introduci lì.
- gli ambienti più rischiosi sono facebook a i siti di sharing, credo che certi corsi dovrebbero farli in tutte le scuole dell'obbligo
- "Siti che si aprono da soli e ti offrono tutto e di più. Dei corsi base sì, almeno sapere cosa significhino tanti termini inglesi che ci troviamo davanti."

C'è chi, invece, li considera una perdita di tempo:

- Non credo che servano i corsi, basta informarsi su Internet, tanto prima o poi arriva qualche provvedimento che consenta alle autorità di accedere ai

nostri dati. E gli hacker sono sempre in agguato. Crackano i sistemi della CIA, perché non lo possono fare con il nostro conto bancario?

È strano però che indichino come siti a rischio quelli di *sharing* e quelli bancari.

- gli ambienti più rischiosi sono facebook e i siti di *sharing*, credo che certi corsi dovrebbero farli in tutte le scuole dell'obbligo
- File sharing: rischio che qualcuno capti le informazioni/i file inviati per posta elettronica ordinaria/tramite social networks.
- Gli ambienti più rischiosi sono quelli bancari. Potrebbero essere utili corsi in tal senso, anche se per ora non li ritengo indispensabili.

Pensiamo ci sia un forte equivoco tra le diverse interpretazioni di *privacy*, come abbiamo avuto modo di discutere nel capitolo X.

Privacy inteso come segretezza dei dati personali per l'accesso a sistemi bancari potrebbe farci capire il perché dell'inserimento di tale commento, così come il *file sharing*, ossia, la "condivisione di file all'interno di una rete di calcolatori comuni [che] può avvenire attraverso una rete con architettura *client-server* (cliente-servente) oppure peer-to-peer (pari a pari)"<sup>140</sup>. Come possibile intrusione da parte di *hacker* nel nostro "mondo" per danneggiarci. Tuttavia, la *privacy* nei *Social Network* è in pericolo solo perché ci sono gli altri che ci "spiano" e quindi "basterebbe che la gente cominciasse a farsi i cazzi loro", senza prendere in considerazione il valore che la propria informazione ha per il *social network*.

E' ovvio che ci sono ancora molte lacune, che bisognerebbe semplicemente "svegliare" i cittadini della rete perché inizino a guardare con altri occhi, quelli del mondo fisico nella rete, ma anche quelli proprio del digitale. La strada si intravede, l'utente che ha scritto "se si conosce che sul world wide web resta traccia di tutto, e che non si elimina mai completamente un contenuto, credo che si sia già a un buon livello di consapevolezza"<sup>141</sup> e quello che ha commentato che "tutti siamo preoccupati sulla nostra *privacy*, ma se facciamo parte di un *social network*

---

<sup>140</sup> File sharing [http://it.wikipedia.org/wiki/File\\_sharing](http://it.wikipedia.org/wiki/File_sharing)

<sup>141</sup> Laureata, libero professionista di 28 anni.

decidiamo noi se renderla pubblica o no” stanno applicando il metodo che abbiamo descritto fin dall’inizio come approccio didattico per il web. Avere quella consapevolezza e poi utilizzare il senso comune.



## Capitolo XX: Il campione argentino

### 1.Descrizione socio-anagrafica

I partecipanti del sondaggio argentino sono stati 31, di cui 11 uomini e 20 donne, rappresentanti una fascia d'età il cui intervallo è tra i 15 ai 64 anni.

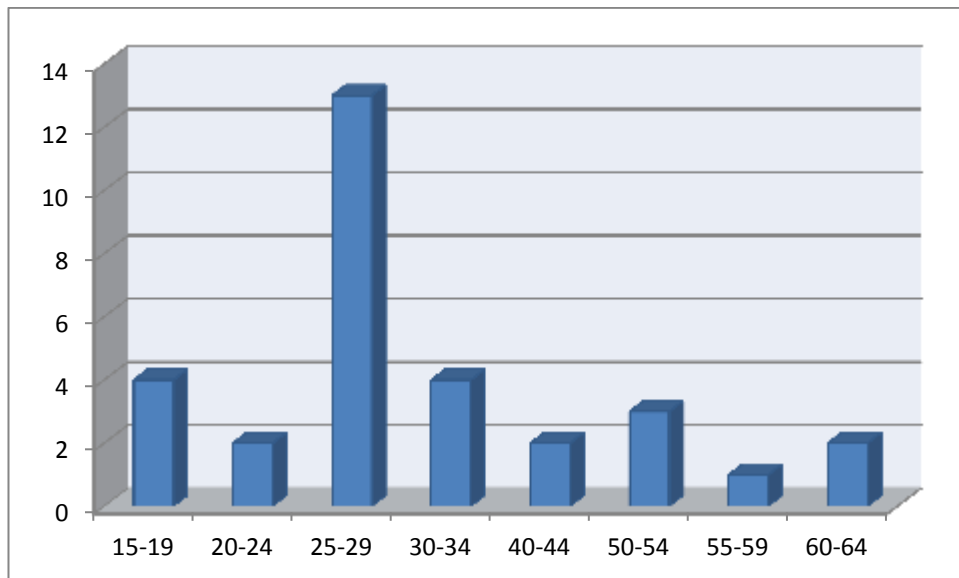


Grafico 13: Fascia di età del campione argentino

Le professioni svolte sono molto diverse tra di loro, ma quella che ha un numero maggiore di intervistati è quella di impiegato seguita dagli studenti.

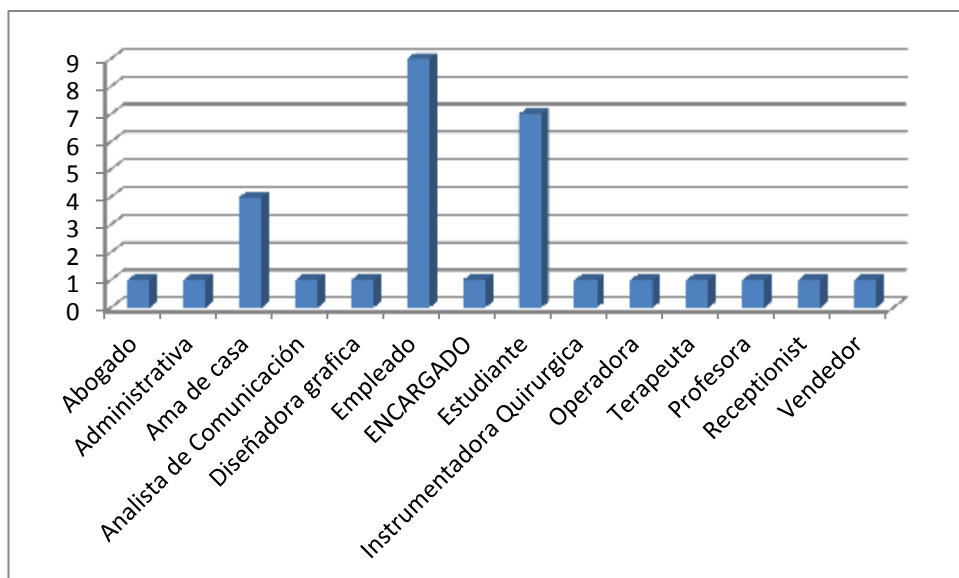


Grafico 14: Distribuzione delle professioni del campione argentino

## Parte 1: Uso e abitudini

Per analizzare questa parte, oltre alle domande chiuse abbiamo chiesto ai partecipanti di realizzare dei task per capire le loro abitudini per quanto riguarda la realizzazione di compiti della vita quotidiana.

Abbiamo chiesto il modo in cui hanno sentito l'ultima persona ieri sera e la prima di stamattina, le risposte sono state molto più ampie rispetto al campione italiano.

Il panorama è molto frammentato, ma la maggior parte di essi hanno dichiarato di utilizzare il telefono in entrambi i momenti, mentre gli altri tre gruppi da 3 membri (uno di quattro) variano dall'uso esclusivo di *Facebook*, di Internet in generale (MSN), e quello "ibrido" che include due medium diversi.

età	mezzo di comunicazione
16	facebook
29	Facebook (Applicazione per cellulare la sera e PC la mattina)
56	face

Tabella 16: Mezzo di comunicazione usato con più frequenza la sera e la mattina: Facebook

età	mezzo di comunicazione	di
26	Whatsapp	
41	pc	
43	msn	

Tabella 17: : Mezzo di comunicazione usato con più frequenza la sera e la mattina: Internet/App

età	mezzo di comunicazione	di
15	Cellulare	
26	Telefono	
26	Cellulare	
26	Cellulare	
26	Telefono	
28	Cellulare	
50	Cellulare	

età	mezzo di comunicazione	di
25	Facebook ieri - oggi Sms	
26	internet - cell	
28	telefono - Whatsapp	
30	msn - facebook	

Tabella 19: Mezzo di comunicazione usato con più frequenza la sera e la mattina: Cellulare/Internet e Internet/Internet

53	Telefono
54	tel
61	Cellulare

Tabella 18: Mezzo di comunicazione usato con più frequenza la sera e la mattina: Telefono

età	Strumento
50	Radio
56	pagina del meteo
41	Radio
26	App
26	Google
26	Tg
30	Esperienza
15	Google
25	App iPhone
43	il meteo.it
26	Cellulare
16	Google
15	Internet
61	Internet
26	giornale
26	gadget del pc(internet)
54	internet
28	Sito
53	google
29	Widget Android (Cellulare)
30	Tg

Tabella 20: Risposte relative agli strumenti utilizzati per

Anche per le previsioni meteo la situazione è molto divisa e con più strumenti rispetto al caso italiano. Si fa ricorso ai siti del meteo e Google (4), Internet (6), trasmissioni televisive (2), radio (2) ad applicazioni degli smartphone (4) e non c'è nessun riferimento al passaparola o gli stati di Facebook.

Mentre davanti a domande tipo quale fosse stata la notizia del giorno e come ne fossero venuti a conoscenza, Internet è di gran lunga il mezzo preferito, ma a differenza del campione italiano appare, oltre alla televisione, la radio.

Età	Strumenti online
16	Google
25	Giornale on-line
26	Google
26	Internet
26	Notizie sul cell.
29	Giornale on-line
29	Widget Android (Cellulare)
30	Facebook, sottoscrizione al periodico locale
43	Google
53	Google
54	Internet
61	Internet

Tabella 21: Risposta "Come sei venuto a conoscenza della 'Notizia del giorno?'" varietà online

Età	Strumenti non online
15	Radio
26	Radio
28	Televisione
30	Televisione
41	Radio

Tabella 22: Risposta "Come sei venuto a conoscenza della 'Notizia del giorno?'" varietà offline

Ritornando alle domande chiuse, abbiamo chiesto ai partecipanti di indicare ogni quanto controllano la loro posta elettronica, e se usano il cellulare per collegarsi ad Internet.

Due quindicenni, un sedicenne e una sessantaquattrenne sono stati gli unici a rispondere che non controllano quasi mai le loro mail.

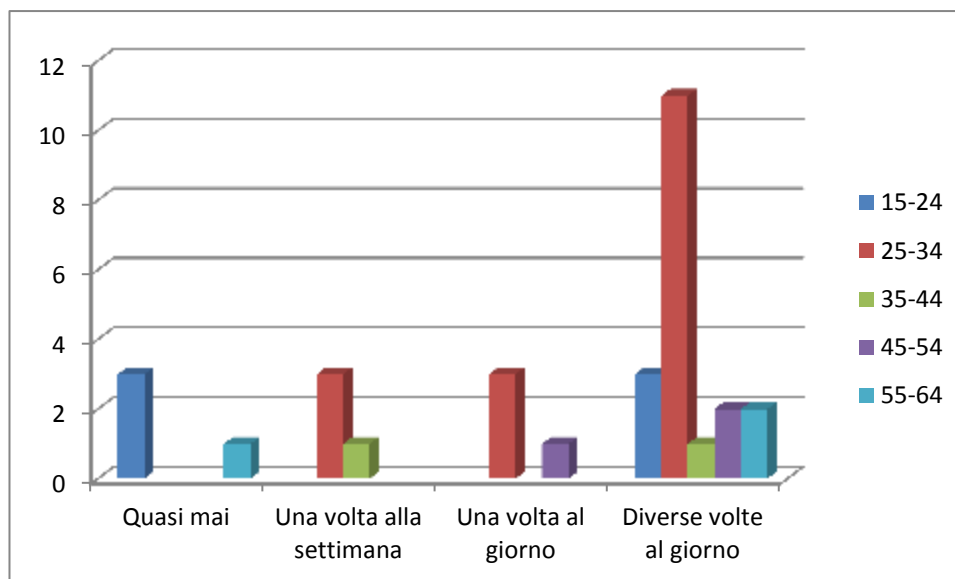


Grafico 15: Con quale frequenza controlli le mail?" del campione argentino per fascia di età

Età	Quantità di schede
15	2
15	8
16	2 o 3
19	3
24	2 a 3
25	5 a 7
26	5
26	dipende
26	2 o 3, dipende
26	4
26	3 o 4
26	5
26	3
26	min 3

Mentre per quel che riguarda il multitasking associato alla quantità di schede aperte contemporaneamente mentre si naviga, la realtà è simile e frammentata come nel campione italiano; non potendo stabilire nemmeno in questo caso una correlazione diretta tra la capacità di fare diverse cose allo stesso tempo mentre si è online. e la data di nascita.

28	3 o 4
28	sempre 3 o di più
29	1 o 2
30	10
30	Più di 4
30	3
32	4
41	varie
43	molte
50	2
53	3
54	2
56	3
61	2

Tabella 23: Risposta "Quante schede aperte hai contemporaneamente mentre navighi?" del campione argentino

Anche in questo caso, come in quello italiano si riconferma la fascia 25-29 come quella che fa uso di Internet dal cellulare.

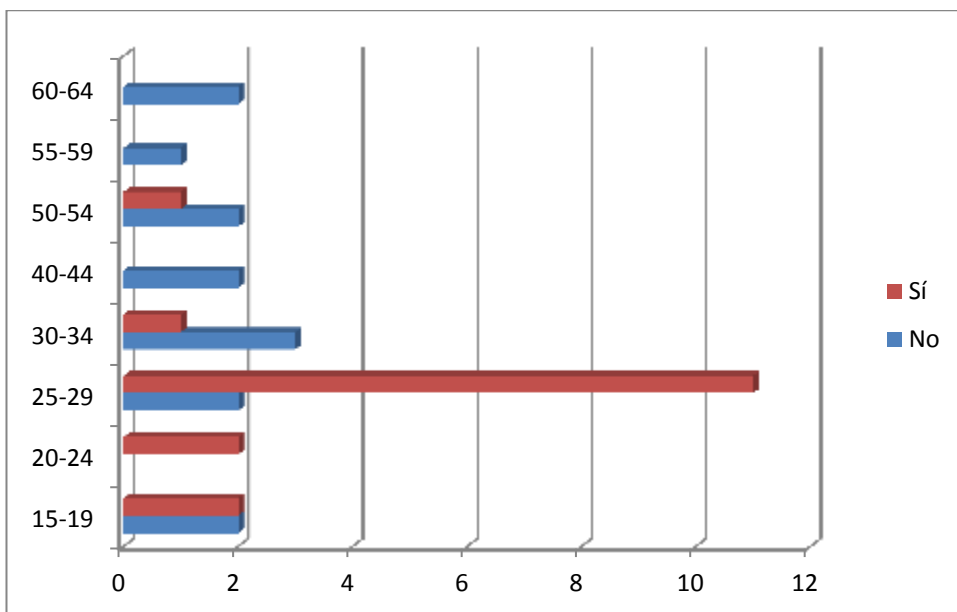


Grafico 16: Risposte "Usi il cellulare per collegarti ad Internet?" campione argentino per fascia di età

Nel caso, invece, di una serata piovosa, 8 persone userebbero Internet per parlare con i loro amici o guardare un film; mentre il resto preferirebbe guardare la televisione, ascoltare musica o leggere.

Età	Es viernes por la noche, llueve, hace frio, estas aburrido.
32	hablo por skype
50	Miro televisione
56	miro tele
41	miro una peli o escucho música
26	Salgo con amigos a pesar de todo.... miro peliculas... duermo...
26	Juego al poker con amigos
23	-
26	Miro una película o duermo
30	Internet :)
15	leer.
25	Veo una película
43	Hago algo con mi flia.
26	Peli
16	me conecto a facebook, o miro películas, escucho música, etc
15	Dibujo o leo un libro, escuchando música desde mi celular.
61	estoy con la computadora
26	me conecto
64	veo una pelicula
28	me conecto a la web
26	ver peliculas
26	nada
26	si estaba soltera seguro que estaria en la compu
26	Miro una película o leo
24	Googleo
30	veo alguna serie

54	Entablo una conversacion con mi esposa, si esta de acuerdo
28	Estoy en la universidad. Cuando llego, como y me voy a dormir (si no tengo nada urgente que terminar) porque el sabado a la mañana curso!
53	Miro tele por Internet
19	O miro una pelicula, o estoy en la computadora. Pero por lo general me voy a dormir ajajja.
29	Cocino, miro una película, escucho música y es probable que en simultáneo tenga abierta una ventana con facebook para ver qué hacen mis amigos.
30	miro una pelicula.

Tabella 24: Risposte "Cosa faresti la sera di un venerdì piovoso?"

## Parte 2: Gli strumenti di Internet

Con questa sezione dell'intervista avevamo come obiettivo capire la cultura partecipativa della rete, facendo riferimento a degli strumenti che la permettono e rendono più semplice la collaborazione.

### 2.1. Dropbox

Per quanto riguarda il servizio di *storage online* si è deciso di utilizzare *Dropbox* come rappresentante della categoria.

Hanno risposto favorevolmente solo cinque persone: graphic designer (23), impiegato (26), due studenti (28 e 30) e una receptionist (25).



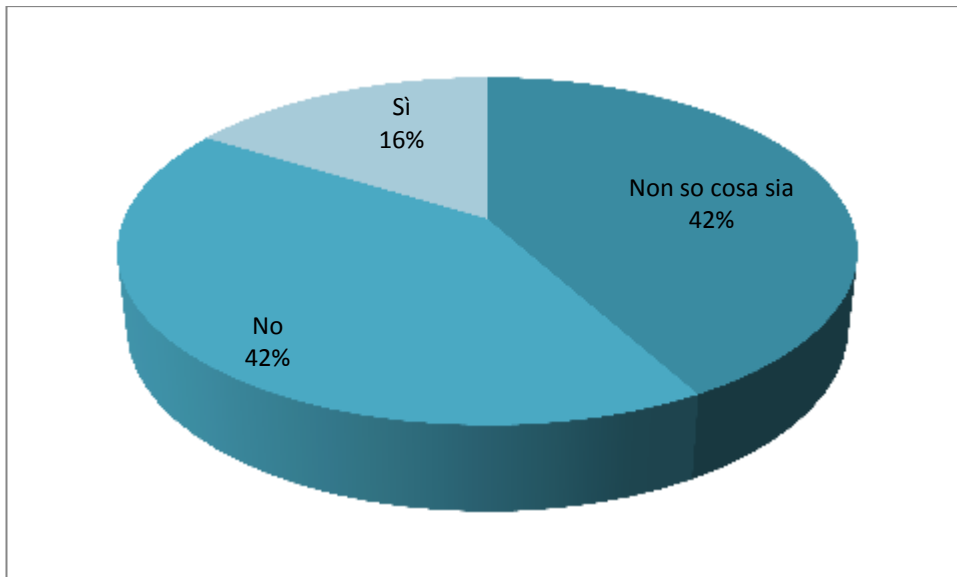


Grafico 17: Risposta "Usi Dropbox?" campione argentino

## 2.1. Slideshare

Per i servizi di *slide hosting* come *Slideshare* abbiamo 10 persone che affermano di usarlo e la fascia di età è piuttosto ampia, non potendo individuare una correlazione tra queste due dimensioni.

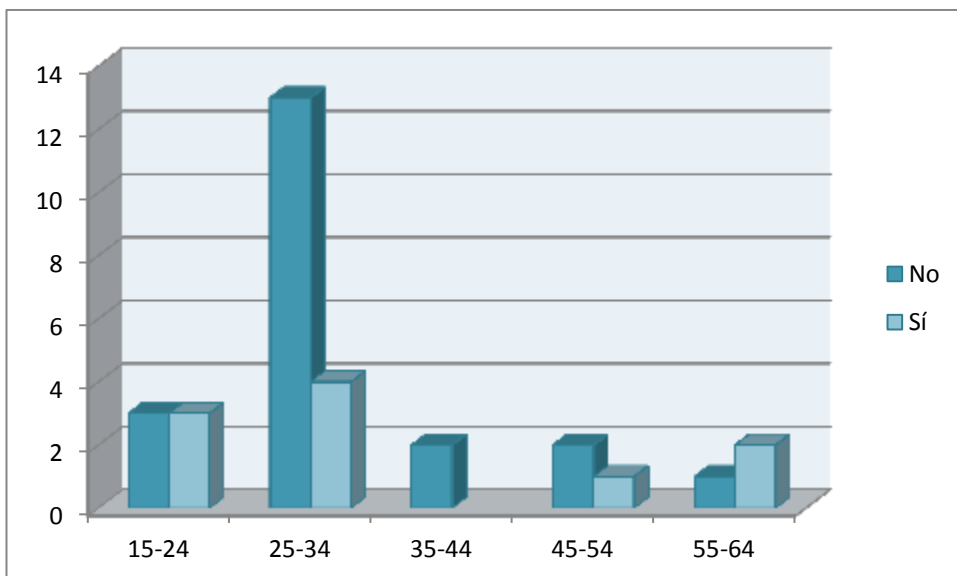


Grafico 18: Risposte "Usi Slideshare o altri hosting simili?" del campione argentino

### 2.3. Forum

Per quanto riguarda l'iscrizione ai forum, la realtà è molto diversa, giacché più della metà degli intervistati afferma di esserne iscritto a uno.

Fascia di età	No	Sì
15-24	3	3
25-34	7	10
35-44		2
45-54	1	2
55-64	2	1
<b>Totale complessivo</b>	<b>13</b>	<b>18</b>

Tabella 25: Risposta "Sei iscritto ad un forum?" del campione argentino

### 2.4. Wikipedia

Per quanto riguarda il diritto e dovere di migliorare la qualità della rete e di partecipare attivamente nello sviluppo di questa abbiamo preso come esempio Wikipedia, visto che è una delle risorse web più note e consultate. Volevamo quindi scoprire quanti dei partecipanti hanno creato o modificato degli articoli presenti in essa.

Solo 4 persone hanno mai editato un articolo su Wikipedia, un risultato allarmante se pensiamo che è proprio sulla collaborazione e la partecipazione che si fonda la "Enciclopedia libera e collaborativa"<sup>142</sup>

---

<sup>142</sup> [http://it.wikipedia.org/wiki/Pagina\\_principale](http://it.wikipedia.org/wiki/Pagina_principale)

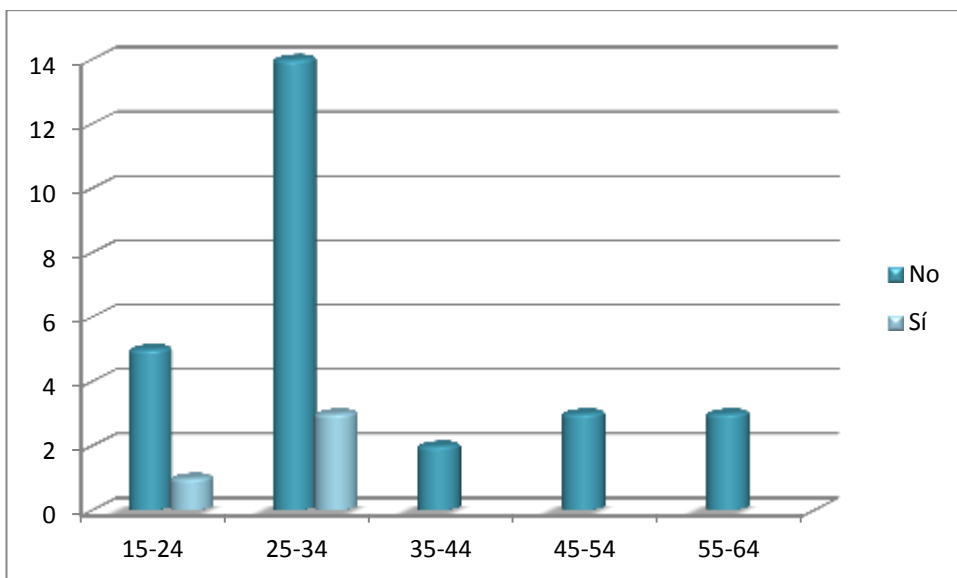


Grafico 19: Risposta "Hai mai editato un articolo su Wikipedia?" del campione argentino

### ***Parte 3: Il web***

In questa sezione ci siamo soffermati sulle conoscenze che gli utenti hanno di Internet e abbiamo voluto incentrarci su parole chiave quali, "motore di ricerca", "schede", "browser" e le particolarità di questi.

La prima domanda era per scoprire se per loro Internet e il web fossero la stessa cosa. Ben 12 persone hanno risposto o di non saperlo o in modo sbagliato. Gli equivoci maggiori si sono riscontrati nella fascia 15-19 e 30-34

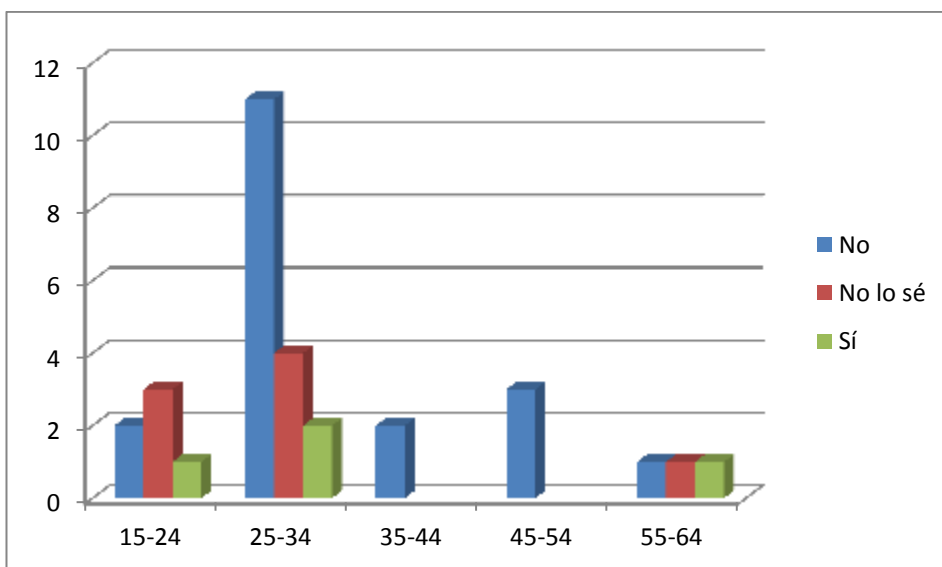


Grafico 20: "Internet e web sono la stessa cosa?" del campione argentino

In seguito abbiamo voluto scoprire quale motore di ricerca utilizzassero con più frequenza. A differenza del campione italiano che puntava verso Mozilla Firefox, in questo caso il vincitore è Google Chrome, seguito da Firefox e dall'utilizzo coordinato di più browser insieme, ad esempio Mozilla, Chrome e Safari.

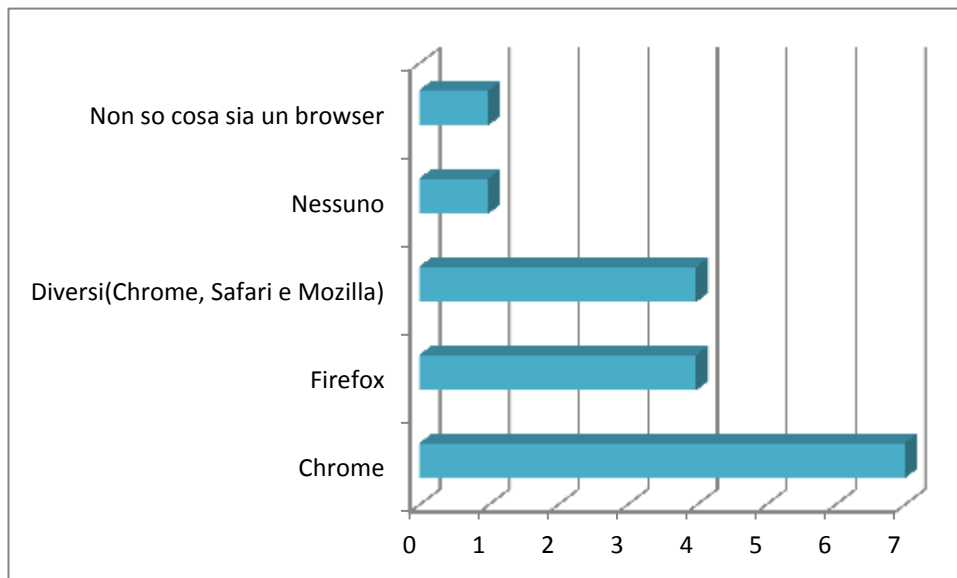


Grafico 21: Browser utilizzato con più frequenza dal campione argentino

E' di interesse notare, non che alcune persone abbiano preferito non rispondere, ma quelle che hanno detto "nessuno" e "non so cosa sia un browser". In questi due casi parliamo di ragazze di 15 e 16 anni, che dichiarano di aver avuto il primo computer a 9 e 10 anni, e non conoscono lo strumento che rende possibile la navigazione. Probabilmente utilizzano il nome in spagnolo, ossia, *navegador*, ma crediamo sia impossibile che in quasi cinque anni non abbiano mai sentito la parola "browser" come sinonimo di quel termine. E' allarmante perché sono queste le stesse persone che affermano di aver personalizzato il livello di privacy di *Facebook*, ma poi rispondono ad un'altra domanda dicendo che ogni volta che scrivono uno stato è sempre pubblico e che la gestione del *tagging* è automatica per la quindicenne, e la sedicenne non sa come funziona. Questa è una seria mancanza, e un forte colpo verso i cosiddetti "nativi digitali", un ulteriore prova del fatto che è solo un'etichetta da applicare a chi è nato in un certo periodo e niente altro.

Il motore di ricerca che hanno scelto tutti i 31 è stato Google, e davanti alla domanda se sapessero a cosa servisse il tasto “mi sento fortunato” abbiamo 12 “Sì” contro 19 “No”

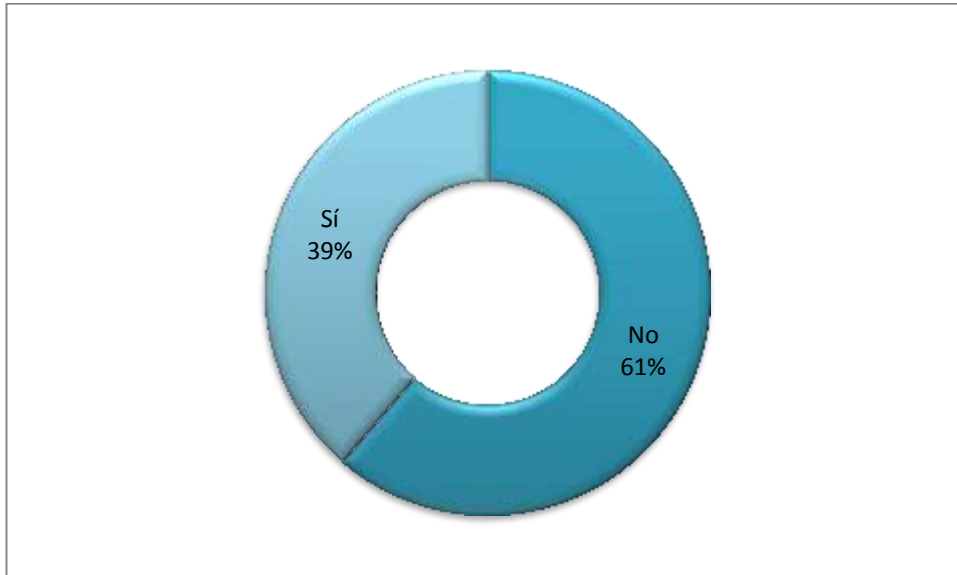


Grafico 22; Risposte "a cosa serve il tasto 'mi sento fortunato?'" del campione argentino

#### Parte 4: I Social Network

Di fronte alla domanda, “Quale social Network usi più spesso?”, come risultato abbiamo avuto 29 voti per Facebook, 1 per Instagram e 1 per nessuno. Gli utenti hanno inoltre dichiarato di avere altri account, tra cui *Flickr*, *G+*, *Twitter*, *Badoo* e *Orkut* ma 15 di loro hanno detto di non aver nessun altro.

Tuttavia, quando è stato chiesto quale tra Facebook e Twitter, da maggior sensazione di protezione e rispetto delle informazioni personali, le risposte sono state variegata.

7 persone hanno scelto Twitter, 3 non possono rispondere perché non usa Twitter, alcuni non rispondono, 1 sceglie Facebook e il resto non crede che nessuno dei due servizi possa offrire maggior sicurezza:

- nessuna!

- ninguno de los dos me parece seguro, en ambos se ingresan informaciones de todo tipo y la seguridad es casi nula o nula
- No creo que ninguna de las dos proteja mis datos. Asi y todo, si tengo que seleccionar una como mas segura, elijo facebook.
- ninguno de los dos, todo lo que está online se puede obtener
- ninguno porque es información que la ve todo el mundo.

Abbiamo chiesto anche se sentissero che Google fosse invadente quando Facebook, o quale dei due lo fosse di più. Facebook ha guadagnato ben 15 voti.

Fascia di età	Facebook	Google	Non so
15-19	1	2	1
20-24	1	1	
25-29	5	2	6
30-34	2	1	1
40-44	2		
50-54	2		1
55-59	1		
60-64	1	1	
<b>Totale complessivo</b>	<b>15</b>	<b>7</b>	<b>9</b>

Tabella 26: E' più invadente Facebook o Google?

Tornando a Facebook, abbiamo voluto scoprire se la chiusura grafica del social network potesse essere motivo di fastidio per gli utenti. Per 17 persone la personalizzazione a livello grafico non è di interesse.

Fascia di età	No	Non me ne ero accorto	Non m'interessa, per me è lo stesso	Si
15-19		1	3	
20-24			1	1
25-29		1	8	4
30-34	1			3
40-44			1	1
50-54		1		2
55-59				1
60-64			1	1
<b>Totale complessivo</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>14</b>	<b>13</b>

Tabella 27: Domanda "Ti da noia che Facebook non permetta la personalizzazione del profilo?"

## Parte 5: La Privacy

Per parlare di privacy abbiamo voluto collegarla prima a Facebook e in seguito ad Internet per capire come è visto questo concetto.

Ad esempio abbiamo chiesto se è possibile scaricare una copia delle tue informazioni su Facebook. Solo 12 persone hanno risposto correttamente. È incredibile che vivano in quella rete senza sapere cosa possono o non fare con i propri dati.

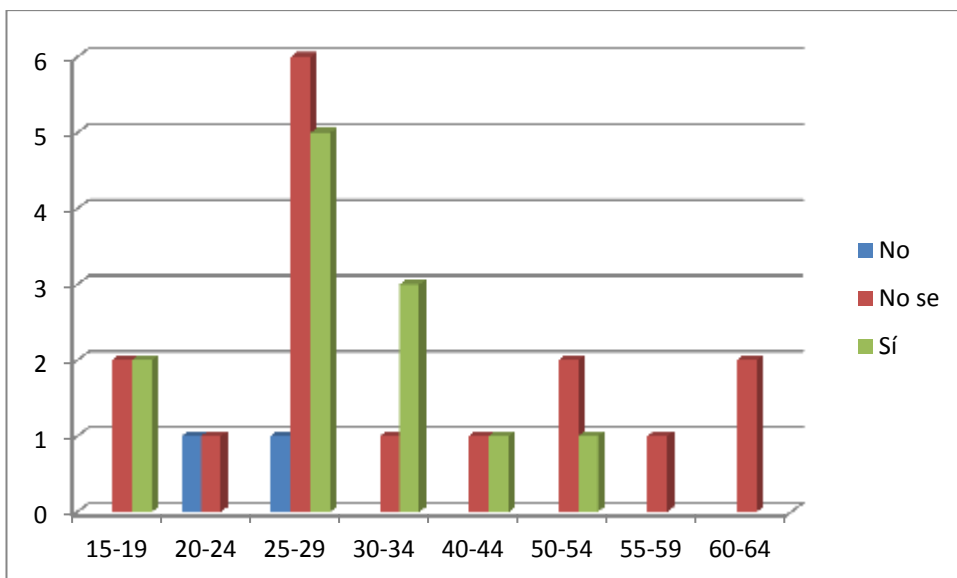


Grafico 23: Risposta "E' possibile scaricare una copia dei tuoi dati personali in Facebook?"

Abbiamo quindi voluto sapere se avessero personalizzato i livelli di sicurezza e impostato la visibilità delle loro informazioni. Fortunatamente, in questo caso, solo 3 persone hanno detto di non averlo fatto:

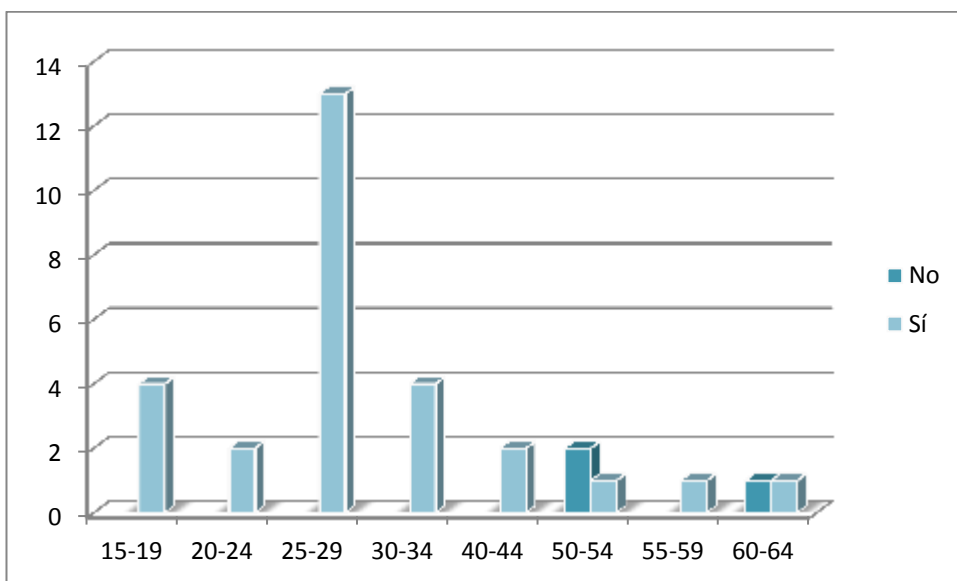


Grafico 24: Domanda "Hai personalizzato le impostazioni su Facebook?"

Siccome ben 27 persone hanno detto di aver personalizzato le impostazioni, abbiamo voluto scoprire come funzionava la gestione del *tagging*; 4 persone non sanno come funziona e 11 dicono che sono automatiche.



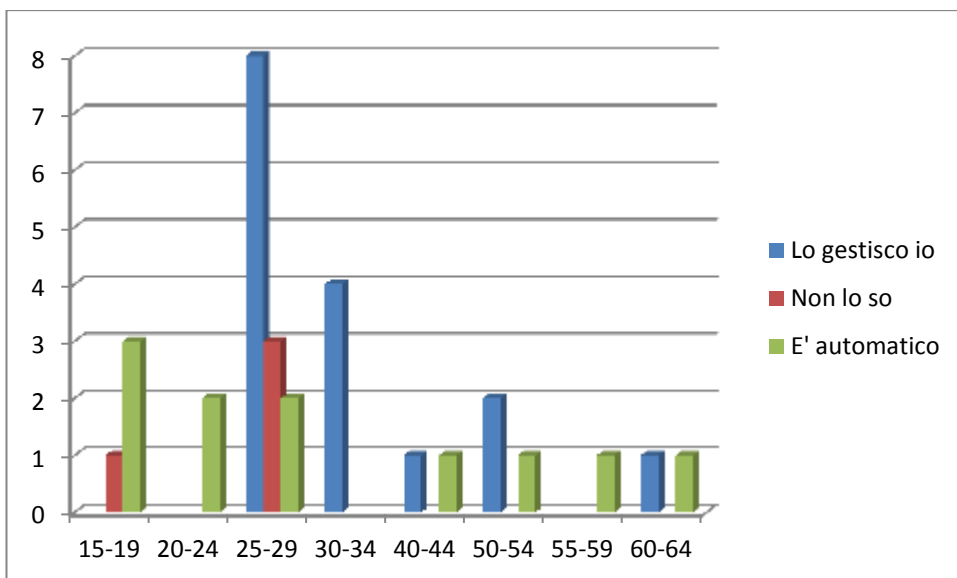


Grafico 25: Domanda "Chi controlla il tagging di Facebook?"

Chiediamo chiedendo se per la pubblicazione degli stati l'amministrazione delle informazioni è più contenuta.

Vediamo infatti che c'è molto più controllo, probabilmente perché è molto più semplice trovare l'opzione per gestirlo.

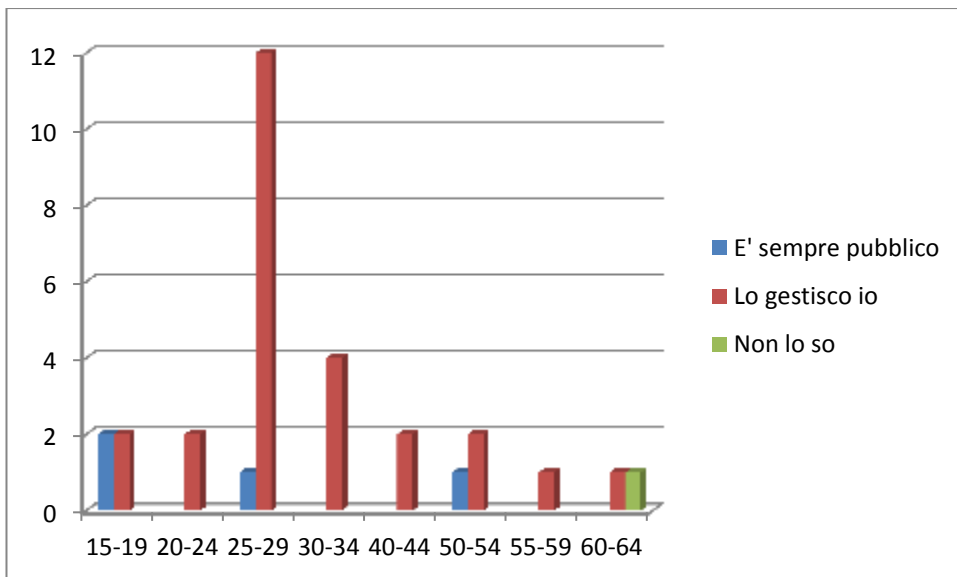


Grafico 26: Domanda "Quando scrivi uno stato questo è...?"

A rischio la fascia di età compresa tra 15-19 anni dove proprio la metà lascia tutto pubblico mentre l'altra fa delle scelte.

Volevamo però lasciare i commenti delle persone rispetto la relazione Internet e privacy. Dove come nella realtà italiana troviamo da una parte la certezza che il concetto di privacy si stia modificando, e dall'altra, come nota positiva, che sono le persone i proprietari legittimi dei dati che mettono in circolazione, e dipende solo da questi la scelta sul come e con chi dividerli.

Età	Relación Internet/privacidad: ¿sabes como protegerla?
32	maso
50	SI LA PRIVACIDAD, SE PERDIO UN POCO, HOY CUALQUIER PERSONA Y DE CUALQUIER EDAD, ENTRA EN CUALQUIER PAGINA DE INTERNET.
56	La privacidad no disminuye porque cada uno puede elegir el contenido de las cosas que pone en internet
41	ahora puede resultar más fácil saber cosas sobre las personas, a menos que estas modifiquen la privacidad del perfil
26	Si, hay muchos que no son conscientes de la información que suben y con quienes la comparten...
26	Si
23	si se como proteger mi privacidad
26	Yo se como protegerla, pero creo que hay que enseñar un poco más como proteger la privacidad y que se tome conciencia sobre el asunto.
30	Más o menos, pero ha sido por cuenta propia.
15	si pienso que la privacidad disminuye porque todo el mundo ve lo que publicas o comentas.
25	La privacidad disminuye si no se la sabe controlar. No se tiene que escribir cosas verdaderas y es preferible controlar quien puede acceder a la información antes de publicar algo
43	Creo que si, la gente se ha confiado demasiado, sobre todo los adolescentes que carecen de experiencia e info completa. Considero siempre útiles las campañas de educación.
26	Si
16	Poniendo privacidad para mis publicaciones, estados y fotos, solo los que

	tengo agregados pueden verlo.
15	La personalidad obviamente disminuyo porque las personas a todo momento y en todo lugar publican en cualquier red social lo que les pasa o están haciendo, en donde, con quienes, y demás.
61	Hay que saber como cuidarse
26	no creo q haya disminuido solo hay que saber protegerse , paginas desconocidas son peligrosas , si deberia enseñarse ya que mucha gente no sabe hacerlo
64	si, paginas desconocidas , si deberian enseñar porque se pierde la informacion
28	si disminuyo la privacidad pero con saber como protegerse es suficiente , los lugares peligrosos son paginas desconocidas con mucho spam , deberian enseñar a salvaguardar
26	desde que esta internet, todo es mas publico, toda la informacion privada de uno esta al alcance de cualquiera...
26	si completamente. Sitio de musica y pornografía.si
26	realmente disminuyo bastante el tema de la privacidad, creo que es por culpa de la tecnologia cada vez mas avanzada podemos decir donde estamos en qu lugar con quien y que estamos haciendo aunque mucho depende de nosotros tambien.
26	Sí creo que la privacidad disminuyó desde la aparición de internet y debería enseñarse cómo salvaguardarla. No sé qué lugares sean más peligrosos
24	Sí, definitivamente la privacidad disminuyo por internet, no por su culpa sino porque la sociedad lo permitió, la web no obliga a poner tus datos. Twiter y Facebook creo que son los lugares más peligrosos. No creo que se tenga que enseñar ya que a la gente parecería no interesarle que sus datos esten seguros, al contrario, todos hacen pública su vida, ellos mismo anuncian sus datos; quien tenga ganas de protegerlos sabe como hacerlo.
30	si

54	La privacidad no tiene que ver con internet, sino con la desicion personal de subir contenidos personales o no.
28	Se como proteger mis datos
53	no
19	<p>Creo que si querés que tus cosas las vean solo las personas que querés administras tus cuentas con esa restricción y listo. Es cierto que casi no pasa y tus fotos, comentarios, y hasta tus movimientos terminan sabiendolos todos.</p> <p>Pero como dije antes, si querés mantener la privacidad incluso usando internet, se puede.</p>
29	<p>Creo que el mundo "real" y el mundo de Internet se están mezclando. Antes la linea divisoria entre la vida privada y la pública era más clara; ahora se están desdibujando. Si bien la vida privada ahora es menos privada, no creo que sea por culpa de Internet, no hay una relación lineal sino que siembre existen otras variables. Evidentemente, entiendo que sobre todo los padres deben enseñar a salvaguardar la privacidad de sus hijos mas chicos, pero sé que muchas veces los padres no tienen el conocimiento sobre Internet y redes sociales que tienen sus hijos. Esta brecha digital es lo que hace que padres e hijos muchas veces "no hablen el mismo idioma", lo cual dificulta el uso totalmente responsable dado que los chicos, que al ver que tienen más conocimiento que sus padres, muchas veces se sienten invulnerables.</p>
30	no

## Capitolo XXI: Il confronto dei campioni

### 1. Analisi congiunta dei due campioni

La capacità di essere multitasking nel web, la voglia di comunicare e il bisogno di condivisione caratteristici dei *digital natives* e, secondo quanto definito dallo studioso dell'apprendimento Marck Prensky, assenti negli immigranti digitali o se presenti, in misura molto inferiore, sono delle abilità e dei criteri infondati per la diversificazione della società digitale. Almeno è questo quanto emerge dalla realtà rappresentata nel nostro campione.

Prensky afferma che la quantità di schede aperte durante la navigazione, l'iscrizione a diversi forum e social networks, sono tipiche dei nativi digitali, invece nel nostro possiamo affermare che i valori cambiano continuamente e non hanno nessun legame con l'età dell'utente. Vediamo nello specifico:

Dal confronto dei due campioni si evidenzia che servizi di *sharing* e *storage online* quali *Slideshare* e *Dropbox* non sono ancora molto diffuso tra i non addetti ai lavori.

#### Usi dropbox?

Fascia di età	Cosa è?	No	Sì
15-19	3	1	
20-24		1	1
25-29	3	7	3
30-34	1	2	1
40-44	1	1	
50-54	3		
55-59	1		
60-64	1	1	
<b>Totale complessivo</b>	<b>13</b>	<b>13</b>	<b>5</b>

	No	Non so cosa sia	Sì
15-19	1	4	1
20-24	1	1	1
25-29	5	4	
30-34	2	2	
40-44			1
<b>Totale complessivo</b>	<b>9</b>	<b>11</b>	<b>3</b>

## Usi Slideshare o altri hosting simili?

	No	Sì
15-19	2	2
20-24	1	1
25-29	10	3
30-34	3	1
40-44	2	
50-54	2	1
55-59		1
60-64	1	1
<b>Totale complessivo</b>	<b>21</b>	<b>10</b>

	No	Non so cosa sia	Sì
15-19	3	2	1
20-24		1	2
25-29	5	4	
30-34	2	2	
40-44			1
<b>Totale complessivo</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>4</b>

La partecipazione che dovrebbe essere un'attività chiave nella rete, se definita come l'iscrizione a forum e *communities*, ha una quota maggiore rispetto quelli che non ne formano parte, ma non è maggiore nella categoria dei "nativi digitali", ma è piuttosto variegata.

## "Sei iscritto ad un forum?"

	No	Sì
15-19	2	2
20-24	1	1
25-29	5	8
30-34	2	2
40-44		2
50-54	1	2
55-59		1
60-64	2	
<b>Totale Complessivo</b>	<b>13</b>	<b>18</b>

	No	Non so cosa sia	Sì
15-19	2		4
20-24		1	2
25-29	1		8
30-34	3		1
40-44			1
<b>Totale complessivo</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>16</b>

Se invece decidiamo di considerare la partecipazione al di fuori di tali ambienti, ma si guarda verso quelli mirati alla condivisione della conoscenza, quali Wikipedia, il risultato è alquanto scoraggiante, giacché meno dell'ottanta per cento dei partecipanti ha dichiarato di aver editato un articolo in questa.

### Hai mai editato un articolo su Wikipedia?

Etichette di riga	No	Sì
15-19	4	
20-24	1	1
25-29	11	2
30-34	3	1
40-44	2	
50-54	3	
55-59	1	
60-64	2	
Totale complessivo	<b>27</b>	<b>4</b>

	No	Sì
15-19	5	1
20-24	3	
25-29	8	1
30-34	4	
40-44		1
Totale complessivo	<b>20</b>	<b>3</b>

Se per multitasking intendiamo l'osservazione e la consultazione quasi in contemporanea di diverse schede del browser, allora neanche in questo caso la teoria di Prensky regge.

Età	Quantità di schede
15	2
15	8
16	2 o 3
19	3
23	

Anni	Quantità di schede
17	2
18	6 o 7
18	
18	4 o 5
18	2

<b>24</b>	2 a 3
<b>25</b>	5 a 7
<b>26</b>	5
<b>26</b>	dipende
<b>26</b>	2 o 3, dipende
<b>26</b>	4
<b>26</b>	3 o 4
<b>26</b>	5
<b>26</b>	
<b>26</b>	3
<b>26</b>	min 3
<b>28</b>	3 o 4
<b>28</b>	sempre 3 o di più
<b>29</b>	1 o 2
<b>30</b>	10
<b>30</b>	Più di 4
<b>30</b>	tres
<b>32</b>	4
<b>41</b>	varie
<b>43</b>	molte
<b>50</b>	2
<b>53</b>	3
<b>54</b>	2
<b>56</b>	3
<b>61</b>	dos
<b>64</b>	

<b>18</b>	4 a 3
<b>23</b>	dipende
<b>24</b>	molte
<b>24</b>	dipende
<b>25</b>	tante, troppe
<b>26</b>	10
<b>27</b>	
<b>27</b>	max 3
<b>27</b>	5
<b>28</b>	3 a 10
<b>28</b>	
<b>29</b>	4 o 5
<b>29</b>	5 a 7
<b>31</b>	6
<b>31</b>	2
<b>32</b>	20
<b>34</b>	2 o 3
<b>42</b>	4 o 5



Con questi pochi esempi, e tanti altri che si possono trovare all'interno dei corrispettivi campioni possiamo affermare che l'obiettivo principale della tesi è stato dimostrato: Non c'è correlazione tra la data di nascita e l'uso di internet, ma semplicemente dalla voglia di utilizzare tale medium.

Se vogliamo anche prendere in considerazione la conoscenza dell'argomento, basta confrontare i due campioni con la domanda che affrontava la definizione di Internet in termini esclusivi del web:

### Internet e web sono la stessa cosa?

Etichette di riga	No	No lo sé	Sì
<b>15-19</b>	1	2	1
<b>20-24</b>	1	1	
<b>25-29</b>	9	3	1
<b>30-34</b>	2	1	1
<b>40-44</b>	2		
<b>50-54</b>	3		
<b>55-59</b>		1	
<b>60-64</b>	1		1
Totale complessivo	<b>19</b>	<b>8</b>	<b>4</b>

	No	Non lo so	Sì
<b>15-19</b>	5		1
<b>20-24</b>	1		2
<b>25-29</b>	8	1	
<b>30-34</b>	2	1	1
<b>40-44</b>	1		
Totale complessivo	<b>17</b>	<b>2</b>	<b>4</b>

Che il caso italiano, avendo un numero di persone complessivamente inferiore a quello argentino, coincida però con il numero di risposte sbagliate ("Sì") dimostra una confusione di termini presente in tale realtà.

Per approfondire ulteriormente sarebbe necessario anche il confronto dei quesiti che avevano come spunto la *privacy* o i *social network*.

### Hai personalizzato le impostazioni su Facebook?"

	No	Sì
15-19		4
20-24		2
25-29		13
30-34		4
40-44		2
50-54	2	1
55-59		1
60-64	1	1
<b>Totale complessivo</b>	<b>3</b>	<b>28</b>

	Non lo so	Sì
15-19		6
20-24		3
25-29		9
30-34	1	3
40-44		1
<b>Totale complessivo</b>	<b>1</b>	<b>22</b>

### Chi controlla il tagging di Facebook?"

	Controllo io cosa approvare	Fa tutto da solo	Non lo so
15-19	4	2	
20-24	2		1
25-29	5	4	
30-34	1	1	2
40-44		1	
<b>Totale complessivo</b>	<b>12</b>	<b>8</b>	<b>3</b>

	Gestisco io	Non lo so	Sono automatiche
15-19		1	3
20-24			2
25-29	8	3	2
30-34	4		
40-44	1		1
50-54	2		1

<b>55-59</b>			<b>1</b>
<b>60-64</b>	<b>1</b>		<b>1</b>
<b>Totale complessivo</b>	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>11</b>

La maggior parte ha personalizzato e controlla il *tagging*.

### E' più invadente Facebook o Google?

Fascia di età	Facebook	Il vicino di casa!	Nessuno dei due	Non saprei	Tracking cookies
<b>15-19</b>	5			1	
<b>20-24</b>	2	1			
<b>25-29</b>	7		1		1
<b>30-34</b>	4				
<b>40-44</b>					
<b>Totale complessivo</b>	<b>18</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

Fascia di età	Facebook	Google	Non so
<b>15-19</b>	1	2	1
<b>20-24</b>	1	1	
<b>25-29</b>	5	2	6
<b>30-34</b>	2	1	1
<b>40-44</b>	2		
<b>50-54</b>	2		1
<b>55-59</b>	1		
<b>60-64</b>	1	1	
<b>Totale complessivo</b>	<b>15</b>	<b>7</b>	<b>9</b>

Invece per quanto riguarda l'invadenza, il campione italiano si concentra maggiormente su Facebook (18/23) mentre quello argentino distribuisce le colpe, oltre a Facebook (15/30) con la metà dei voti, c'è anche Google (7/31)

Dagli usi emergono due campioni molto simili, con le stesse preoccupazioni, scelte rassomiglianti, ma anche carenze o mancanza di intraprendenza che dovrebbero farci preoccupare.

Sono persone separate da un oceano, ma che accettano a sottostare a degli ambienti con delle regole a loro non chiare. Individui che pensano tutto sia sempre visibile, ma che non chiedono per avere delle conferme. Persone non curiose, che soccombono.

È difficile sperare che popoli che non sono attivi nella vita quotidiana prendano in mano la loro vita invece nel mondo online, ma è proprio lì dove hanno tutti gli strumenti a portata di mano.

Non serve una didattica, ma una filosofia. Bisogna avere la consapevolezza che la rete è un mondo, e che chi lì ci abita ha dei diritti, dei doveri e delle regole da rispettare come in qualsiasi altra parte e che può facilmente integrarsi grazie al *common sense* e alle *common courtesies*.

Le certificazioni, quali l'ECDL o i diversi corsi in circolazione mirano all'insengamento di aspetti tecnici della rete o di applicazioni e strumenti che in essa troviamo: come si usa il browser, come si apre un account Facebook. Noi invece sosteniamo che per il suo corretto utilizzo, basta il senso comune e la conoscenza delle *common courtesies* che avviene grazie alla frequentazione di un ambiente.

Citiamo solo un paio di commenti:

- "Credo che bisogna esserne consapevoli. Se si conosce che sul world wide web resta traccia di tutto, e che non si elimina mai completamente un contenuto, credo che si sia già a un buon livello di consapevolezza. Così per i dati personali, mail, telefono, dati sensibili... bisogna sapere a chi si danno e per quale scopo"

- “Evitare siti che promettono appuntamenti o soldi facili è un buon inizio. Mai dare i propri dati.”
- “Tutti siamo preoccupati sulla nostra privacy, ma se facciamo parte di un social network decidiamo noi se renderla pubblica o no”
- Twitter, porque te limita en la escritura tanto para escribir diariamente como en lo que sería tu biografía, aunque también depende mucho del uso y la conciencia que tengas de cada red social. Si tienes conciencia de lo que publicas en Facebook también podría ser segura esta página
- La privacidad no disminuye porque cada uno puede elegir el contenido de las cosas que pone en internet (56)
- Sí, definitivamente la privacidad disminuye por internet, no por su culpa sino porque la sociedad lo permitió, la web no obliga a poner tus datos. Twitter y Facebook creo que son los lugares más peligrosos. No creo que se tenga que enseñar ya que a la gente parecería no interesarle que sus datos estén seguros, al contrario, todos hacen pública su vida, ellos mismo anuncian sus datos; quien tenga ganas de protegerlos sabe como hacerlo.
- Si, hay muchos que no son conscientes de la información que suben y con quienes la comparten...(26)
- La privacidad no tiene que ver con internet, sino con la decisión personal de subir contenidos personales o no.
- Creo que el mundo "real" y el mundo de Internet se están mezclando. Antes la línea divisoria entre la vida privada y la pública era más clara; ahora se están desdibujando. Si bien la vida privada ahora es menos privada, no creo que sea por culpa de Internet, no hay una relación lineal sino que siempre existen otras variables. Evidentemente, entiendo que sobre todo los padres deben enseñar a salvaguardar la privacidad de sus hijos más chicos, pero sé que muchas veces los padres no tienen el conocimiento sobre Internet y redes sociales que tienen sus hijos. Esta brecha digital es lo que hace que padres e hijos muchas veces "no hablen el mismo idioma", lo cual dificulta el

uso totalmente responsable dado que los chicos, que al ver que tienen más conocimiento que sus padres, muchas veces se sienten invulnerables.

Crediamo che anche loro siano d'accordo con noi, allora perché non iniziare il cambiamento?

## Conclusioni

Grazie alla parte teorica, siamo stati in grado di capire come funziona l'acquisizione delle capacità umane. Partendo dal concetto di neuroplasticità, abbiamo potuto smentire la teoria per cui la società è divisa in due, quelli con delle abilità innate, e coloro che anche provando ad acquisirle, rimarranno sempre degli immigranti senza una totale integrazione nella nuova società.

Non dipende quindi dalla data di nascita, ma dall'elemento principale che caratterizza qualsiasi tipo di apprendimento, la motivazione.

Un utente curioso, che vuole scoprire nuovi limiti e superare i propri, è motivato e non si lascia intimorire dal passaparola o dei "miti" legati alla rete. Sa che in essa può trovare gli strumenti per smentire le leggende, per trovare la verità, per non farsi incarcerare da finte teorie in ambienti vuoti e basati sull'ignoranza. È proprio grazie a questo processo che quegli elementi che facevano paura, diventano noti.

L'utente è ora in grado di valutare, di decidere da sé, e nel caso non voglia stare sotto le regole imposte da ambienti chiusi, può decidere di andare altrove; conosce le alternative, sa come migrare, non è più soggetto alle volontà altrui. Non possono essere più indirizzati verso un'unica strada percorribile, ossia quella scelta da coloro che guadagnano sull'ignoranza.

La rete è l'ambiente adatto per lo sviluppo di una società, dove tutti possono essere alla pari; senza distinzione tra abilità, incompetenza ed età.

Bisogna sempre tenere presente che, al di là dalle specifiche tecniche che rendono possibile la rete, sono le persone a mantenerla in vita.

La rete è costituita da persone, e per tanto le conoscenze maturate durante la vita quotidiana possono risultare utili anche nel mondo digitale. Partendo da esempi e testimonianze degli intervistati, abbiamo verificato che l'impiego della rete cambia in base ai gruppi sociali, e che questi possono scoprire le "regole" della rete grazie alla frequentazione di quest'ambiente, al senso comune e alle *common courtesy*.

L'osservazione, l'analisi e il confronto di corsi e certificazioni, quali l'ECDL, abbiamo dimostrato che hanno intrapreso un percorso sbagliato, giacché incentrati soltanto su conoscenze tecniche. Abbiamo quindi stabilito che c'è bisogno di individuare un elenco di "diritti" e "doveri" per il cittadino della rete, perché capisca i suoi concetti di base, quali "collaborazione" e "partecipazione", e possa in questo modo, consciamente e volutamente sfruttare le potenzialità della rete, senza che la paura dell'ignoto o l'ignoranza, possano essere degli ostacoli.