



POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Beni culturali e infosfera. Processi, metodi, mediazione

Original

Beni culturali e infosfera. Processi, metodi, mediazione / Caldesi Valeri, Clelia. - (2016).

Availability:

This version is available at: 11583/2653065 since: 2016-10-14T10:53:51Z

Publisher:

Politecnico di Torino

Published

DOI:10.6092/polito/porto/2653065

Terms of use:

openAccess

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

POLITECNICO DI TORINO

SCUOLA DI DOTTORATO
Dottorato in Beni Culturali - XXVII Ciclo

Tesi di Dottorato

Beni culturali e infosfera

Processi, metodi, mediazione



Clelia Caldesi Valeri

Tutore
prof. Elena Dellapiana

Coordinatore del corso di dottorato
prof. Costanza Roggero

Giugno 2016

Ringrazio

Elena Dellapiana per la curiosità intelligente e aperta, per l'interlocuzione sempre attenta e presente, per la cura nell'offrire risposte stimolanti e capaci di infondere fiducia.

Mario Rasetti, senza il quale non avrei nemmeno pensato di poter cominciare questo percorso; Norberto Patrignani e Gino Roncaglia perché ascoltandoli e conversando con loro ho capito meglio la mia ricerca.

Mia madre perché tutto è andato il meglio possibile, per la sua tenacia indomita e per il suo umore amore. Lo zio e le zie, così sapevo dove guardare nei momenti difficili.

Le amiche di sempre e le colleghe di dottorato: non avrei pensato una chat e la condivisione fossero una base così solida per sorridere e sostenersi.

*E il resto della mia zoologia
fantastica*

* * *
* *
*



Quest'opera è soggetta alla Creative Commons Public License versione 2.5: Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Italia (CC BY-NC-ND 4.0 IT) o posteriori.

L'enunciato integrale della licenza in versione 4.0 è reperibile all'indirizzo internet: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode>

- Si è liberi di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera alle seguenti condizioni:

- Attribuzione

Bisogna attribuire l'opera nei modi indicati dall'autore e/o dal Politecnico di Torino al quale quest'opera è data in licenza.

- Non commerciale

Non si può usare quest'opera per fini commerciali.

- Non opere derivate

- Non si può alterare o trasformare quest'opera, né usarla per crearne un'altra.
- Ogni volta che si usa o si distribuisce quest'opera, lo si deve fare secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza.
- In ogni caso si possono concordare con il titolare dei diritti d'autore utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza.



POLITECNICO
DI TORINO



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TORINO

Dipartimento Interateneo di Scienze, Progetto e Politiche del Territorio

Dottorato in Beni Culturali

Dottorando: **Clelia Caldesi Valeri**
Tutor: **Elena Dellapiana**
Ciclo: XVII ciclo in Beni culturali

Titolo della tesi: *Beni culturali e infosfera*

Presentazione: Il lavoro di Clelia Caldesi Valeri affronta i temi del possibile incontro tra le innovazioni derivanti dal web e i beni culturali secondo la logica che questi ultimi siano elemento di formazione e accrescimento di valori etici, oltre che culturali, del cittadino. Per fare ciò analizza i vari campi toccati dalle trasformazioni tecniche in termini di condivisione, etica dell'informazione, normativa, ponendo nella corretta sequenza temporale le tappe delle innovazioni e i risultati che ne sono conseguiti, esplorando le occasioni dei tentativi di formulazione di una tesi della collocazione dei beni culturali nell'"infosfera". In seguito presenta casi studio direttamente affrontati nel corso di occasioni lavorative ritagliate nel corso del dottorato (sospensione per motivi di lavoro/ricerca) nel campo delle piattaforme per l'editoria e delle fondazioni culturali (Fondazione Vedova, Venezia).

A valle delle due parti analitiche la candidata opera un incontro tra dibattito/teoria, aggiornati alla più stretta contemporaneità, e esperienze sul campo, per formulare ipotesi su come favorire tale incontro.

Ne emerge la definizione di una figura di mediatore in grado di dialogare, mediante una formazione umanistica e un'apertura alla logica del progetto, con il versante tecnico delle ID. Le conseguenze, in consonanza con le spinte alla "Smart city", concetto normalmente non inclusivo di politiche culturali, alla valorizzazione in ottica di valori veicolati e al complesso dell'accezione dei beni culturali, portano alla proposta, secondo la formula dell'incubatore, di formazione di tecnici/umanisti in grado di guidare un processo che dalla diffusione e organizzazione delle informazioni sul web corretta, etica, robusta dal punto di vista delle scelte dei contenuti porti al ritorno sul territorio e, in sintesi, alla comunità dei cittadini.

In conclusione il Collegio unanime giudica molto positivo l'attività svolta dal Dottorando nel corso del suo ciclo di Dottorato

Il Coordinatore
(Costanza Roggero)

Dipartimento Interateneo di Scienze, Progetto e Politiche del Territorio

Politecnico di Torino Viale Mattioli, 39 – 10125 Torino – Italia tel: +39 011.090.7456/6406 fax: +39 011.090.7499/6450

Università degli Studi di Torino Via Sant'Ottavio, 20 – 10122 Torino – Italia tel: +39 011.670.9754 fax: +39 011.670.9751

Dottorati.d.vale@polito.it www.dist.polito.it www.polito.it – www.dist.unito.it www.unito.it

SOMMARIO

1.	Introduzione	p. 3
2.	Contesto	p. 7
2.1.	Costellazione di strumenti	p. 7
2.1.1.	<i>Web, lettura, cultura, distrazione: imparare a usare gli strumenti</i>	p. 7
2.1.2.	<i>Web 2.0 e la Dichiarazione dei Diritti in Internet</i>	p. 9
2.1.3.	<i>La definizione Unesco di Digital Heritage</i>	p. 12
2.1.4.	<i>Internet nell'Onlife Manifesto</i>	p. 14
2.1.5.	<i>Social media per il patrimonio</i>	p. 17
2.1.6.	<i>Il web 2.0 come strumento e i social media</i>	p. 19
2.1.7.	<i>Altri strumenti nel dettaglio</i>	p. 21
2.2.	Costellazione di argomenti	p. 37
2.2.1.	<i>Excursus sull'etica informatica</i>	p. 37
2.2.2.	<i>Ambiti di ricerca, tra etica ed etica informatica</i>	p. 40
2.2.3.	<i>Verso l'etica dell'informazione</i>	p. 42
2.2.4.	<i>Excursus sulle digital humanities</i>	p. 50
3.	Esperienze sul campo	p. 57
3.1.	Bookliners e Lea - libri e altro, Laterza editore	p. 58
3.1.1.	<i>Considerazioni</i>	p. 61
3.2.	Fondazione Emilio e Annabianca Vedova	p. 65

3.2.1.	<i>Considerazioni</i>	p.	66
3.3.	Valutazione di progetti europei	p.	71
4.	Convergenze	p.	75
4.1.	Valori veicolati	p.	75
4.2.	Aperture umanistiche	p.	82
4.3.	Un traduttore mediatore	p.	84
4.3.1.	<i>Profondità storica</i>	p.	85
4.3.2.	<i>Tolleranza dell'ambiguità</i>	p.	86
4.3.3.	<i>Proprietà linguistica e traduzione</i>	p.	89
5.	Considerazioni conclusive e proposte	p.	91
5.1.	Web e pubblicazione	p.	91
5.2.	La lingua dei beni culturali	p.	93
5.3.	Beni culturali: un'etica pratica	p.	94
5.4.	Spunti	p.	96
5.4.1.	<i>Motore di ricerca dedicato</i>	p.	96
5.4.2.	<i>Territorio, patrimonio e innovazione</i>	p.	96
6.	Bibliografia	p.	99
6.1.	Bibliografia di riferimento	p.	99
6.2.	Bibliografia citata	p.	110
6.3.	Siti consultati	p.	118

1. Introduzione

Lo scopo di questa tesi è inquadrare la questione di come i beni culturali possano essere fonte di valori educativi tali da rendere possibile un avanzamento migliorativo e originale in termini di fruizione e di partecipazione diretta alla società online e, insieme, di restituzione alla società reale.

I beni culturali non vengono analizzati in dettaglio o definiti in relazione al web, si tratta piuttosto del rivolgere l'attenzione alla creazione di processi tra beni culturali e infosfera per arrivare a esprimere una pratica e insieme una visione di come la relazione tra beni culturali e infosfera si stia strutturando o possa venire costruita a vantaggio della società. Si potrebbe dire che lo studio dei beni culturali sia il punto di vista, la lente tramite cui viene analizzato un elemento del cambiamento nella società portato dalle dinamiche connesse all'infosfera, al web e all'innovazione tecnologica.

Dal punto di vista del metodo, il sottolineare che questa ricerca origina da un dottorato in beni culturali svolto in un Politecnico dove è stato possibile dedicare parte degli studi anche a materie più strettamente tecnologiche è significativo in quanto consente di chiarire come siano state connesse alcune analogie e insieme giustifica l'approccio multidisciplinare intrinseco, legittimando – si auspica – uno sguardo piuttosto trasversale che verticale e, comunque, rivolto alla società.

I beni culturali sono, quindi, postulati come tramite, come elemento di mediazione e di creazione di valori capace di raccordare in modo specifico e continuativo la realtà, mediata dalla rete e vissuta tramite una interfaccia connessa, con quanto avviene nel quotidiano non connesso e viceversa.

Si intende esplorare, attraverso la ricerca di riferimenti tematici e la considerazione di casi determinati e applicati all'Italia, la possibilità di avanzamento etico e culturale nella interconnessione dei diversi momenti sociali: online e non online; l'ipotesi azzarda uno sviluppo che consenta un passaggio fluido per cui “società reale” e “società virtuale” operino a vantaggio reciproco e in un ciclo continuo.

Il filo conduttore, sotteso ai punti di vista attraverso cui si cerca di focalizzare come questo passaggio possa avvenire, è la mediazione. Nella pratica, fin a partire dal momento di ideazione dei progetti, è necessaria una mediazione: la formazione di un linguaggio dove curiosità, apprendimento e senso critico siano tre passaggi di un processo continuativo.

1. Introduzione

Per operare questa mediazione vengono presi in considerazione alcuni modi di pensiero comuni – come, ad esempio, il valutare online e offline come momenti disgiunti e discontinui nel quotidiano oppure la specializzazione e settorializzazione delle discipline di studio – reinterpretandoli a partire da un punto di vista incardinato sui beni culturali e sulla innovazione tecnologica. Questo consente di cogliere le logiche che accomunano e i punti di contatto, così da formare un linguaggio di riferimento costante che consenta di collaborare alla costruzione di un web culturalmente ed eticamente più avanzato. L'ipotesi formulata è che alcuni dei valori insiti nel concetto di bene culturale e nella presenza dei beni culturali nel quotidiano degli individui possano essere anche degli strumenti per indirizzare nella fruizione della rete e delle tecnologie e, inoltre, che una rete impregnata di tali valori-strumenti legati ai beni culturali possa a sua volta fungere da veicolo per restituire ai beni culturali la dovuta attenzione.

A partire dalla considerazione di alcuni concetti disciplinari, dove per esempio nelle *digital humanities*, nell'informatica umanistica, nell'etica informatica o nell'etica dell'informazione ci sono stati diversi sviluppi ed evoluzioni tangenti ai temi toccati in precedenza, si intende muovere un passo verso una definizione più a monte, verso una sottolineatura della perenne attualità del concetto di bene culturale e della sua vitalità, produttività ed efficacia intrinseche nella società, verso la considerazione di come il bene culturale possa essere sempre rielaborato, modificandosi insieme alla società in cui vive e dove viene vissuto.

La ricerca su come possa svilupparsi una connessione a vantaggio della società tra infosfera e beni culturali trova originalità in tre aspetti:

- nella modalità multidisciplinare usata per cercare di definire gli ambiti di riferimento attraverso cui affrontare la questione;
- nell'approccio etico della domanda dove infosfera e beni culturali vengono avvicinati tramite il riconoscimento di alcuni valori condivisi;
- nel punto di osservazione a partire da alcune esperienze pratiche.

Se questo lavoro raggiungesse il suo scopo, l'aspetto interessante consisterebbe nell'aver collaborato alla creazione della possibilità di "attivare" i valori etici impliciti nel concetto di beni culturali usando il web e la società come strumenti di diffusione e amplificazione di tali valori. La tecnologia diviene così tramite per una operazione culturale. I passaggi per orientarsi in una simile direzione includono: considerazione degli strumenti del web e della cultura digitale; analisi delle materie di studio utili per comprendere ambiti multidisciplinari; presenza di figure che possano supportare la costruzione di progetti nel rispetto dei linguaggi specifici dei beni culturali e delle necessità tecnologiche, affinché ci sia un punto di incontro in un linguaggio comune e costante; attenzione agli aspetti normativi, politici, economici e alle opportunità che istituzioni, come ad esempio la Comunità Europea e lo Stato italiano, oppure enti pri-

vati aprano delle linee di finanziamento a favore di progetti innovativi per la società che coinvolgano beni culturali, infosfera e avanguardia tecnologica. Il lavoro è strutturato per accostare gli elementi menzionati e valutare se da tale vicinanza sia, quindi, possibile trarre un punto di partenza per futuri sviluppi in cui l'importanza dell'infosfera per i beni culturali e dei beni culturali per l'infosfera sia implicita nei fondamenti del progetto, dove la necessità di connessione tra questi due aspetti sia parte integrante delle necessità di sviluppo sociale.

Il capitolo dedicato al *Contesto* è suddiviso in due parti: la prima parte è volta a definire perché il web 2.0 offra l'occasione per tali riflessioni e a osservare gli strumenti che in esso sono disponibili nella costruzione della attuale società. Il taglio con cui sono selezionati tali strumenti parte già dalla valutazione e descrizione della loro efficacia pratica in termini di partecipazione, creazione di comunità e di diffusione di modalità di interazione sociale virtuose. L'efficacia del web 2.0 è legata alla divulgazione, alla possibilità di aggiungere a elementi già in uso presso la gran parte della popolazione l'opportunità di veicolare valori culturali, affinché si estenda capillarmente la capacità da parte della società civile di comprendere, apprezzare, rispettare, proteggere e conservare i beni comuni. Anzi, rispetto a divulgazione, che spesso ha connotati riduttivi se non negativi, per definire la potenzialità del web di essere partecipato da molti e, quindi, di raggiungere pubblici disparati ed essere modulabile a seconda delle necessità un termine più corretto potrebbe essere la veicolazione: il web 2.0 come occasione per la veicolazione di cultura.

Nella seconda parte del capitolo dedicato al contesto ci si sofferma, invece, a considerare la costellazione di tematiche e di discipline di ricerca dove alcuni aspetti della connessione tra infosfera ed etica vengono toccati senza, però, situare con precisione i beni culturali:

- la *computer ethics* (etica informatica), tra le altre questioni di cui si occupa, pone quella in merito chi dovrebbe occuparsi della selezione, raccolta e conservazione dei contenuti in rete oltre che dell'impatto dei motori di ricerca e dei computer sull'apprendimento; l'ambito di riflessione e il punto di vista sono qui molto verticali e non è ancora sufficientemente ampi da coinvolgere i beni culturali.
- le *digital humanities* (informatica umanistica) sottolineano l'importanza dello studio delle discipline umanistiche e fanno uso più o meno innovativi e avveduti delle possibilità offerte dalle ICT; avendo un approccio piuttosto pratico e applicativo, e avendo seguito la storia dello sviluppo tecnologico potrebbero beneficiare di una riflessione che riconsideri, rivolgendosi più a monte, la connessione tra beni culturali e infosfera.
- l'etica della informazione costruisce, infine, tale metariflessione, senza ritagliare però un ruolo specifico ai beni culturali.

1. Introduzione

Nel capitolo *Esperienze sul campo*, vengono raccontati i casi studio che sono stati centrali nel formulare attraverso esperienze dirette alcune osservazioni in merito ai cambiamenti già attuali o da attuare in diversi ambiti di lavoro intorno a web 2.0 e beni culturali. A partire da tali osservazioni, si sono aperte una serie di questioni che sono state elaborate nella presente ricerca.

Nel capitolo dedicato alle *Convergenze* le considerazioni precedenti vengono convogliate cercando di coniugare gli elementi al fine di presentare qualche tassello della grammatica che coinvolge infosfera e società: i valori desunti dai beni culturali. Se i beni culturali sono riconosciuti tali in ogni momento dalla società, perché partecipano all'identificazione della società stessa, allora, per garantire questa continua attualità dei beni culturali, tale grammatica necessita di qualcuno che la applichi al presente e nel suo fare quotidiano, e anche di un vocabolario che ne costituisca il linguaggio.

Per attivare le opportunità identificate, sono necessari strumenti di lettura e interpretazione, una formazione atta a sviluppare il senso critico e i riferimenti costanti senza i quali è impossibile discernere nella quantità di informazione offerta dal web, e che aiuti a intendere le logiche che possono portare allo sviluppo di progetti rivolti alla crescita della società civile. Si propongono, quindi, le caratteristiche di una figura di traduttore mediatore che potrebbe farsi interprete di questa lingua, alla ricerca di risposte alla domanda su dove siano situati i beni culturali nelle contemporanee riflessioni sul web.

Infine, nelle *Considerazioni conclusive*, si delineano alcune prospettive di utilizzo del lavoro di ricerca svolto sin qui per partecipare alla creazione di una visione a lungo termine dei beni culturali come veicolo di valori per l'educazione civile e della infosfera come strumento di interfaccia per tale veicolazione in una dinamica di arricchimento reciproco; si abbozzano, in ultima alcune ipotesi di possibili applicazioni, aprendo alla collaborazione di chi possa essere interessato a partecipare.

2. Contesto. Dove sono i beni culturali nel ragionamento attuale sul web?

2.1. Costellazione di strumenti

2.1.1. Web, lettura, cultura, distrazione: imparare a usare gli strumenti

Molto della rete passa per il testo scritto, ma il testo da leggere è inserito in un contesto completamente diverso dalla pagina cartacea; la multimedialità necessita, quindi, oltre a quello della lettura che già non è ovvio, anche di altri strumenti, di altre chiavi di accesso culturali.

In effetti, gli inquietanti dati sulla fruizione della cultura e sulla lettura da parte degli italiani riportati, ad esempio, nell'ultimo annuario Istat¹, interpretati recentemente su «Repubblica»² in un articolo di Laura Montanari, non tengono in considerazione la lettura online. Certo non si può dire che la cultura venga veicolata tramite la rete e solo quella. Se, però, i risultati sull'uso di internet di segno inverso rispetto alla cultura presenti nello stesso rapporto Istat e i numeri riportati del Boston Consulting Group

1. ISTAT - ISTITUTO NAZIONALE DI STATISTICA, «Capitolo 8: Cultura e tempo libero», in *Annuario statistico italiano 2015. Periodo di riferimento anno 2014*, Roma, 2015.

2. LAURA MONTANARI, *Il digiuno culturale*, «La Repubblica», 13 gennaio 2016.

in *Fattore internet*³ e nel recentissimo rapporto *Digital in 2016*⁴ che compara i dati raccolti da diversi istituti di statistica internazionali sulle trenta maggiori economie del mondo, pubblicato online dalla agenzia di marketing globale We are social, sull'uso di internet e *smartphone* in Italia dicono che è online che viene speso molto del tempo, allora forse una rete che possa trasmettere valori culturali e una educazione ad essa potrebbe anche giungere a veicolare il passaggio verso una fruizione culturale del web.

Si sente sovente parlare di *overload* di informazione o di *multitasking* e di distrazione insita nel lavoro a computer, tanto che la scrittrice Zadie Smith tra i ringraziamenti del suo romanzo *NW* pubblicato nel 2012 menziona *SelfControl* e *Freedom*⁵ due programmi che bloccano l'accesso a internet e obbligano, quindi, a concentrarsi sul lavoro senza distrarsi nei vari modi possibili: dai social network, alle mail, alla possibilità di approfondire o di ricercare il web per informazioni. Questo particolare ringraziamento è una tappa della vicenda in cui l'autrice si interroga e prende posizione a proposito del suo lavoro di scrittura svolto al computer e a proposito di internet, o meglio per quanto concerne i social network. Zadie Smith già nel 2010 pubblicò un articolo per «The New York Review of Books» sulla questione dei social network, in particolare e di internet in generale, viste come fonti di distrazione che toccano l'ambito della "dipendenza" rispetto a cui occorre attivamente porsi in questione e trovare delle soluzioni; argomentazione che è stata seguita da posizioni simili prese da diversi scrittori della stessa generazione della scrittrice, come Dave Eggers, Naomi Klein.

Il punto di vista di scrittori nati negli anni settanta è puntuale perché si tratta di persone per le quali nel lavoro è particolarmente critica la necessità di concentrazione e, nel contempo, di coloro la cui formazione scolastica è avvenuta nell'era pre internet e che, quando hanno cominciato a lavorare, negli anni novanta, hanno imparato a farlo mentre il computer, oltre che con i programmi dedicati alle specifiche attività lavorative, iniziava a essere usato in ciascun ambito: a partire dallo scambio informazioni dove le mail si sono sostituite a telefono, fax e lettere, poi via via fornendo accesso a internet e potendo fruire del web in modo sempre più rapido (per via dell'aumento dell'infrastruttura dati), efficace e con una maggiore offerta di informazioni, fino a sostituire la consultazione di dizionari e enciclopedie cartacei, strumenti il cui utilizzo era stato acquisito negli anni di studio – tutto questo in un incalzare di presunta e richiesta rapidità di produzione giustificata dal computer –, e, infine, l'avvento dei social network. Questo processo, descritto a grandi linee, evidenzia come la svolta me-

3. BCG BOSTON CONSULTING GROUP, GOOGLE, *Fattore internet*, 2011, consultato: gennaio 2016, <http://www.fattoreinternet.it/pdf/Fattore%20internet-2011.pdf>

4. WE ARE SOCIAL, *Digital in 2016*, gennaio 2016, consultato: febbraio 2016, <http://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2016/download>

5. Oltre ai vari articoli si può trovare un sunto a proposito di questa rivendita in SARAH STODOLA, *Process: The Writing Lives of Great Authors*, Amazon Publishing, Seattle, 2015, capitolo 18.

diale risulti in una sorta di progressiva (e sempre più frenetica) immersione, dove il computer è ora l'interfaccia su cui si svolgono molte attività quotidiane;⁶ si è trattato di un processo *in crescendo* dove gli individui si sono dovuti costruire in modo autodidattico degli strumenti di approccio, anche reagendo sperimentalmente a situazioni in cui ci si è trovati, come appunto nel caso di Zadie Smith. Ne consegue la necessità di prendere in considerazione quali elementi possano essere di supporto nella costruzione di una relazione efficace tra individuo e tecnologia connessa in rete.

2.1.2. Web 2.0 e la Dichiarazione dei Diritti in Internet

Quello che viene definito come web 2.0 è l'ambiente di cui verranno presi in considerazione alcuni elementi per precisare il contesto dove si vuole portare il ragionamento sui beni culturali.

Tim O'Reilly, fondatore della omonima casa editrice di testi per sviluppatori O'Reilly Media, e Dale Dougherty, al tempo vice presidente della stessa società e ora amministratore delegato di Maker Media (società che pubblica «Make Magazine» e organizza dal 2005 le Maker Faire) presentarono il termine "web 2.0" in occasione della O'Reilly Media Conference dell'ottobre 2004.⁷

Nella definizione di web 2.0 viene usata la numerazione, come è usuale per gli aggiornamenti dei software, a sottendere una versione avanzata o aggiornata del web e cioè il web collaborativo. La definizione è entrata nel gergo comune benché sia controversa: come sottolineato da Tim Barners Lee, fin dall'inizio il WorldWideWeb era pensato come una piattaforma collaborativa, inoltre il web 2.0 non segna un cambiamento in termini di tecnologia. Si può comunque interpretare il web 2.0 come la descrizione di un fenomeno in termini di utilizzo, legato soprattutto alla diffusione della banda larga e al numero di persone che hanno accesso al web e, quindi, ai modi di usarlo dal lato degli utenti in primo luogo e, di conseguenza, delle aziende.

Come ben riassunto da Gino Roncaglia⁸, a partire dalla esistenza di una «piattaforma applicativa condivisa, all'interno della quale le informazioni possono essere non solo distribuite ma anche create ed elaborate collettivamente, eventualmente con l'aiu-

6. Al seguente link una immagine animata che riassume questo processo dal 1981, l'evoluzione dalla scrivania (col gioco di parole in inglese tra *desk*, scrivania e *desktop*, schermo del computer) <https://media.giphy.com/media/3o85xnrYgRkxJUAJOM/giphy.gif>

7. Si veda: TIM O'REILLY, *What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, 30 settembre 2005, consultato: gennaio 2016 <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

8. GINO RONCAGLIA, «Gli strumenti del nuovo web e l'organizzazione della ricerca in campo umanistico», in atti del convegno "Le opere filosofiche e scientifiche. Filosofia e scienza tra testo, libro e biblioteca", Lecce, 7-8 febbraio 2008, Franco A. Meschini, Lecce, 2008.

to di apposite “web applications” utilizzabili direttamente dall’interno del proprio programma di navigazione», sono numerosi gli elementi a far parte del processo che viene fermato con la definizione web 2.0 diversi che si sviluppano in contemporanea: il cosiddetto *User Generated Content* (UGC - contenuti generati dagli utenti), e cioè i *blog* (o meglio *weblog*) per cui ciascuno può pubblicare testi in rete e interagire con i lettori, la condivisione di file, documenti con Myspace e di fotografie tramite Flickr – entrambi con scopo di creare relazioni tra utenti; la classificazione dell’informazione operata tramite il *social tagging* e i sistemi di filtraggio collaborativo dei contenuti pubblicati in rete; e, infine, i social network con l’interazione diretta tra gestori del sito e utenti, e degli utenti tra di loro, con diversi livelli di immediatezza della relazione e “regole” sulle modalità di inserimento dei contenuti.

Il cosiddetto web 2.0 funge, quindi, da spartiacque perché connota la rete come modalità sociale,⁹ una rete che diviene un ambito della società dove ciascun individuo può interagire tramite il suo essere connesso. Da allora, si può riconoscere nel web una forma di società giovane, con svariate dinamiche ancora in formazione, a partire da molti degli aspetti legali che pure sono in corso di definizione, come ben esemplificato dalla varietà di tematiche affrontate nei quattordici articoli¹⁰ presenti nella Dichiarazione dei Diritti in Internet, approvata dalla Commissione parlamentare per i diritti e i doveri relativi ad Internet¹¹ e pubblicata il 28 luglio 2015. È da specificare che la Dichiarazione dei Diritti in Internet è un documento di indirizzo, senza valore normativo, in quanto non è una legge e nemmeno una proposta di legge. Aspetti legali come i diritti di autore, il testamento digitale, il diritto all’oblio e gli elementi relativi ai modi di scambio economico come condivisione, gratuità, differenza tra servizi gra-

9. Manuel Castells chiama Network Society una struttura sociale nell’ambito della quale la formazione e l’esercizio del potere sono stati radicalmente trasformati dall’avvento delle reti, rendendo molto più convenienti le forme di coordinamento reticolari. Il web come società trasversale dove tutto si muove velocemente, concentrandosi di volta in volta nei nodi che generano i progetti più importanti e nei luoghi nei quali diverse reti si intersecano tra loro. Nella Network Society, trovano spazio i “commutatori”, gli agenti che riescono a catalizzare reti diverse per metterle al servizio dei loro progetti. MANUEL CASTELLS, *Communication, Power and Counterpower in the Network Society*, in «International Journal of Communication», vol. 1, 2007.

10. A seguire i titoli degli articoli: Art. 1. Riconoscimento e garanzia dei diritti; Art. 2. Diritto di accesso; Art. 3. Diritto alla conoscenza e all’educazione in rete; Art. 4. Neutralità della rete; Art. 5. Tutela dei dati personali; Art. 6. Diritto all’autodeterminazione informativa; Art. 7. Diritto all’invulnerabilità dei sistemi, dei dispositivi e domicili informatici; Art. 8. Trattamenti automatizzati; Art. 9. Diritto all’identità; Art. 10. Protezione dell’anonimato; Art. 11. Diritto all’oblio; Art. 12. Diritti e garanzie delle persone sulle piattaforme; Art. 13. Sicurezza in rete; Art. 14. Governo della rete. Per accedere al testo della carta, si veda: COMMISSIONE PER I DIRITTI E I DOVERI RELATIVI AD INTERNET, *Dichiarazione dei diritti in Internet*, 14 luglio 2015, consultato: gennaio 2016 http://www.camera.it/application/xmanager/projects/leg17/commissione_internet/dichiarazione_dei_diritti_internet_publicata.pdf

11. Per la composizione della commissione, costituita da deputati ed esperti non parlamentari si veda: <http://www.camera.it/leg17/1177>.

tuiti privati e sistemi *open access* pubblici trovano in rete nuove formulazioni, subiscono profonde modifiche o anche semplicemente non esistevano prima di una società connessa in rete.

I beni culturali non sono citati nella Dichiarazione, ma il modo stesso di trattare internet nella carta sottende una visione di internet e delle informazioni raggiungibili tramite di essa come di un bene comune, motivo per cui viene proposto che sia un diritto di ciascuno fruirne, come sintetizzato nel *Preambolo*: «Internet deve essere considerata come una risorsa globale e che risponde al criterio della universalità» e dettagliato nell'*Articolo 2. Diritto di accesso*;¹² il tema della conoscenza e della sua diffusione tramite il web come strumento di pubblicazione e di democrazia vengono specificati nell'*Articolo 3. Diritto alla conoscenza e all'educazione in rete*¹³, dove si

12. L'Articolo 2. è suddiviso nei seguenti cinque punti:

- «1. L'accesso ad Internet è diritto fondamentale della persona e condizione per il suo pieno sviluppo individuale e sociale.
2. Ogni persona ha eguale diritto di accedere a Internet in condizioni di parità, con modalità tecnologicamente adeguate e aggiornate che rimuovano ogni ostacolo di ordine economico e sociale.
3. Il diritto fondamentale di accesso a Internet deve essere assicurato nei suoi presupposti sostanziali e non solo come possibilità di collegamento alla Rete.
4. L'accesso comprende la libertà di scelta per quanto riguarda dispositivi, sistemi operativi e applicazioni anche distribuite.
5. Le Istituzioni pubbliche garantiscono i necessari interventi per il superamento di ogni forma di divario digitale tra cui quelli determinati dal genere, dalle condizioni economiche oltre che da situazioni di vulnerabilità personale e disabilità».

13. A proposito dell'Articolo 3, Giorgia Furlan riporta una riflessione di Juan Carlos De Martin, docente di Informatica del Politecnico di Torino e membro della Commissione: «Tra i temi più sottovalutati fin ora c'è proprio il diritto all'educazione: se non si conosce e comprende a fondo la logica di Internet, si rimane utenti molto superficiali e, quindi, sminuiti. Il divario digitale si articola su più aspetti: può essere strutturale, quando mancano concretamente gli strumenti per accedervi, economico ('vorrei ma non posso permettermelo') e culturale ('posso permettermelo ma non so come utilizzarlo'). Messe insieme, queste disparità riguardano quasi un italiano su due, con percentuali molto più alte nelle fasce di popolazione più povere o anziane» GIORGIA FURLAN, *La dichiarazione dei diritti internet: ecco la Costituzione per chi naviga sul web*, in «Left», vol. 29 del 1 agosto 2015, EditorialeNovanta, Roma, 28 luglio 2015.

Il testo completo dell'Articolo 3. comprende cinque punti:

- «1. Le istituzioni pubbliche assicurano la creazione, l'uso e la diffusione della conoscenza in rete intesa come bene accessibile e fruibile da parte di ogni soggetto.
2. Debbono essere presi in considerazione i diritti derivanti dal riconoscimento degli interessi morali e materiali legati alla produzione di conoscenze.
3. Ogni persona ha diritto ad essere posta in condizione di acquisire e di aggiornare le capacità necessarie ad utilizzare Internet in modo consapevole per l'esercizio dei propri diritti e delle proprie libertà fondamentali.
4. Le Istituzioni pubbliche promuovono, in particolare attraverso il sistema della istruzione e della formazione, l'educazione all'uso consapevole di Internet e intervengono per rimuovere ogni forma di ritardo culturale che precluda o limiti l'utilizzo di Internet da parte delle persone.
5. L'uso consapevole di Internet è fondamentale garanzia per lo sviluppo di uguali pos-

esplicita, inoltre, la necessità che venga garantita dalle istituzioni una formazione adeguata affinché ciascuno possa giungere a un uso consapevole di internet e fruire dei propri diritti, inclusi quelli di autore.

Questa società giovane di cui alcuni aspetti vengono trattati come beni comuni rappresenta una occasione per osservare e sperimentare in merito alle possibilità di relazione con i beni culturali. Si tratta, inoltre, di una società dedicata a persone che abbiano un livello di formazione sufficiente, in quanto fondata sul testo scritto, sulla ricerca e ricezione di informazioni a partire da testo scritto tramite cui, poi, si giunge a immagini, audio e video e che presenta degli aspetti peculiari legati all'essere una società con diffusione globale, limitata eventualmente solo dalla questione linguistica.

2.1.3. La definizione Unesco di Digital Heritage

Se internet può essere assimilata a un bene comune e la conoscenza diffusa tramite di essa può essere un appiglio per la riflessione sui beni culturali, d'altro canto la definizione dei beni culturali digitali, *digital heritage*, nei termini espressi dall'Articolo 1. della *Charter on the Preservation of Digital Heritage* dell'Unesco¹⁴, adottata nel 2003, spazia dalle risorse culturali a quelle amministrative o tecniche e medicali, create in digitale o convertite dall'analogico al digitale, e rimanda a una visione che rimane piuttosto vaga¹⁵ a proposito del valore culturale di tali risorse. Nel momento in cui nell'Ar-

sibilità di crescita individuale e collettiva, il riequilibrio democratico delle differenze di potere sulla Rete tra attori economici, Istituzioni e cittadini, la prevenzione delle discriminazioni e dei comportamenti a rischio e di quelli lesivi delle libertà altrui».

14. Si veda: UNESCO, *Charter on the Preservation of Digital Heritage*, 2003, consultato: gennaio 2016, http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=17721%26URL_DO=DO_PRINT-PAGE%26URL_SECTION=201.html

15. A seguire il testo dell'articolo per intero e la relativa traduzione:

«*Article 1. Scope*

The digital heritage consists of unique resources of human knowledge and expression. It embraces cultural, educational, scientific and administrative resources, as well as technical, legal, medical and other kinds of information created digitally, or converted into digital form from existing analogue resources.

Where resources are "born digital", there is no other format but the digital object. Digital materials include texts, databases, still and moving images, audio, graphics, software and web pages, among a wide and growing range of formats. They are frequently ephemeral, and require purposeful production, maintenance and management to be retained.

Many of these resources have lasting value and significance, and therefore constitute a heritage that should be protected and preserved for current and future generations. This ever-growing heritage may exist in any language, in any part of the world, and in any area of human knowledge or expression».

Articolo 1. Ambito di applicazione

Il patrimonio digitale è costituito da risorse uniche della conoscenza e dell'espressione

articolo 3. viene resa esplicita la necessità di salvaguardia, viene però rilevato un elemento essenziale relativo all'evoluzione del digitale, che non è cambiato col passare degli anni fino ad oggi:

Attitudinal change has fallen behind technological change. Digital evolution has been too rapid and costly for governments and institutions to develop timely and informed preservation strategies. The threat to the economic, social, intellectual and cultural potential of the heritage – the building blocks of the future – has not been fully grasped.¹⁶

La dichiarazione di una debolezza istituzionale nello stare al passo con l'evoluzione tecnologica viene rafforzata dall'Articolo 7. dove viene citata la necessità di definire principi, politiche, procedure e standard per la selezione dei beni da preservare, e dall'Articolo 11. dove viene auspicata una forte collaborazione pubblica e privata di tutte le parti interessate (industrie, editori, mass media, creativi, istituzioni e governi

umane. Abbraccia risorse culturali, educative, scientifiche e amministrative, così come tecniche, legali, medicali e altri generi di informazioni create in digitale, o convertiti in forma digitale da risorse analogiche esistenti. Dove le risorse sono "nate digitali", non c'è nessun altro formato se non l'oggetto digitale.

I materiali digitali comprendono testi, banche dati, immagini e video, audio, grafica, software e pagine web, in una vasta e crescente gamma di formati. Tali formati sovente sono effimeri, e richiedono un importante livello di produzione, manutenzione e gestione per essere conservati.

Molte di queste risorse hanno valore e significato duraturi, e costituiscono quindi un patrimonio che deve essere protetto e conservato per le generazioni attuali e future. Questo patrimonio crescente può esistere in qualsiasi lingua, in qualsiasi parte del mondo, e in qualsiasi area della conoscenza o dell'espressione umana.

16. A seguire il testo dell'articolo per intero e la relativa traduzione:

«*Article 3. The threat of loss*

The world's digital heritage is at risk of being lost to posterity. Contributing factors include the rapid obsolescence of the hardware and software which brings it to life, uncertainties about resources, responsibility and methods for maintenance and preservation, and the lack of supportive legislation.

Attitudinal change has fallen behind technological change. Digital evolution has been too rapid and costly for governments and institutions to develop timely and informed preservation strategies. The threat to the economic, social, intellectual and cultural potential of the heritage – the building blocks of the future – has not been fully grasped».

Articolo 3. La minaccia della perdita

Il patrimonio digitale mondiale è a rischio di andare perduto per i posteri. I fattori che contribuiscono a tale minaccia includono la rapida obsolescenza di hardware e software, in grado di rendere il patrimonio digitale attivo, le incertezze circa le risorse, le responsabilità e i metodi per la manutenzione e la conservazione, e la mancanza di una legislazione in merito.

Il cambiamento di attitudine ha accumulato un ritardo rispetto al cambiamento tecnologico. L'evoluzione digitale è stata troppo rapida e costosa perché i governi e le istituzioni potessero sviluppare strategie di conservazione tempestive e informate. La minaccia per il potenziale economico, sociale, intellettuale e culturale del patrimonio – gli elementi costitutivi del futuro – non è stata colta per intero.

dei Paesi sottoscrittori della Carta) nella formazione al fine di “democratizzare” l’accesso alle tecniche di conservazione digitale, superando il *digital divide* tra Paesi e nella popolazione.¹⁷

2.1.4. Internet nell’Onlife Manifesto

Nel 2012, come parte di Digital Futures progetto del Directorate General Information Society and Media (DG INFSO, Direttorato Generale per le Reti di Comunicazione, Contenuti e Tecnologia - DG Connect) della Commissione Europea e nella prospettiva della Digital Agenda per l’Europa, a supporto di una definizione di cosa

17. «Article 7. Selecting what should be kept

As with all documentary heritage, selection principles may vary between countries, although the main criteria for deciding what digital materials to keep would be their significance and lasting cultural, scientific, evidential or other value. “Born digital” materials should clearly be given priority. Selection decisions and any subsequent reviews need to be carried out in an accountable manner, and be based on defined principles, policies, procedures and standards».

Articolo 7. Selezionare cosa dovrebbe essere conservato

Come per tutto il patrimonio documentario, i principi di selezione possono variare da paese a paese, anche se i principali criteri per decidere quali materiali digitali conservare sarebbero i loro significato e il loro perdurante valore culturale, scientifico, probatorio o di altro genere. Deve chiaramente essere data la priorità ai materiali "nati digitali". Le decisioni di selezione e le eventuali revisioni successive devono essere effettuate in modo responsabile e rintracciabile, ed essere basate su principi, politiche, procedure e standard definiti.

«Article 11. Partnerships and cooperation

Preservation of the digital heritage requires sustained efforts on the part of governments, creators, publishers, relevant industries and heritage institutions.

In the face of the current digital divide, it is necessary to reinforce international cooperation and solidarity to enable all countries to ensure creation, dissemination, preservation and continued accessibility of their digital heritage.

Industries, publishers and mass communication media are urged to promote and share knowledge and technical expertise.

The stimulation of education and training programmes, resource-sharing arrangements, and dissemination of research results and best practices will democratize access to digital preservation techniques».

Articolo 11. Partnership e cooperazione

La conservazione del patrimonio digitale richiede un impegno costante da parte dei governi, creativi, editori, industrie interessate e istituzioni preposte al patrimonio culturale.

A fronte del digital divide attuale, è necessario rafforzare la cooperazione e la solidarietà internazionale per consentire a tutti i Paesi di garantire la creazione, la diffusione, la conservazione e la continua accessibilità del loro patrimonio digitale.

Industrie, editori e mezzi di comunicazione di massa sono invitati a promuovere e condividere le conoscenze e le competenze tecniche.

Stimolare i programmi di istruzione e di formazione, le modalità di condivisione delle risorse e la diffusione dei risultati e delle best practices della ricerca consentirà di democratizzare l’accesso alle tecniche di conservazione digitale.

stia accadendo nella società connessa, è stata istituita la Online Initiative, un progetto di ricerca con lo scopo esplorare l'impatto della realtà digitale sulla società e di intendere in quali termini indirizzare le future scelte strategiche e politiche, e come guidare l'innovazione.

Il risultato di un anno di ricerche da parte di un gruppo di tredici studiosi tra antropologi, ingegneri, giuristi, filosofi, politologi, psicologi, sociologi, studiosi di neuroscienze, scienze cognitive e scienze dell'informazione, diretto da Luciano Floridi, è stato l'*Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era (Essere umani nell'era dell'iperconnessione)* nella cui premessa vengono specificati alcuni ambiti che sono stati trasformati dalla diffusione delle TIC, Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (oppure ICT - Information and Communications Technologies): «a. l'erosione dei confini tra il reale e il virtuale; b. l'erosione dei confini tra uomo, macchina e natura; c. il rovesciamento della situazione nella sfera dell'informazione: dalla scarsità alla sovrabbondanza; d. la transizione dal primato del soggetto al primato dell'interazione».¹⁸

Nel Manifesto, internet è definito come:

[...] una rilevante estensione dello spazio pubblico, anche quando è operato e posseduto da soggetti privati. Concetti come pubblico frammentato, spazi terzi e beni comuni, come pure il sempre maggiore interesse per l'uso a scapito della proprietà, sono tutti fattori che rimettono in questione il modo in cui oggi è concepita la distinzione tra pubblico e privato.¹⁹

18. «a. the blurring of the distinction between reality and virtuality; b. the blurring of the distinctions between human, machine and nature; c. the reversal from information scarcity to information abundance; d. the shift from the primacy of entities to the primacy of interactions», STEFANA BROADBENT, NICOLE DEWANDRE, CHARLES ESS *et al.*, *The Online Initiative, An Initiative of the European Commission, Bruxelles, 2014*, p. 3.

19. Per quanto riguarda l'ingerenza del privato in internet si veda: FEDERICO RAMPINI, *Rete padrona. Amazon, Apple, Google & co. Il volto oscuro della rivoluzione digitale*, Feltrinelli, Milano, 2015. Interessante sarebbe sviluppare, a *latere*, un ragionamento sulle regole in merito alla responsabilità sociale di impresa e a quanto viene chiesto, dal punto di vista della riflessione e cura sulla società in cui intervengono, ai grandi attori privati in rete o ai produttori di tecnologie (che spesso hanno profitti comparabili a Pil di nazioni). La Agenda for action 2011-2014 della Comunità Europea, nella Strategia rinnovata dell'UE per il periodo 2011-14 in materia di responsabilità sociale delle imprese, raccomanderebbe alle grandi imprese l'assunzione dell'ISO 2600 CSR (Corporate Social Responsibility, o anche RSI, Responsabilità Sociale d'Impresa): «La Commissione Europea definisce la RSI come "la responsabilità delle imprese per il loro impatto sulla società". [...] Per soddisfare pienamente la loro responsabilità sociale, le imprese devono avere in atto un processo per integrare le questioni sociali, ambientali, etiche, i diritti umani e le sollecitazioni dei consumatori nelle loro operazioni commerciali e nella loro strategia di base in stretta collaborazione con i rispettivi interlocutori, con l'obiettivo di:

- fare tutto il possibile per creare un valore condiviso tra i loro proprietari /azionisti e gli altri loro soggetti interessati e la società in generale;

[...] Se ne potrebbe dedurre che dovere e controllo stiano dalla parte del pubblico e la libertà dalla parte del privato. Questa interpretazione ci impedisce di vedere gli svantaggi del privato e le possibilità del pubblico, che pure contribuiscono anch'esse a rendere piacevole la nostra esistenza.²⁰

In questo ripensamento dei quadri di riferimento per le politiche europee, i beni culturali non sono menzionati, benché siano proprio i beni culturali a essere sovente definiti nei bandi della Comunità Europea come elementi fondanti per l'identità europea e di ciascun singolo Paese e malgrado Horizon 2020 comprenda diversi bandi relativi a beni culturali e innovazione tecnologica.

Guardare ai beni culturali come a un elemento di riferimento per orientarsi in una fase così delicata di cambiamento della società, osservarne la gestione e come vengono vissuti dalla popolazione è un indice del senso civico applicato al quotidiano e può essere una bussola per interpretare, tramite elementi che rappresentano delle costanti, le realtà in corso di trasformazione per via del web.

I beni culturali sono nel contempo elementi immanenti e trascendenti: sono presenti nel mondo e vivibili nel quotidiano di ciascuno e, insieme, sono rappresentazioni del concetto stesso in essi intrinseco, quello di essere un bene riconosciuto dalla società e, quindi, di richiamare ciascun individuo nella relazione con il bene culturale a un insieme di diritti (relativi al diritto alla conoscenza, all'educazione e alla fruizione del bene pubblico) e di doveri (relativi al mantenimento del bene, alla sua conservazione, preservazione e alla diffusione del suo valore culturale).

Il web d'altro canto è uno strumento già presente nel quotidiano di ciascuno, ma è anche una questione da mettere in discussione in modo attivo, singolarmente e come società.

- identificare, prevenire e mitigare i loro possibili effetti avversi.» UE, *Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European economic and social Committee and the Committee of the Regions - A renewed EU strategy 2011-14 for Corporate Social Responsibility*, 25 ottobre 2011, consultato: gennaio 2016, <http://eur-lex.europa.eu/procedure/EN/200969>. Sembra tali raccomandazioni siano sovente disattese per quanto riguarda la valutazione dell'ambito privato per la rete e le nuove tecnologie; e nei singoli paesi della UE non sono molti i programmi di supporto alla popolazione che aiutino a discernere tra pubblico e privato, tra cessione dei propri diritti a un privato e uso della rete a vantaggio della propria vita pubblica, in termini di diritti e doveri.

20. «The Internet is an important extension of the public space, even when operated and owned by private actors. The notions of fragmented publics, of third spaces, and of commons, and the increased focus on use at the expense of ownership all challenge our current understanding of the public-private distinction.

[...] This may suggest that duty and control are on the side of the public, and freedom is on the side of the private. This view blinds us to the shortcomings of the private and to the affordances of the public, where the latter are also constituents of a good life», STEFANA BROADBENT, NICOLE DEWANDRE, CHARLES ESS *et al.*, *The Online Initiative...*, *op. cit.*, p. 6.

Potrebbe allora essere che la relazione con i beni culturali possa indirizzare la costruzione di relazioni ricche di valore rispetto al web?

Tenendo presente questa domanda, si può leggere sotto una luce particolare quella che è forse la annotazione più stimolante presente nel Manifesto:

Le politiche devono partire da una comprensione critica di come le vicende umane e le strutture politiche siano profondamente mediate dalle tecnologie. Per accettare responsabilità in una realtà iperconnessa è necessario riconoscere che le nostre azioni, percezioni, intenzioni, la nostra morale e perfino la nostra corporeità sono intrecciati con le tecnologie in generale e con le tecnologie dell'informazione in particolare. Noi auspichiamo che nel portare avanti un rapporto critico con le tecnologie non si miri a trovare un luogo trascendente al di fuori di queste mediazioni, ma si privilegi piuttosto una comprensione immanente di come le tecnologie ci plasmino in quanto esseri umani mentre noi le modelliamo con senso critico.²¹

Si considera, quindi, di sviluppare una relazione critica, ragionata con le tecnologie che sono già parte integrante della quotidianità e dell'ambiente, anche sociale, di coloro che vivono in questa epoca. L'invito è a modellare in modo critico le tecnologie, lavorando a partire da ciò che è immanente. Come meglio formare un senso critico immanente se non tramite il linguaggio universale proprio ai beni culturali e alla loro presenza nel quotidiano, nella società e nella vita politica di ciascuno?

2.1.5. Social media per il patrimonio

Se i beni culturali sono intrinsecamente sociali in quanto elementi che vengono condivisi e identificati dalla società come patrimonio allora non è difficile intendere come mai i *social media*, a partire dai blog e dalle riviste online con commenti fino alla presenza delle istituzioni culturali su Twitter e Facebook, risultino efficaci e usati per condividere informazioni e dimostrare interesse.

In questa intersezione ci sono molte opportunità, molto che si può fare. Le persone possono condividere con altri che sono già tra le loro conoscenze, ma anche con specialisti del settore, con persone geograficamente vicine o con la folla a distanza,

21. «Policies must build upon a critical investigation of how human affairs and political structures are deeply mediated by technologies. Endorsing responsibility in a hyperconnected reality requires acknowledging how our actions, perceptions, intentions, morality, even corporality are interwoven with technologies in general, and ICTs in particular. The development of a critical relation to technologies should not aim at finding a transcendental place outside these mediations, but rather at an immanent understanding of how technologies shape us as humans, while we humans critically shape technologies», *Ibid.*, pp. 7-8.

con giornalisti e persone che si occupano di comunicazione, e in tempo reale. Molto spesso questa modalità dà origine a volontariato, sia online che in attività per le quali coloro che sono entrati in contatto tramite web, si incontrano con uno scopo comune.

C'è molto potenziale di coinvolgimento sia nell'uso dei *social media* che nel rivolgerli ai beni culturali perché le persone non solo cercano e ottengono informazioni relative ai propri interessi²² con maggior immediatezza, ma dedicano tempo e ne offrono per partecipare direttamente alla progettazione di iniziative, risorse, strumenti, buone pratiche.

22. Per un esempio sull'incidenza di internet nelle abitudini quotidiane degli italiani, qui sotto alcuni dati tratti dal rapporto Minicifre della cultura 2011 del MiBAC (in percentuale sul totale di utenti per il 2009 e per il 2010):

– consultare internet per apprendere	69,4	67,7
– utilizzo di servizi (viaggi, soggiorni, bancari)	48,3	45,1
– caricare contenuti autoprodotti	36,5	36,4

Non sono consultabili dati paragonabili nel rapporto Minicifre della cultura 2014 del MiBAC, dove, invece, sono elencati i seguenti dati sulla Fruizione culturale di internet nel 2013 (su 100 italiani da 6 a 79 anni, in percentuale %) e cioè l'uso di internet per cercare informazioni in merito a diverse tipologie di interessi:

– monumenti e siti archeologici	21,9
– musei, mostre	27,3
– teatro	19,4
– cinema	49,8
– concerti di musica classica/opera	9,5
– concerti di altri generi musicali	18,9
– spettacoli sportivi	25,8
– discoteche e balere	20,8
– legge quotidiani	50,3
– legge libri	44,6

In entrambi i casi è positivo che l'uso di internet sia entrato a far parte di un sunto statistico progettato dal MiBAC, benché la grana di informazioni espresse potrebbe essere sicuramente più raffinata in futuro (o in altre raccolte, visto che quello del 2014 è stato l'ultimo rapporto Minicifre pubblicato).

Una ulteriore informazione relativa al web presente nel rapporto Minicifre 2014 è quella sui "Progetti di digitalizzazione e cooperazione europea" cui il Ministero ha preso parte; a seguire i dati relativi:

- Internet culturale portale di accesso al patrimonio delle biblioteche italiane, 1,2 milioni di records con oltre 11 milioni di immagini.
- Michael portale europeo multilingue, 11.906 collezioni digitali di musei, archivi, biblioteche di 19 paesi europei; 4.041 le collezioni italiane di 1.944 istituzioni.
- Europeana portale europeo della cultura dà accesso a quasi 33 milioni di dati, di cui 2,6 milioni forniti da istituzioni italiane; è stato alimentato anche attraverso i Progetti Athena e Judaica Europea, coordinati dall'ICCU, con oltre 4 milioni di dati provenienti da 150 musei e istituzioni culturali europee.
- Culturitalia portale della cultura italiana, 2,3 milioni di dati consultabili, con un incremento di oltre 500 mila dati.

Certo non è in termini esclusivamente numerici che si può considerare l'attenzione rivolta dal ministero al web, però l'impegno nella pubblicazione di materiale accessibile tramite web è l'esordio di quello che potrà essere un uso formativo del web in termini di beni culturali.

2.1.6. Il web 2.0 come strumento e i social media

Il web 2.0 può essere sfruttato come strumento per la raccolta di informazioni preliminari allo sviluppo di progetti, come modo di creare dei vincoli tra il cittadino e il patrimonio, o anche come elemento tramite cui i cittadini possono partecipare ai progetti sia da un punto di vista operativo come *e-volunteers* sia dal punto di vista economico per il *fundraising*. Le possibilità offerte dal web 2.0 come strumento di monitoraggio sia attraverso la raccolta di reazioni con un uso avveduto dei *social media* che attraverso la proposta di collaborazione volontaria o di partecipazione economica (donazioni o *crowdfunding*) possono essere occasioni per prendersi cura dei beni culturali e del loro pubblico, e potrebbero essere fonte di ispirazione per gli sviluppi della politica culturale, anche dal punto di vista della relativa legislazione e della organizzazione istituzionale.²³

23. «La logica della “cultura per tutti” si basava, e si basa tuttora, sulla speranza che sia il prodotto facendo la sua comparsa sul mercato a generare i propri consumatori» un approccio diffuso nella “politica culturale” fin dagli anni settanta che viene riportato dagli autori di *Kulturinfarkt*, un libro molto provocatorio e polemico – i cui autori sono quattro esponenti del “sistema”: il condirettore dello Zentrum für Kulturforschung Dieter Haselbbach, un docente di management culturale alla Pädagogische Hochschule Ludwisburg, Armin Klein, il direttore di Pro Helvetia Swiss Arts Council Pius Knusel e il fotografo Stephan Opitz – la cui lettura invita a una riflessione su come a tutt’oggi molto spesso la gestione dei fondi alla cultura con finanziamenti a pioggia da parte dello Stato (Kultrstaat) nei Paesi europei, abbia reso e renda difficile impostare in modo costruttivo il rapporto tra politica e strategie culturali. Si veda: DIETER HASELBACH, ARMIN KLEIN, PIUS KNÜSEL *et al.*, *Kulturinfarkt. Azzerare i fondi pubblici per far rinascere la cultura*, Marsilio, Venezia, 2012, p. 25. Per quanto riguarda più in specifico la situazione italiana, Walter Santagata, Giovanna Segre e Michele Trimarchi descrivono come segue: “il quadro istituzionale italiano, di norma complesso e talvolta confuso e contraddittorio, stimola senz’altro analisi i cui risultati suggeriscono nuovi indirizzi e prospettive per le politiche pubbliche, in un Paese quasi cristallizzato nella prevalenza del sostegno pubblico, viziato da una visione moraleggiante delle attività e delle politiche culturali, capace di elaborare incisive visioni tattiche ma renitente allo sviluppo di strategie di ampio respiro. È, paradossalmente, l’insufficienza organizzativa di un settore potenzialmente cruciale come quello culturale a ispirare così tante analisi economiche, nell’aspettativa che qualche sommessa semplificazione possa già indicare un mutamento sostanziale di rotta e avviare il nostro sistema culturale verso la maturità istituzionale, ponendolo in linea con gli altri Paesi avanzati e soprattutto con le aspettative e i bisogni della società contemporanea”. Si veda: WALTER SANTAGATA, GIOVANNA SEGRE, MICHELE TRIMARCHI, *Economia della cultura: la prospettiva italiana*, in «Economia della Cultura», vol. 4, 2007, p. 413.

E ancora: “in un sistema pervasivamente influenzato dalle norme, dai vincoli e dai divieti anche i mercati più autonomi finiscono per subire un incisivo condizionamento. In questo modo, a norme obsolete e semplicistiche spesso fa da contraltare un atteggiamento passivo e utilitaristico da parte degli operatori, con il bizzarro risultato di mantenere l’intero sistema sotto una coltre statica di burocratismi ma al tempo stesso di consentire (si potrebbe dire quasi: per distrazione) l’emersione di iniziative dal grande valore innovativo, spesso a livello municipale e regionale”. Si veda: *Ibid.*

Il web 2.0 può essere impiegato sia per il sostegno di iniziative già in corso, e quindi come strumento per progetti e istituzioni già esistenti, che per la valutazione preventiva alla costruzione di progetti. Nei due casi sono comunque diverse le attività online e i soggetti proponenti e responsabili per tali attività. L'interazione mirata tra e con gli utenti insieme al monitoraggio degli interessi attraverso il web può contribuire, a seconda dei diversi tipi di pubblico che si è riusciti a mappare, a includere in un progetto, ad esempio, diversi livelli di fruizione e comunicazione oppure a modificare il progetto a seconda della varietà di interessi o della disponibilità alla partecipazione verificate.

Le reazioni consentono di intendere, ad esempio, quali sono gli interessi più diffusi o viceversa interessi di nicchia non così evidenti e rispondere ad essi sia soddisfacendoli che proponendo formazione o esperienze utili per andare a sopperire alle carenze che distanziano i possibili fruitori da alcuni ambiti culturali; o anche di capire quali siano gli ambiti che hanno poco riscontro in termini di domanda allo scopo di valutare come modulare l'offerta e la gestione del finanziamento (pubblico o privato che sia), a prescindere dal riscontro di pubblico, al fine di incentivare attività ritenute importanti da un punto di vista culturale, educativo o formativo anche se non sostenibili.

L'uso dei *social media* e il coinvolgimento diretto delle persone in attività online e anche offline – ma usando per la comunicazione gli strumenti del web – può aiutare molto l'interazione e il mantenimento di una relazione continuativa tra istituzioni e pubblico. Dal 2012, dopo aver ottenuto i premi People's Choice e Museum Professional alla conferenza Museums and the Web è online la piattaforma Museum Analytics, progetto creato da INTK, uno studio di Utrecht specializzato in strategie digitali per organizzazioni culturali, che consente di visualizzare statistiche sulle attività web dei musei e che, su richiesta, settimanalmente invia report a proposito delle attività web di vari musei. Tramite Museum Analytics è possibile richiedere anche report specifici su nazioni o singoli musei. Per sottolineare la necessità di lavorare a questi temi nel nostro Paese, basti osservare – considerando che Museum Analytics riporta solo i dati dei musei che si sono registrati sul sito e gli italiani sono 49 – la scarsa presenza dei musei italiani e i numeri delle attività e presenze sui social network confrontati con quelli degli altri musei.²⁴

D'altro canto è recente, risale al 18 febbraio 2016, e fa ben sperare per una evoluzione della situazione italiana²⁵ la firma del Protocollo d'Intesa tra Direzione Generale

24. Si veda: <http://www.museum-analytics.org/country/italy> e <http://www.museum-analytics.org/museums>

25. Si noti che nelle premesse del PROTOCOLLO D'INTESA TRA DIREZIONE GENERALE EDUCAZIONE E RICERCA DEL MiBACT E SCUOLA A RETE DiCULTHER, 18 febbraio 2016, consultato: febbraio 2016, www.dger.beniculturali.it/getFile.php?id=165 si fa riferimento alla attuazione della Digital Agenda, quando nel testo del "Decreto Crescita 2.0", anche detto Decreto Sviluppo bis, i beni culturali non erano menzionati. Si veda: *Decreto Legge 18.10.2012, n. 179 (pubblicato nel suppl-*

Educazione e Ricerca del MiBACT, nella persona di Caterina Bon Valsassina, allora direttore di quel settore del MiBACT e Gianmaria Ajani, Magnifico Rettore dell'Università degli Studi di Torino, in rappresentanza della Scuola a Rete DiCultHer, «finalizzato alla messa in campo, nell'ambito del Piano Nazionale per l'Educazione al Patrimonio Culturale, di metodologie formative e percorsi di acquisizione delle competenze nel settore del Digital Cultural Heritage» e più nello specifico «per garantire contesto e sviluppi attuativi al “diritto di ogni cittadino ad essere educato alla conoscenza e all'uso responsabile del patrimonio culturale”, nella convinzione che il patrimonio culturale, oltre ad abilitare processi di costruzione identitaria, di educazione alla cittadinanza e di promozione del dialogo interculturale, rappresenti sempre più un volano di sviluppo ed una risorsa strategica nel concorrere, anche attraverso il digitale, a nuove modalità di condivisione del sapere», come descritto nel comunicato stampa emanato da DiCultHer.

2.1.7. Altri strumenti nel dettaglio

Come delineato in precedenza, nel processo di sviluppo della rete che è stato, poi, denominato web 2.0 sono state messi alla portata di molti alcuni elementi che già esistevano come caratteristiche intrinseche del web e con essi anche alcuni dei valori che

mento ordinario n. 194/L alla Gazzetta Ufficiale 19 ottobre 2012, n. 245) e convertito con la Legge 17.12.2012 n. 221 (G.U. 18.12.2012), coordinato con la legge di conversione 17 dicembre 2012, n. 221, ottobre-dicembre 2012, consultato: gennaio 2016, http://www.gazzettaufficiale.it/atto/serie_generale/caricaDettaglioAtto/originario?atto.dataPubblicazioneGazzetta=2012-12-18&atto.codiceRedazionale=12A13277 (in questo stesso supplemento ordinario alla pag. 1), recante: «Ulteriori misure urgenti per la crescita del Paese». L'Articolo 1., però, indirizza verso alfabetizzazione e competenze digitali, nonché menziona un arricchimento anche culturale e civile: «1. Lo Stato, nel rispetto del principio di leale collaborazione con le autonomie regionali, promuove lo sviluppo dell'economia e della cultura digitali, definisce le politiche di incentivo alla domanda dei servizi digitali e favorisce, tramite azioni concrete, l'alfabetizzazione e lo sviluppo delle competenze digitali con particolare riguardo alle categorie a rischio di esclusione, nonché la ricerca e l'innovazione tecnologica quali fattori essenziali di progresso e opportunità di arricchimento economico, culturale e civile». Nel protocollo si fa riferimento anche al Piano nazionale per la scuola digitale, presentato dal Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca (Miur) a fine ottobre 2015, dove nell'Azione 17. è indicato l'insegnamento del pensiero computazionale come essenziale per la formazione degli studenti nell'era digitale e, in particolare, si propone di condurre ogni studente, nel corso dei prossimi tre anni, a svolgere dieci ore annuali di educazione al pensiero logico-computazionale.

A chiudere questa breve rassegna in merito a educazione e digitale, si veda quali sarebbero secondo il rapporto del WEF - World Economic Forum, elaborato in collaborazione con il Boston Consulting Group, le competenze da sviluppare per l'era digitale WORLD ECONOMIC FORUM AND THE BOSTON CONSULTING GROUP, *New Vision for Education. Unlocking the Potential of Technology*, 2015, consultato: gennaio 2016, http://www3.weforum.org/docs/WEFUSA_NewVisionforEducation_Report2015.pdf

ne caratterizzano la struttura. La cultura dell'*open source* e il movimento per il *software* libero, ad esempio, sono incardinati sull'idea che, attraverso la partecipazione, il libero scambio e il lavoro in collaborazione senza vincoli, venga espressa una maggior qualità sia in termini di risultato del lavoro che in termini di creazione e di innovazione.²⁶

L'attività collettiva è vista come portatrice di un potenziale in quanto, oltre al lavoro sul singolo progetto, attraverso la collaborazione, le persone diventano parti di una comunità e cittadini consapevoli, abitanti della rete, responsabili nei confronti degli altri e della società di cui fanno parte.

Dal lato della comunità che direttamente contribuisce alla costruzione della rete, si è passati dal libero accesso ai codici sorgente nell'ambito della programmazione informatica al libero accesso a prodotti e servizi informatici, declinando una famiglia di licenze *copyleft*, e ci si è poi allargati alla proprietà intellettuale relativa ai contenuti con le licenze *creative commons*.

Come già esplicitato, in questo percorso si inseriscono e ne sono una parte anche i diversi modi più o meno attivi di coinvolgimento degli utenti: dai *social media* alla partecipazione diretta in attività online o *in loco* che rendono possibile rintracciare nicchie di mercato, interessi, bisogni ristretti e specifici. Per quanto parziale in termini di comunità attiva, è, però, tramite questo allargamento che la costruzione di progetti culturali, l'accesso e l'utilizzo (e ri-utilizzo) del patrimonio culturale digitalizzato diventa un'opportunità concreta alla portata di molti: studiosi, curatori, cultori delle più diverse discipline e comuni cittadini²⁷.

26. Per gli approfondimenti in merito a *open source*, *software libero* e tematiche analoghe sono grata al professor Angelo Raffaele Meo per le sue lezioni su Free software and hardware alla scuola di dottorato in Ingegneria Informatica e dei Sistemi del Politecnico di Torino e per l'intervista che ho avuto occasione di fargli, consultabile all'indirizzo: <http://www.memoro.org/it/testimone.php?ID=914>

27. Per alcuni esempi tra i più conosciuti, i progetti europei:

- la Biblioteca Digitale Europea: mette in rete i più importanti archivi pubblici europei, in cui confluiscono altri progetti come Linked Heritage, volto a inserire nella rete di «Europeana» anche gli archivi privati e CulturalItalia il portale nel quale confluiscono gli archivi italiani, si veda: <http://www.europeana.eu/portal>

- Minerva, Minerva plus, Minerva eC. Per una mappa tematica cronologica generata dinamicamente che illustra il loro susseguirsi, si veda: http://www.dipity.com/michael_culture/Michael-Culture

Anche alcune piattaforme commerciali, fornitrici di servizi, propongono modi di fruire dei temi/beni culturali pubblici. Si vedano, ad esempio, tra le prime, costruite a partire dalla collaborazione degli utenti o con materiali forniti da istituzioni culturali e taggati dagli utenti:

- la sezione «The Commons» (beni comuni o risorse comuni) in Flickr, progetto lanciato in collaborazione con la Library of Congress nel 2008: <https://www.flickr.com/commons>

- le sezioni «Museums», «National Parks», «Archaeology» su Photosynth, che dal 2008 consente agli utenti di costruire le proprie collezioni di immagini e modelli 3D <https://photosynth.net>

- tutte le istituzioni che attivano link dai propri siti e aprono canali istituzionali appoggiandosi

A partire dall'idea che sia possibile mettere in comune la conoscenza attraverso il web a un costo di diffusione trascurabile, si apre la strada a una visione di lungo termine alla cui base si trova un concetto forte: l'importanza della condivisione della conoscenza e di renderla il più possibile disponibile per tutti.

Non è, però, ovvio il ragionamento riguardante le modalità di diffusione: il "come" fare sì che le persone siano messe in grado di usare questa opportunità che verrebbe offerta attraverso il web, quali strumenti per la fruizione e quali strumenti per la produzione. Certo l'idea è di grande valore, ma come renderla efficace?

Come sarà possibile far corrispondere a una tale abbondanza di informazione offerta, la domanda di cultura e di approfondimento? Quali sono i riferimenti, i linguaggi, i valori nella società attuale in grado di supportare tale spinta culturale? Non si rischia che venga a crearsi una grande quantità di materiali per i quali le persone non hanno strumenti di accesso?

Porre attenzione agli strumenti e ai mezzi che le persone hanno o avranno o, meglio, di cui necessiteranno per fruire di tali materiali e per apprezzarne il valore, è una parte integrante di tale processo. Si può cominciare a rivolgere attenzione con qualche precisazione sugli strumenti già diffusi, considerando i punti di contatto e di comunicazione con il contesto dei beni culturali e con i valori che possono fare da tramite tra la società online e quella vissuta nello spazio cittadino o paesaggistico quotidiano, nello spazio dei beni culturali.

2.1.7.a. Open source - GNU

Per chiarire cosa sia l'*open source* è curioso accennare a un aneddoto su come si narra sia nato il primo spunto sull'*open source* per Richard Stallman, il fondatore dell'omonimo movimento; la vicenda ha a che fare con una situazione che mette in rilievo il legame tra software, hardware e la necessità di accesso alle informazioni per operare.

Stallmann incappò nella dimostrazione che i principi della proprietà intellettuale costituivano un vincolo all'efficienza impedendogli di risolvere un inconveniente quando, all'ennesimo inceppamento della stampante Xerox, generosamente messa a disposizione del Laboratorio di Intelligenza Artificiale del MIT - Massachusetts Institute of Technology dall'azienda, pensò di modificare il programma della stampante per un pronto intervento diretto, senza aspettare il tecnico aziendale; Stallmann per attuare delle modifiche avrebbe dovuto accedere al codice sorgente della macchina.

a YouTube, Twitter, Facebook, Instagram, Pinterest... Per ulteriori esempi si veda, ad esempio: ELENA ROSA, *Itinerari open: progettare la società della conoscenza con il Cultural Heritage digitalizzato*, in «Storicamente. Rivista del Dipartimento di Storia Culture Civiltà - Alma Mater Studiorum Università di Bologna», vol. 9, ArchetipoLibri, Bologna, 2013.

Diversamente da quanto successo in precedenza a un certo punto tale accesso gli fu negato in virtù del copyright che proteggeva il software. Il programma era dichiarato proprietà di Xerox e, quindi, non poteva più essere conosciuto e trasformato, di converso Xerox non avrebbe più beneficiato dei suggerimenti nati dalla esperienza pratica di qualcuno che mettesse mano ai prodotti essendo esterno alla ditta.

Correva l'anno 1983 e, attraverso Arpanet, Stallmann comunicò alla comunità degli hacker e a tutti gli interessati allo sviluppo del software libero la decisione di impegnarsi nella realizzazione di un nuovo sistema operativo GNU – come “Gnu is Not Unix”, Gnu non è Unix e, quindi, non un sistema operativo proprietario come Unix, ma con le stesse funzionalità e con esso compatibile. Requisito fondamentale era che il sistema operativo GNU doveva essere *open source* e, cioè, disponibile nel cosiddetto formato “sorgente”, leggibile per esseri umani, invece che in formato “eseguibile” o “codice macchina”, il modo in cui viene generalmente venduto il software proprietario. Nel 1985 viene fondata la FSF - Free Software Foundation che, tramite la GNU General Public License, promuove il software libero, occupandosi delle questioni legali relative al diritto d'autore del software.

Il modo più semplice per rendere un programma, o un altro lavoro, libero sarebbe dichiararlo di dominio pubblico, privo di copyright; in Italia questo concetto a rigore non esiste, perché l'autore non può rinunciare alla paternità dell'opera, ma effetti simili si possono ottenere con l'uso di licenze permissive che consentano a chiunque di condividere il programma e i suoi miglioramenti. In alcune tipologie di licenza viene consentito anche di convertire il programma in software proprietario; in breve, chi riceve il programma nella forma modificata non ha la libertà data dall'autore originario, ma dipende dall'opzione scelta da chi ci ha lavorato in ultima istanza; quest'ultimo elemento significa che se l'intermediario avrà rimosso una licenza permissiva, allora anche il programma non sarà più libero. Nel caso di GNU, onde evitare quest'ultimo effetto di mancata libertà di condivisione e per dare a tutti gli utenti la possibilità di ridistribuire e modificare il software GNU, si è scelta l'opzione di rilasciarlo via *copyleft* e cioè: chiunque distribuisca il software, con o senza modifiche, deve accompagnarlo con la stessa licenza con cui lo ha ricevuto, quindi, per esempio, lasciare aperta la possibilità di ulteriori copie o modifiche.

2.1.7.b. Open source - Linux

Linux anche rientra nell'ambito sopra descritto: nel 1991, quando la prima versione del kernel (nucleo) Linux venne rilasciata, il sistema operativo GNU era quasi completo. Tuttavia, in GNU il kernel – il “cuore” del sistema operativo che fornisce tutte le funzioni essenziali per il sistema, in particolare la gestione della memoria primaria, delle risorse hardware del sistema e delle periferiche, assegnandole di volta in volta ai processi in esecuzione –, era ancora nelle prime fasi di sviluppo.

Linus Torvalds, studente di informatica presso l'Università di Helsinki, all'età di ventun'anni pubblicò un post in cui dichiarava di star cominciando a lavorare su questo e la comunità dei programmatori rispose. I primi sviluppatori del kernel Linux lo adattarono in modo che potesse lavorare con l'insieme dei *tool* (strumenti) GNU e così Linux divenne l'ultimo importante componente del sistema operativo GNU.²⁸

Secondo le teorie di Stallman la qualità e lo sviluppo di tali strumenti hanno portato aziende come Ibm e Sun Microsystems, per esempio, a pagare i propri dipendenti per contribuire alla comunità *open source*: è interesse delle società che il sistema operativo continui a migliorare, benché ne traggono vantaggio anche i concorrenti.²⁹

L'uso di *software open source* viene presentato da diversi studiosi come un punto fondamentale sia da considerare nel momento di organizzazione del progetto che da mantenere per incentivare la partecipazione degli utenti; Charlie Edwards in *The Digital Humanities and its Users*, saggio all'interno del vasto *Debates in the Digital Humanities*, scrive:

A large and enthusiastic user base is key to a successful open source software project's continued success. If people use a product, they will invest in that product. They will provide valuable user testing. They will support the project in its efforts to secure financial support. They will help market the product, creating a virtuous circle. Sustainability, even for free software, is grounded in a committed customer base.³⁰

28. Il video di cui segue link è efficace nell'esplicitare come GNU-Linux negli ultimi anni sia riuscito ad infiltrarsi nel mercato più di quanto sia comunemente percepito e sia, senza dubbio, diventato la tecnologia leader dei sistemi *embedded* (come per esempio i sistemi operativi degli *smartphone*). Ogni giorno nel mondo vengono attivati 850mila *smartphone* Android e vengono venduti 700mila televisori di nuova generazione (con Linux *embedded*); i grandi computer dei centri di ricerca e i server di aziende come Google, Twitter, Facebook e Amazon sono basati su GNU-Linux... Si veda: www.youtube.com/watch?v=yVpbFMhOAwE&feature=player_embedded

Qui sotto il link per accedere ad alcuni grafici relativi all'uso di programmi *open source* in Italia e a livello internazionale presentati online da Simone Aliprandi, avvocato attivo nel campo del diritto dell'ICT e della proprietà intellettuale, come risultato di una inchiesta svolta online (web survey), proposta in rete a partire da febbraio 2011, su cui egli basa parte della sua tesi di dottorato; il titolo della tesi è *Il diritto d'autore nell'era digitale. Una ricerca empirica su comportamenti, percezione sociale e livello di consapevolezza tra gli utenti della rete*: www.aliprandi.org/copyrightsurvey

29. Si veda l'articolo RICHARD STALLMAN, *Copyleft: idealismo pragmatico*, 1998, consultato: gennaio 2016, www.gnu.org/philosophy/pragmatic.it.html

30. CHARLIE EDWARDS, «The Digital Humanities and its Users», in *Debates in the Digital Humanities*, Matthew Gold, University Press of Minnesota, Minneapolis, 2012, posizione 5777 di 13442.

Una base di utenti ampia ed entusiasta è la chiave della continuità di successo di un progetto basato su *software open source*. Se le persone usano un prodotto, investiranno su di esso e offriranno validi test utente, sosterranno il progetto negli sforzi per trovare supporto finanziario e aiuteranno a pubblicizzare il prodotto creando un circolo virtuoso. La sostenibilità, anche per il software libero è fondata su una base utenti affezionata [traduzione mia].

E in *Digital_Humanities*, nella definizione degli elementi da considerare per valutare un progetto si ritrova il seguente riferimento al *software open source*:

Open source software and technology transfer development of tools and platforms is one of the foundation stones of digital humanities projects. It is in the interest of the common enterprise of teaching and learning for software to be understood as a community resource with source code shared so as to enable support and development by the user community as a whole. In general, projects should be built with an eye toward fostering common solutions and shared platforms, though there may be times when one-offs serve a specific purpose.³¹

2.1.7.c. Open access

La discussione istituzionale e internazionale sull'*open access*, in particolare per quanto concerne le pubblicazioni derivanti dalla ricerca finanziata, anche parzialmente, dal pubblico – argomento attivo, ad esempio, nella commissione dedicata della Digital Agenda presso la Comunità Europea, e di riflesso nelle commissioni istituite a livello nazionale di ciascun Paese membro, Italia inclusa – si basa sull'assunto: se i cittadini hanno pagato le tasse tramite cui sono state finanziate le ricerche, è giusto che possano accedere liberamente, attraverso il web – considerato qui come una tecnologia di distribuzione a basso costo –, ai risultati, senza dover pagare di nuovo l'accesso ai contenuti, ad esempio acquistando la pubblicazione. Tale ragionamento viene ap-

31. ANNE BURDICK, JOHANNA DRUCKER, PETER LUNENFELD *et al.*, *Digital_Humanities*, The MIT Press, Cambridge (Mass.), 2012, p. 131.

Il *software open source* e lo sviluppo del trasferimento tecnologico di strumenti e piattaforme sono pietre miliari dei progetti di digital humanities. È nell'interesse della comune impresa di insegnamento e di apprendimento che il software venga inteso come una risorsa della comunità, con il codice sorgente condiviso in modo da consentire il sostegno e lo sviluppo da parte dell'intera comunità di utenti. In generale, i progetti devono essere costruiti con un occhio verso la promozione di soluzioni comuni e piattaforme condivise, anche se ci possono essere soluzioni diverse una tantum per uno scopo specifico.

E ancora: «Digital humanities implies a reinterpretation of the humanities as a generative enterprise: one in which students and faculty alike are making things as they study and perform research, generating not just texts (in the form of analysis, commentary, narration, critique) but also images, interactions, cross-media corpora, software, and platforms» *Ibid.*, p. 10.

Le digital humanities implicano una reinterpretazione delle discipline umanistiche nel senso di una impresa generativa: gli studenti come i docenti 'fanno cose', mentre studiano e fanno ricerca, generando non solo testi (come analisi, commenti, narrazioni e critiche) ma anche immagini, interazioni, cross-media corpora, software e piattaforme [traduzioni mie].

Come si nota, anche il tema della multidisciplinarietà è molto forte, anzi insieme a queste considerazioni viene menzionato anche lo stretto rapporto che verrà a svilupparsi, oltre che con le nuove tecnologie, ad esempio con il design e, in particolare con quello che viene definito come uno dei metodi del design, il *thinking through practice* (pensiero-attraverso-la pratica).

plicato sia ai testi scritti come documentazione o conclusione di un lavoro di ricerca, sia ai dati raccolti per uno scopo, che possano magari essere usati per altre ricerche.³²

Nello stesso ambito di discussione, si trovano argomentazioni relative ai metadati condivisi e all'interoperabilità delle piattaforme, per le quali viene proposto l'uso di *open software* ai fini della conservazione e massima "traducibilità" tecnologica per l'archiviazione nel futuro.

Open access (OA, tradotto in: accesso aperto) è la pratica di fornire accesso senza restrizioni tramite internet agli articoli pubblicati in riviste accademiche, a tesi universitarie, atti di conferenze, monografie, capitoli di libri, strumenti formativi e dati.³³

Open access è reso disponibile con due gradi di libertà di accesso: Gratis OA corrisponde all'accesso tramite web senza costi, mentre Libre OA corrisponde all'accesso senza costi cui si aggiungono le specifiche dei diritti di utilizzo: viene richiesto, ad esempio, di mantenere i contenuti integri e di associarli sempre al loro autore o gruppo di autori e, in genere, vengono usate le licenze Creative Commons per specificare i diritti di utilizzo. La modalità di pubblicazione in OA può avvenire in due modi:

Green OA Self Archiving

Gli autori pubblicano in una rivista e, poi, auto archiviano una versione dell'articolo per uso pubblico libero nel loro *repository* istituzionale, in un *repository* centrale, o su altri siti OA.

32. Il presupposto di poter usare i dati per altre ricerche, anche in ambito privato, viene letto come possibile volano economico, in quanto da un lato si vuole promuovere una fruizione del lavoro svolto nella ricerca universitaria da parte delle imprese, in particolare le piccole e medie imprese, e dall'altro lato si auspica l'interrogazione dei lavori pubblicati come modalità per evitare la duplicazione di ricerche: attraverso una maggiore circolazione delle informazioni, si spera i progetti di ricerca possano partire da dove altri si sono conclusi, evitando sprechi.

33. In parallelo, con l'aumentare della quantità sempre crescente di materiali pubblicati in OA, si vedono nascere iniziative a supporto di un miglior filtraggio di tali contenuti. Ad esempio: The Directory of Open Access Repositories - OpenDOAR, un servizio dell'Università di Nottingham

OpenDOAR, gestito da SHERPA Services, con sede presso il Centro per le Comunicazioni di ricerca presso l'Università di Nottingham, si definisce come un servizio che fornisce un elenco di qualità garantita dei *repository* ad accesso aperto in tutto il mondo. Lo staff di OpenDOAR cerca e assegna metadati per consentire la categorizzazione e l'analisi così da essere di supporto per un uso più esteso e per un miglior sfruttamento dei *repository*. Ogni *repository* viene visitato dallo staff di OpenDOAR al fine di garantire un elevato livello di qualità e di coerenza delle informazioni fornite: <http://www.opendoar.org>. Simile anche la Directory of Open Access Journals (DOAJ): <https://doaj.org>

Il progetto PLEIADI - Portale per la Letteratura scientifica Elettronica Italiana su Archivi aperti e Depositi Istituzionali, scaturito dalla collaborazione fra il CASPUR e il CINECA, due importanti consorzi interuniversitari italiani, consente l'accesso centralizzato alla letteratura scientifica depositata negli archivi aperti italiani: <http://find.openarchives.it/info>

Per approfondimenti in merito all'*open access* in Italia, si veda il relativo wiki: http://wiki.openarchives.it/index.php/Pagina_principale

E anche la versione americana: http://oad.simmons.edu/oadwiki/Main_Page

Il materiale depositato è la versione definitiva revisionata, pronta per la stampa, dopo la valutazione tra pari (*peer-review*) o direttamente quella impaginata che l'editore stesso archivia come record. Gli editori Green OA approvano la auto archiviazione immediata da parte degli autori.

Gold OA Publishing

I materiali vengono pubblicati tramite una rivista OA che fornisce accesso libero agli articoli sul sito dell'editore. Esistono riviste ad accesso aperto ibride che forniscono *Gold OA Publishing* solo per gli articoli per i quali gli autori, l'istituzione di riferimento degli autori o i finanziatori della loro ricerca pagano una tariffa per la pubblicazione OA.

Alcune riviste non OA – molte delle quali coprono i costi di pubblicazione chiedendo pagamenti per l'accesso: abbonamenti alla rivista, licenze di accesso al sito, pagamento per prendere visione del singolo articolo –, forniscono OA con delle limitazioni come, ad esempio, la pubblicazione dopo un periodo di embargo di 6-12 mesi o più oppure la richiesta di pubblicare una versione precedente alla revisione editoriale.

Queste riflessioni conducono alla costruzione di un diverso modo di valutare la diffusione della ricerca per via del sempre maggior accesso pubblico al web, e si ravvede una spinta istituzionale a porre le basi teoriche di tali considerazioni.³⁴

34. Dal 1° gennaio 2013 l'ARC (Australian Research Council) ha introdotto una nuova politica di accesso aperto, secondo la quale è obbligatorio che tutte le pubblicazioni derivanti da un progetto di ricerca finanziato dall'ARC siano depositate in un archivio istituzionale ad accesso aperto, entro un periodo di dodici mesi dalla data di pubblicazione.

Nel febbraio 2013, John Holdren, direttore dell'Office of Science and Technology Policy sotto Barack Obama ha emesso il memorandum *Increasing Access to the Results of Federally Funded Scientific Research*, che ha portato al *Fair Access to Science and Technology Research Act* (FASTR), rinnovato nel 2015 secondo cui le agenzie federali americane con spese superiori ai 100 milioni di dollari annui in *Research and Development* (R&D) devono sviluppare piani per rendere disponibili gratuitamente per il pubblico i risultati delle ricerche finanziate dal governo federale entro un anno dalla pubblicazione. Per approfondimenti si veda: HARVARD OPEN ACCESS PROJECT (HOAP) - BERKMAN CENTER FOR INTERNET & SOCIETY, *Notes on the Fair Access to Science and Technology Research Act*, consultato: gennaio 2016, http://cyber.law.harvard.edu/hoap/Notes_on_the_Fair_Access_to_Science_and_Technology_Research_Act

Lunedì 18 marzo 2013 a Stoccolma, durante un discorso in materia di disponibilità dei dati scientifici, *Opening up Scientific Data*, Neelie Kroes, allora commissario responsabile per l'Agenda digitale europea, ha dichiarato che: «Tutti gli scienziati che ricevono finanziamenti dalla Comunità europea dovranno pubblicare i loro risultati in un formato ad accesso aperto». L'*open access* è considerato un tema centrale per rendere il sistema scientifico europeo adeguato all'era digitale; è tramite questa innovazione che la 'quinta libertà' della UE, la libera circolazione della conoscenza, può diventare realtà.

La visione alla base della strategia della Commissione sui dati aperti e sulla circolazione della conoscenza è che le informazioni che sono già state sovvenzionate tramite le casse pub-

Si potrebbe affermare che siamo nel momento di costruzione di ciò che sarà l'eredità culturale veicolata attraverso il web. Se tali questioni sono rilevanti per quanto riguarda i risultati dei lavori di ricerche in corso e finanziate dalle tasse che vengono pagate attualmente, perché non considerare che lo stesso ragionamento potrebbe essere applicato a tutto ciò che è stato fino ad ora salvaguardato e preservato come bene culturale e al cui mantenimento le generazioni passate hanno partecipato?

2.1.7.d. Licenze Creative Commons

Per via della diffusione di internet anche altri ambiti del diritto di autore, oltre a quello relativo al software, sono stati toccati, rendendo necessario creare nuovi modi di gestire il diritto d'autore in termini meno protettivi, così da consentire di rispettare le scelte rese esplicite dall'autore stesso: nasce così un modello di gestione dei diritti d'autore basato su un sistema di licenze attraverso le quali l'autore (in quanto detentore originario dei diritti) indica ai fruitori dell'opera che essa può essere utilizzata, diffusa e, spesso, anche modificata liberamente, nel rispetto di alcune condizioni.

Gli autori sono automaticamente tutelati dal copyright, a meno che non dichiarino di aver attribuito ai propri contenuti o progetti licenze differenti, per esempio una delle licenze Creative Commons.

Esistono sei tipologie di licenza a seconda delle diverse possibili modulazioni dei quattro elementi di base sui quali l'autore ha diritto:

- (by - attribution) attribuzione: necessità di dichiarare o meno la paternità del progetto "originale";
- (nc - non commercial) tipologia di ri-uso: se commerciale o non commerciale;
- (nd - no derivatives) modi di elaborazione dell'opera: se sono consentite o meno opere derivate;
- (sa - share alike) modalità di condivisione: cioè se chi ha usato l'opera sotto tutela abbia il dovere di condividerla allo stesso modo, attribuendo alla propria elaborazione la stessa licenza del progetto "originale" o meno.³⁵

bliche non dovrebbero venire pagate di nuovo ogni volta che vengono consultate o utilizzate e che di queste conoscenze dovrebbero poter beneficiare a pieno anche le imprese e i cittadini europei.

35. Si veda: <https://creativecommons.org/licenses/>



Attribuzione, CC BY



Attribuzione - Non opere derivate, CC BY-ND

2.1.7.e. Open hardware - Arduino

Dall'*open source* relativo al *software* e dall'*open content* traggono ispirazione anche i *maker* che sono intrinsecamente legati a una cultura dove la sfida creativa procede dagli stessi concetti: per giungere a creare e inventare occorre “metterci le mani”, poter operare ad ogni livello entrando in merito al funzionamento e approfondire la conoscenza attraverso la condivisione e l’acquisizione diretta di ciò che è stato fatto da altri e del modo in cui qualcosa è stato costruito; dall’analisi e conoscenza dell’esistente, alla proposta di innovazione.

È del 12 aprile 2012 l’atto di fondazione dell’OSHWA, l’Open Source Hardware Association, dove l’open source viene applicato agli artefatti tangibili – macchine, strumenti o altri oggetti fisici – il cui design viene rilasciato, completo di documentazione di progetto, affinché chiunque sia in grado di costruire, modificare, distribuire e usare l’oggetto stesso; tale definizione costituisce la base per la normazione di quelle che saranno le licenze specifiche per l’Open Source Hardware.³⁶

Un esempio significativo di open source hardware e software è Arduino, la famosa piattaforma per il *physical computing*.

Arduino ha una storia simile a quelle di GNU e di Linux: Massimo Banzi, insegnando all’Interaction Design Institute di Ivrea, si trovava spesso ad ascoltare le lamentele dei suoi studenti perché non riuscivano a trovare un *microcontroller* potente ma economico per gestire i loro progetti artistici robotizzati; decise di produrlo direttamente.

La voce si diffuse fra i designer di tutto il mondo e pochi mesi dopo giunsero ordini per centinaia di unità Arduino. Si è scoperto così che esisteva un mercato per questo genere di prodotti.

La società costituita per distribuire Arduino opta per rilasciare il progetto in *open source*. Poiché la legge sul copyright, che regola il *software open source*, non è applicabile all’hardware, è stata usata la licenza Creative Commons Attribution Share Alike 2.5: chiunque è autorizzato a produrre copie della scheda, a riprogettarla e a vendere schede che ne copiano il progetto. Non è necessario pagare nessun tipo di diritto al



Attribuzione - Non Commerciale, CC BY-NC



Attribuzione - Condividi allo stesso modo, CC BY-SA



Attribuzione - Non opere derivate, Non commerciale, CC BY-NC ND



Attribuzione - Non commerciale, Condividi allo stesso modo, CC BY-NC-SA

36. Si veda: freedomdefined.org/OSHW

gruppo Arduino e nemmeno chiedere il permesso; se il progetto viene pubblicato, occorre però riconoscere al gruppo Arduino l'originale e, se la scheda viene modificata o cambiata, il progetto deve essere reso pubblico usando la stessa licenza Creative Commons; in questo modo le nuove versioni della scheda Arduino sono altrettanto libere e aperte.

L'unico elemento di proprietà intellettuale che il gruppo si è riservato è stato il nome, che è diventato il suo marchio di fabbrica. Se qualcuno vuole vendere delle schede utilizzando questo nome, deve pagare una commissione ad Arduino.

Massimo Banzi stesso dichiara i motivi di tale scelta: si tratta anche qui del vantaggio legato alla creazione di una comunità attiva e collaborativa. Come accade per coloro che collaborano a GNU e Linux, i progettisti avrebbero smontato, modificato, rimontato la scheda e avrebbero cercato il gruppo Arduino per offrire dei miglioramenti; questo processo avrebbe, inoltre, fatto sì che intorno a questo progetto si creasse un ampio interesse, del passaparola e una pubblicità gratuita difficilmente raggiungibile per un pezzo di hardware chiuso e proprietario. Il gruppo Arduino trae vantaggio dal lavoro gratuito svolto da tutti i progettisti e ogni nuova generazione della scheda risulta migliorata e più avanzata. Il lavoro comune, inoltre, risulta stimolato dalla diffusione di strumenti economici per la lettura dei chip che consentono di re-ingegnerizzare quasi tutto, dall'elettronica che si può acquistare online a prezzi che continuano a calare, dalle riviste di DIY - do it yourself ("costruiscilo da solo") come «Make» e da siti come Instructables.³⁷

Trattandosi di hardware, in ogni caso, il gruppo Arduino sostiene un costo per le schede che distribuisce e ne ha un guadagno; se altri le producono a un costo inferiore, vale la logica di mercato. Anche questo dettaglio lascia intendere la portata del vantaggio generato dall'essere tra i primi a recepire i miglioramenti o a sapere di utilizzi innovativi; una conoscenza sempre aggiornata risulta la risorsa più preziosa, attraverso cui poter trarre dei guadagni.³⁸

Quali possibilità si potrebbero aprire per lo sviluppo di attività interattive nei mu-

37. Per la condivisione di progetti, si veda: www.instructables.com

Per la rivista «Make»: <http://makezine.com>

Due presentazioni di Massimo Banzi:

– www.ted.com/talks/view/lang/en/id/1491

– www.youtube.com/watch?v=U0L_IKsX5C4

E infine: MARIO PRIVITERA, *Hai un'idea geniale? Fai come Mr Arduino, regalala. E diventa ricco*, in «Wired ItaliaCondé Nast, Milano, 10 febbraio 2009.

38. Durante la Maker Faire Bay Area (San Francisco, California) del 20-22 maggio 2016 l'Arduino Create environment è stato reso pubblico: la nuova versione della piattaforma di sviluppo di Arduino è *web-based*, si lavora in *cloud* e consente un ancor maggiore supporto all'interno della comunità, tra coloro che condividono il proprio codice e possono, quindi, vedere come altri hanno risolto problematiche simili e/o consultarsi direttamente con gli altri utenti. Si veda: <https://blog.arduino.cc/2016/05/20/arduino-create-is-a-one-stop-shop-for-makers>

sei tramite l'uso del *physical computing*,³⁹ ad esempio coinvolgendo gli utenti nella progettazione?

2.1.7.f. Economia partecipativa

Come suggerito in precedenza a proposito di alcuni aspetti dell'etica della collaborazione *open source*, alcune dinamiche economiche vengono messe in discussione e rinnovate online.

L'economista Loretta Napoleoni, coniando il neologismo "pop-economy",⁴⁰ mette in rilievo alcuni aspetti originati dai nuovi modi di relazione tra individui legati alla condivisione e alla formazione di comunità unite da interessi convergenti.

La pop economy o economia partecipativa è un modo di concepire l'economia e il mercato a partire da scelte etiche dei singoli che fanno leva sui concetti di scambio, prestito e mutuo soccorso, e allo stesso tempo esaudiscono le esigenze di sostenibilità, evitando sprechi e avvicinandosi a uno stile di vita meno consumista e artificialmente legato al possesso dei beni, sulla linea del *downshifting* o decrescita felice. La pop economy nasce dal basso come altra economia possibile e si propaga viralmente attraverso il web: si tratta di persone che quando hanno un bisogno o un problema, per prima cosa vanno online a vedere se c'è qualcuno che si trova in una situazione simile. Attraverso le dinamiche di social network sempre più specifici e rivolti a comunità di interessi è semplice entrare in contatto e trovare modi per affrontare insieme il problema, spesso senza spendere soldi,⁴¹ o spendendone il meno possibile, o seguendo un modello di fruizione partecipata del servizio (solo quando serve). Internet rende possibile allargare la società in cui si vive cercando ed entrando in contatto con persone con cui condividere interessi e valori alla base di alcune scelte: basti pensare a servizi come car e bike sharing, per cui una buona gestione del servizio online per rendere possibile la verifica della disponibilità dei mezzi, del traffico e simili, diventa, ad esempio, un discriminante tale da fare la differenza tra un servizio usabile e usato o meno.

39. Si tratta della possibilità di usare Arduino per realizzare dei sistemi interattivi fisici, attraverso l'uso di hardware e di software, che possano interagire con il mondo esterno tramite l'uso di sensori (per ricevere informazioni) e attuatori (*microcontroller*) in grado di tradurre informazioni digitali in comandi e azioni con esito nello spazio fisico.

40. Si vedano: LORETTA NAPOLEONI, *L'economia del mutuo soccorso. Come navigare nel mare calmo della Pop Economy e vivere felici in tempo di crisi*, in «Wired Italia», vol. XII, Condé Nast, Milano, 2010. e la versione aggiornata LORETTA NAPOLEONI, *L'economia del mutuo soccorso*, 10 novembre 2013, consultato: gennaio 2016, <http://www.ilfattoquotidiano.it/2013/11/10/l-economia-del-mutuo-soccorso/772210/>

41. I siti dove ci si iscrive e si propone quello che si ha da barattare (musica, film, informatica e cellulari, arredamento, vestiti, giochi, collezionismo, articoli sportivi, per la casa, cosmetici) e si cerca uno scambio con gli altri iscritti sono numerosi, in Italia per esempio: <http://www.zerorelativo.it>

Spesso, poi, l'uso del web diventa un modo di organizzare e gestire attività che, invece, si svolgono a livello locale come i GAS, i gruppi di acquisto solidale per disintermediare il rapporto produttore-consumatore e per scegliere consapevolmente cosa acquistare, e la BDT, banca del tempo, dove ciascun socio mette a disposizione un tot di ore per dare a un altro socio una certa competenza e diventa, così, creditore di quel tot di ore per altre attività di cui potrebbe aver bisogno, senza scambi di denaro.⁴²

Su questa predisposizione a vedere nella collaborazione un vantaggio, comune tra gli utenti del web, possono innestarsi le attività dedicate ai beni culturali: coinvolgere le persone e il loro interesse e amore per il territorio o per la cultura per migliorare un servizio, per capire come meglio comunicarlo, per attività di *fundraising* e altro; offrendo agli utenti diversi vantaggi: da quello di sentirsi parte di progetti importanti per loro, a quello di offrire un servizio alla società e poter accedere a beni non sempre o non più accessibili fino a ricompense come visite guidate da esperti del settore, accessi in orari speciali e altro.

2.1.7.g. Crowdsourcing

Il *crowdsourcing* (dall'inglese *crowd*, folla, e *outsourcing*, esternalizzare una parte delle proprie attività) viene definito come l'azione di una compagnia o istituzione che scelga una funzione normalmente svolta da un impiegato interno (o tralasciata per mancanza di fondi) e la esternalizzi presso un network di persone indefinito (e generalmente esteso) sotto forma di una richiesta aperta; le attività più sovente proposte attraverso il *crowdsourcing* sono creazione e modifica di contenuti, organizzazione o soluzione di problemi relativi a strutture di informazione o conoscenza. Spesso le attività svolte in *crowdsourcing* riguardano le funzioni di conservazione, archiviazione e tutela del patrimonio culturale, e le richieste possono essere appunto di contribuire at-

42. Nella prospettiva di progettazione e partecipazione volte a un intervento nella società è da citare l'esperienza di Giuseppe Cusatelli, architetto e professore del Politecnico di Milano che dalla fine degli anni settanta, cogliendo la forte componente ideologica e l'importanza sociale dell'auto costruzione per l'edilizia agevolata, ne elaborò una filosofia di approccio, studiò un progetto e selezionò i materiali che potessero rendere possibile una simile iniziativa. La convivenza tra vicini è costruita attraverso il lavoro collettivo. Nel 1980 l'architetto Cusatelli, insieme a un gruppo di operai della Ignis, auto costruì 14 case sulle rive del lago di Varese e oggi la logica dell'auto costruzione è passata dalla fase sperimentale a quella politica e di sistema.

Alcune amministrazioni regionali e comunali hanno scoperto il valore dell'auto costruzione e hanno cominciato ad indire bandi, ad assegnare terreni e ad aprire cantieri in cui gli operai sono gli stessi proprietari delle case da costruire. A guidare oggi questo fenomeno è Alisei, un'associazione non governativa attiva da oltre vent'anni nel campo della cooperazione allo sviluppo e all'aiuto umanitario, che dal 2004, insieme a Giuseppe Cusatelli ha dato vita a Alisei Auto Costruzioni, una divisione operativa con personalità giuridica che promuove e gestisce l'auto costruzione associata in Italia.

traverso *user generated content* (ad esempio con contenuti originali raccolti dagli utenti o da essi archiviati per mantenere o estendere le collezioni) oppure nella gestione degli archivi elettronici sotto forma di *tag* o descrizione di contenuti (*social filtering*).

Le attività proprie del crowdsourcing sono svolte in genere a distanza da utenti per i quali però l'accesso "privilegiato" o progettuale a tali materiali, anche solo tramite la rete diviene una forte forma di coinvolgimento.

Più le istituzioni saranno presenti sui *social media* più sarà immediato il passaggio eventuale da visitatori e persone interessate ad alcuni ambiti o istituzioni culturali, a possibili collaboratori con attività che possono variare da semplici risposte alle attività di comunicazione diffuse tramite i *social media*, a vero e proprio lavoro volontario.

Da tempo esistono dei progetti dove il passaggio tra il lavoro gestito dall'organizzazione e quello della comunità online è sfumato. Un esempio in ambito museale è il progetto di collaborazione con la comunità di Wikipedia: nel 2008 dalla collaborazione tra Wikipedia e un consorzio di musei inglesi e americani nasce il progetto "Wiki Loves Art" con lo scopo di aumentare le immagini di oggetti da collezioni di musei presenti in Wikimedia Commons. Per un periodo di tempo limitato le istituzioni che partecipano al progetto aprono le porte a utenti di Wikipedia affinché possano fotografare gli oggetti e caricare poi le fotografie sulla piattaforma aggiungendo anche la pagina con la scheda dell'oggetto. Per la stesura delle schede relative agli oggetti gli utenti hanno avuto modo di lavorare insieme con i curatori delle diverse sezioni del museo e per la prima volta al British Museum è nato anche il ruolo di Wikipedian in Residence costruendo un insieme di *best practices* e modelli di progetto che vengono presentati e accolti con favore nelle istituzioni di tutto il mondo. L'iniziativa è stata ripetuta diverse volte nel corso degli ultimi anni allargandosi a macchia d'olio in diversi Paesi e in collaborazioni con varie istituzioni. Il progetto prende ora il nome di GLAM-WIKI (dove GLAM è acronimo per Galleries, Libraries, Archives and Museums e include anche altre istituzioni culturali come teatri, giardini botanici, editori, produttori, ecc...) e un aspetto molto importante è quanto traffico viene portato ai siti delle singole istituzioni attraverso il *cross reference* (richiamo incrociato) tra le pagine di Wikipedia e quelle del sito dell'istituzione.⁴³ Attraverso la collaborazione online le persone si trovano a frequentare le istituzioni con dei ruoli diversi da quello di semplice visitatore, creando un coinvolgimento diretto tra pubblico e istituzioni culturali⁴⁴ che può rivelarsi una ottima testa di ponte per futuri sviluppi.

43. Per una serie di altri esempi e distinzioni di diverse modalità di collaborazione in *crowdsourcing* per i beni culturali cfr. JOHAN OOMEN, LORA AROYO, «Crowdsourcing in the cultural heritage domain: opportunities and challenges», in *Proceedings of the 5th International Conference on Communities and Technologies (C&T '11)*, ACM, New York (NY), 2011.

44. L'esempio probabilmente più famoso di *crowdsourcing*, basato però su una ricompensa economica è Amazon's Mechanical Turk dove i lavoratori vengono pagati per il loro contributo in Human Intelligence Tasks (HITs, attività non eseguibili da computers); dati risalenti a gennaio 2011 riportano più di mezzo milione di "lavoratori" nel mondo provenienti da 190 diversi Paesi.

2.1.7.h. Crowdfunding

Sempre nell'ambito di collaborazione e condivisione di valori rientra anche l'importante fenomeno del *crowdfunding* (dall'inglese *crowd*, folla e *funding*, finanziamento): finanziamento collettivo. Il *crowdfunding* è un processo di finanziamento "dal basso": attraverso piattaforme web vengono proposti progetti che necessitano di fondi per essere sviluppati, e, in genere viene dichiarata anche una cifra indicativa da raggiungere per avviare il progetto, sta agli utenti della piattaforma valutare il progetto e decidere se e per quanto danaro finanziarlo; la comunità di interessi, in questo caso, non è tale da consentire una partecipazione con la propria attività diretta, ma si condivide tanto un'idea da volerla vedere realizzata e da essere, quindi, disposti a investire in essa e a sostenerla.⁴⁵

Kikstarter, una delle maggiori piattaforme di *crowdfunding*, ha pubblicato notizie relative all'interesse che alcune amministrazioni locali stanno dimostrando per una sorta di *civic crowdfunding* dove cittadini raccolgono fondi attraverso il web per migliorare lo spazio pubblico; chiaro che in tal senso è da valutare attentamente la questione del rapporto tra questo genere di *fundraising* e le tasse con le quali il cittadino già contribuisce fiscalmente al mantenimento del bene comune. Queste forme di finanziamento vengono usate anche per progetti dedicati al territorio che trovano, così, risposta in compagini di sponsor inesistenti in precedenza: singoli cittadini privati insieme a soggetti pubblici e a grandi aziende che si trovano a co-finanziare un progetto.⁴⁶

Un esempio di *crowdfunding* combinato con finanziamento pubblico è quello presentato da progetto svedese CrowdCulture⁴⁷ dove, a seconda dei progetti che vengono sostenuti di più dagli utenti, viene influenzata anche la parte di budget pubblico riversata nei progetti stessi.

Nei progetti di *crowdfunding*, come per quelli di *crowdsourcing*, sono sovente previsti dei privilegi per coloro che partecipano alla sponsorizzazione, ad esempio il progetto Flag Fen Lives⁴⁸ gestito da DigVentures Ltd combina le due modalità: coloro

45. Per un riferimento ai principi fondamentali del modello del crowdfunding si veda il Kapitalist Manifesto, scritto dall'italiano Alberto Falossi (fondatore della piattaforma di crowdfunding Kapital), al seguente link: <http://www.kapital.com/manifesto>

Altre piattaforme di crowdfunding:

– https://www.indiegogo.com/#/picks_for_you

– <https://www.gofundme.com>

46. A seguire il link per visualizzare le statistiche aggiornate relative ai progetti finanziati su Kikstarter, suddivisi per tipologia; di particolare interesse le categorie entro cui vengono suddivise le tipologie di progetto: musica, film/video, arte, editoria, teatro, giochi, design, cibo, fotografia, fumetti, danza, moda, tecnologia: <http://www.kickstarter.com/help/stats>

47. Si veda: <http://www.crowdculture.eu/en>

48. Si veda: <http://digventures.com/flag-fen-2012/>

che supportano lo scavo archeologico, potranno anche andare a lavorare a fianco degli archeologi *in situ*.

2.2. Costellazione di argomenti

2.2.1. Excursus sull'etica informatica

Cercando di identificare un ambito dove reperire un ragionamento o dei punti di riferimento sulla posizione dei beni culturali nel web, per analogia la ricognizione è cominciata a partire dall'etica informatica, disciplina che indaga la connessione tra tecnologie digitali e società.

Tratteggiando un abbozzo di cronologia della disciplina, si evidenzia come inizialmente le tematiche siano piuttosto sollevate da informatici e rivolte a informatici e, cioè, a coloro che direttamente sviluppano le tecnologie; via via, con il diffondersi dell'uso del computer, in particolare per via dell'espansione del web, gli ambiti di indagine divengono pervasivi aprendo la strada alla strutturazione di una disciplina di studio che include le indicazioni per i professionisti e le imprese che producono nuove tecnologie ma si estende alla società tutta:⁴⁹

- **1948** Norbert Wiener professore al MIT in *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine* fa riferimento alle inedite potenzialità dal punto di vista sociale della tecnologia su cui si basa la cibernetica e, approfondendo il tema, pubblica, nel 1950, *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*⁵⁰
- **1968** Donn Parker, ricercatore allo Stanford Research Institute (SRI) di Menlo Park inizia a occuparsi del punto di vista di un'etica per coloro che scrivono programmi per computer⁵¹

49. Per i riferimenti spigolati a partire dalle lezioni e dalle conversazioni ringrazio Norberto Patrignani, per il corso su Etica informatica, attivato per tutte le scuole di dottorato del Politecnico di Torino; si veda, inoltre, NORBERTO PATRIGNANI, *Computer Ethics. Un quadro concettuale*, in «Mondo digitale», vol. 3, Federazione Italiana Elettrotecnica Elettronica Automazione Informatica e Telecomunicazioni, 2009. e l'ottima voce della Stanford Encyclopedia of Philosophy: TERRY WARD BYNUM, *Computer and Information Ethics*, consultato: gennaio 2016 (Winter 2015 Edition), <http://plato.stanford.edu/archives/win2015/entries/ethics-computer>

50. NORBERT WIENER, *Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine*, Hermann & Cie Paris & MIT Press, Cambridge (Mass), 1948, 2nd revised ed. 1961. e NORBERT WIENER, *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*, Houghton Mifflin, Boston, 1950.

51. DONN B. PARKER, *Rules of ethics in information processing*, in «Communications of the ACM», vol. 11, n. 3, ACM, New York (NY), 1968.

- **1972** elaborazione del primo Codice Etico di Condotta Professionale⁵² della ACM (Association for Computing Machinery, associazione professionale di informatica fondata nel 1947)
- **1976** Joseph Weizenbaum professore del MIT, a partire dalla elaborazione di programmi che simulavano una conversazione naturale, inizia a occuparsi di intelligenza artificiale e della differenza tra decidere e scegliere al fine di specificare in quali campi sia eticamente auspicabile non affidarsi al computer (applicazioni militari automatizzate, in sostituzione di persone con ruoli dove ci si aspetta cura e rispetto dell'altro)
- **1978** Walter Maner, professore alla Old Dominion University in Virginia, sostenendo che l'avvento dei computer abbia generato nuovi tipi di problemi, usa il termine "Computer Ethics" per definire una branca dell'etica applicata che studia e analizza l'impatto sociale ed etico delle ICT (Information and Communications Technology, oppure TIC per Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione)⁵³
- **1983** viene fondata la Computer Professionals for Social Responsibility (CPSR) a Palo Alto come punto di riferimento internazionale per i professionisti e per l'etica applicata al lavoro informatico
- **1985** viene considerato l'anno di fondazione della disciplina Computer Ethics. James Moor, del Dartmouth College, pubblica l'articolo *What is Computer Ethics?*⁵⁴ e Deborah Johnson, del Rensselaer Polytechnic Institute, il libro *Computer Ethics*⁵⁵ dove viene esplicitato il suo punto di vista: nella disciplina oggetto di studio non si trattano problemi completamente nuovi, ma problemi tradizionali su cui l'avvento dei computer getta una nuova luce
- **1991** National Conference on Computing and Values (NCCV), a New Haven in Connecticut, prima conferenza internazionale multidisciplinare sulla Computer

52. Si veda: *Codice Etico di Condotta Professionale*, versione del 16 ottobre 1992, consultato: gennaio 2016, <https://www.acm.org/about-acm/acm-code-of-ethics-and-professional-conduct>

53. WALTER MANER, *Starter Kit on Teaching Computer Ethics*, Helvetia Press and the National Information and Resource Center for Teaching Philosophy, Hyde Park, NY, 1980 (prima edizione autopubblicata nel 1978).

54. JAMES H. MOOR, «What Is Computer Ethics?», in *Computers and Ethics*, Terrell Ward Bynum, Basil Blackwell, Oxford, 1985.

55. DEBORAH G. JOHNSON, *Computer Ethics*, Prentice Hall, Upper Saddle River (New Jersey), 1985 (quarta ed. 2009).

Ethics organizzata da Terry Ward Bynum e Walter Maner. Con la partecipazione di studiosi provenienti da diverse discipline, l'aspetto multidisciplinare della conferenza evidenzia la differenza tra l'etica professionale e la materia di studio che diviene strumento di analisi della società. Nello stesso anno la materia Computer Ethics viene ufficialmente introdotta nei piani di studi di Ingegneria informatica delle università statunitensi.

- **1992** Il Computer Ethics Institute pubblica i dieci comandamenti dell'etica del computer:
 1. Non userai un computer per danneggiare le altre persone.
 2. Non interferirai con l'operato informatico delle altre persone.
 3. Non curioserai tra i files dei computer altrui.
 4. Non userai un computer per rubare.
 5. Non userai un computer per testimoniare il falso.
 6. Non copierai o userai software proprietario per cui non hai pagato.
 7. Non userai risorse informatiche altrui senza autorizzazione o senza un'appropriata remunerazione.
 8. Non ti approprierai delle creazioni intellettuali altrui.
 9. Penserai alle conseguenze sociali dei programmi che stai scrivendo o dei sistemi che stai elaborando.
 10. Userai sempre il computer con modalità che assicurino considerazione e rispetto per i tuoi simili.⁵⁶

- **anni novanta** con internet, il World WideWeb e per via dell'estendersi delle applicazioni dell'ICT al quotidiano di ognuno, comincia a essere sentita la necessità su scala globale di riferimenti etici in campo giuridico, sociale, filosofico.

⁵⁶. Si veda: <http://computerethicsinstitute.org/publications/tencommandments.html>

The Ten Commandments of Computer Ethics:

1. Thou shalt not use a computer to harm other people.
2. Thou shalt not interfere with other people's computer work.
3. Thou shalt not snoop around in other people's computer files.
4. Thou shalt not use a computer to steal.
5. Thou shalt not use a computer to bear false witness.
6. Thou shalt not copy or use proprietary software for which you have not paid.
7. Thou shalt not use other people's computer resources without authorization or proper compensation.
8. Thou shalt not appropriate other people's intellectual output.
9. Thou shalt think about the social consequences of the program you are writing or the system you are designing.
10. Thou shalt always use a computer in ways that ensure consideration and respect for your fellow humans.

Nasce il Centre for Computing and Social Responsibility⁵⁷ (CCSR, De Montfort University, UK), diretto dai professori Simon Rogerson, Terry Ward Bynum e Donald Gotterbarn, punto di riferimento per la ricerca e la formazione sui rischi e sulle opportunità derivanti dall'applicazione dell'Information Technology. Il CSSR dal 1995 organizza la conferenza ETHICOMP ogni due anni. Crescono e si diffondono anche in Europa⁵⁸ i dipartimenti dove si ricercano e si insegnano temi inerenti, non più esclusivamente nei piani di studi all'interno dei dipartimenti di Informatica; un esempio è il dipartimento di Science, Technology and Society (STS), nella facoltà di Engineering and Applied Science⁵⁹ della Virginia University, Charlottesville, diretto da Deborah Johnson. Mentre alla Stanford University, California, il dipartimento cambia nome diverse volte: Values, Technology, and Society (VTS) nel 1971; Values, Technology, Science, and Society (VTSS) nel 1981; Science, Technology, and Society⁶⁰ (STS) nel 1993; e cambia a più riprese anche afferenza tra la facoltà di Ingegneria e quella di Humanities and Sciences. Trattandosi di dipartimenti multidisciplinari gli orientamenti dipendono sovente dalle origini disciplinari e dagli interessi di ricerca dei professori coinvolti.

- **Tra il 2003 e il 2005**, Luciano Floridi istituisce l'IEG - Information Ethics Research Group⁶¹ alla Oxford University.

2.2.2. Ambiti di ricerca, tra etica ed etica informatica

Gli ambiti di ricerca riferibili all'etica informatica attualmente sono molto vasti in quanto via via seguono le tappe delle possibilità di azione o delle capacità che sono

57. Si veda: <http://www.dmu.ac.uk/research/research-faculties-and-institutes/technology/centre-for-computing-and-social-responsibility/ccsr-home.aspx>

58. Nel 2013 la Comunità Europea inserisce per Horizon 2020 la verifica etica su tutto il processo di presentazione di proposte e revisione dei progetti finanziati dalla comunità, dando molta importanza ad ogni aspetto incluso quello tecnologico: dalla responsabilità sociale di impresa al risultato etico del progetto. La valutazione è divisa in varie fasi che includono la autovalutazione preliminare alla presentazione delle proposte e diverse fasi di valutazione da parte di esperti esterni indipendenti.

Si veda la documentazione specifica in:

- http://ec.europa.eu/research/participants/portal/doc/call/h2020/h2020-msca-itn-2015/1620147-h2020_-_guidance_ethics_self_assess_en.pdf
- http://ec.europa.eu/research/participants/docs/h2020-funding-guide/cross-cutting-issues/ethics_en.htm
- https://erc.europa.eu/sites/default/files/document/file/Specific%20Programme%20Horizon%202020_council_decision_establishing_the_specific_programme_implementing_Horizon_2020.pdf

59. Si veda: <http://www.eands.virginia.edu/sts>

60. Si veda: <https://sts.stanford.edu>

61. Si veda: <http://www.cs.ox.ac.uk/activities/ieg/home.html>

state rese possibili o che sono state modificate tramite le tecnologie. Per un po' di riferimenti si possono tracciare i seguenti filoni generali,⁶² non esaustivi:

- *Accesso*: rispondere al *digital divide* nelle sue varie possibili declinazioni: socioculturali (per minoranze, migranti o persone ai margini della società), geografiche (zone rurali, remote o in via di sviluppo), legate all'invecchiamento o alle varie forme di disabilità; formazione dei cittadini per offrire competenze tali da trarre vantaggio dall'uso delle nuove tecnologie in termini di inclusione sociale, lavoro, intrattenimento.
- *Democrazia digitale*: uso delle nuove tecnologie per migliorare i servizi forniti ai cittadini e le loro vite; valutazione delle tecnologie e di questi nuovi spazi "pubblici" per accrescere la partecipazione alla democrazia; identità multiple e anonimato.
- *Internet governance e neutralità della rete*: studio, sviluppo e applicazione da parte dei governi, delle istituzioni sovranazionali, del settore privato e della società civile di principi, norme, regole, procedure decisionali e programmi condivisi che determinano l'evoluzione e l'uso di Internet.
- *Inquinamento*: inquinamento ambientale dovuto alla diffusione e all'aggiornamento degli strumenti tecnologici.
- *Intelligenza artificiale - AI*: "agent" ethics (robots o softbots autorizzati ad agire al posto di un essere umano); cyborg ethics (esseri umani con impianti robotici o bionici, nanotecnologie); "armi intelligenti"; delega di attività e compiti alla tecnologia; perdita di competenze da parte dell'essere umano e conseguente dipendenza dalla tecnologia.
- *Lavoro*: responsabilità di impresa nella globalizzazione; lavoratori della conoscenza (*knowledge workers* e *knowledge management*); ottimizzazione del lavoro a svantaggio degli esseri umani.
- *Informazione diffusa online*: privacy; proprietà intellettuale; la conoscenza come bene comune e il movimento *open source*; diritto all'oblio.
- *Sicurezza*: affidabilità o meno dei computer e dei software; uso del computer per attività criminali e terrorismo; diffusione di virus distruttivi.

62. Al tema della disciplina che con lo sviluppo delle tecnologie e delle loro applicazioni si è estesa tanto da rischiare unitarietà risponde, ad esempio, offrendo una visione d'insieme: KENNETH E. HIMMA, HERMAN T. TAVANI, *The Handbook of Information and Computer Ethics*, 1, Wiley-Interscience, Hoboken (NJ), 2008.

2.2.3. Verso l'etica dell'informazione

Considerata la varietà di argomenti toccati in un elenco pur approssimativo si nota che vengono raccolte sotto al cappello di Computer Ethics una serie di elaborazioni e reazioni relative ad accadimenti nell'ambito dell'evoluzione delle tecnologie e del modo in cui il loro uso entra e influenza la società attuale. Sovente, vista la rapidità di sviluppo delle tecnologie, il ragionamento giunge *a posteriori*. Si rendono, quindi, fruibili informazioni e connessioni tra informazioni, con le attività e possibilità che ne derivano, più rapidamente di quanto si costruiscano dei punti di riferimento per assorbirle ed elaborarle.⁶³ Questo processo di sviluppo tecnologico e di elaborazione concettuale porta a considerare la possibilità di porsi domande a un livello di analisi antecedente, considerando rete e tecnologie come parti dell'ambiente in cui si vive e che verrà lasciato alle generazioni future.

Il lavoro di Luciano Floridi mira esattamente a questo, egli afferma infatti: «ICTs are actually creating a new informational environment in which future generations will live most of their time»;⁶⁴ così egli legge la particolare situazione in cui ci si trova oggi in rapporto al web e alla vastità dei dati in esso presenti, tanto da affermare «the infosphere will have moved from being a way to refer to the space of information to being synonymous with reality. [...] We shall be in trouble if we do not take seriously the fact that we are constructing the new environment that will be inhabited by future generations».⁶⁵

63. A questo proposito è interessante il concetto di *slow tech* presentato in NORBERTO PATRIGNANI, DIANE WHITEHOUSE, *Slow Tech: a quest for good, clean and fair ICT*, in «Journal of Information, Communication and Ethics in Society», vol. 12, Emerald Group Publishing Limited, Bingley (UK), 2014.

64. LUCIANO FLORIDI, *Information: A Very Short Introduction*, Oxford University Press, Oxford, 2010, p. 14. Le Tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT, Information e Communication Technology) stanno creando un nuovo ambiente informativo dove le generazioni future vivranno per la maggior parte del proprio tempo.

65. L'infosfera sarà mutata dall'essere un modo di far riferimento allo spazio dell'informazione fino ad essere effettivamente sinonimo della realtà. [...] Ci troveremo nei guai se non considereremo seriamente il fatto che stiamo costruendo il nuovo ambiente che sarà abitato dalle generazioni future, *Ibid.*, pp. 17-18.

A seguire ancora una citazione attinente al tema delle ICT come ambiente che potrebbe essere interessante tenere presente: «[...] today, any advanced information society faces the pressing task of equipping itself with a viable philosophy of information. [...] while technology keeps growing bottom-up, it is high time we start digging deeper, top-down, in order to expand and reinforce our conceptual understanding of our information age, of its nature, of its less visible implications, and of its impact on human and environmental welfare, and thus give ourselves a chance to anticipate difficulties, identify opportunities, and resolve problems», *Ibid.*, p.

Dopo l'allargarsi e il fiorire di problematiche, la puntualizzazione elaborata da Floridi identifica la necessità di andare a monte di tali questioni, cerca gli strumenti logici e filosofici per contestualizzare i temi, ridefinisce l'ambito per giungere a una macroetica che possa accogliere le varie istanze a partire dalla considerazione di quali ne sono gli elementi fondamentali e fondativi; presenta, quindi, i concetti di infosfera⁶⁶ e di inforg e, cioè, di agenti coinvolti dalla e nella infosfera stessa, costituiti e portatori di informazioni:

In many respects, we are not standalone entities, but rather interconnected informational organisms or inforgs, sharing with biological agents and engineered artefacts a global environment ultimately made of information, the infosphere. This is the informational environment constituted by all informational processes, services, and entities, thus including informational agents as well as their properties, interactions, and mutual relations. [...]

It is a change that is happening not through some fanciful alterations in our bodies, or some science-fictional speculations about our posthuman condition but, far more seriously and realistically, through a radical transformation of our understanding of reality and of ourselves.⁶⁷

8. Tradotto: [...] oggi, ogni società dell'informazione avanzata affronta il compito urgente di dotarsi di una valida filosofia dell'informazione. [...] mentre la tecnologia continua a crescere dal basso, è giunto il momento di cominciare a scavare più a fondo, dall'alto verso il basso, al fine di ampliare e rafforzare la nostra comprensione concettuale della nostra era dell'informazione, della sua natura, delle sue implicazioni meno visibili, e del suo impatto sul benessere umano e ambientale, dando così a noi stessi la possibilità di anticipare le difficoltà, individuare le opportunità, e risolvere i problemi.

66. Con le parole di Floridi «Infosphere is a neologism I coined years ago based on "biosphere," a term referring to that limited region on our planet that supports life. It denotes the whole informational environment constituted by all informational entities (thus including informational agents as well), their properties, interactions, processes, and mutual relations. It is an environment comparable to, but different from, cyberspace (which is only one of its subregions, as it were), since it also includes offline and analogue spaces of information»: Infosfera è un neologismo che ho coniato anni fa sulla base di "biosfera", un termine che si riferisce a quella limitata regione del nostro pianeta che sostiene la vita. Denota l'intero ambiente informazionale costituito da tutte le entità informazionali (compresi, quindi, anche gli agenti informazionali), le loro proprietà, interazioni, processi e relazioni reciproche. È un ambiente paragonabile al, ma differente dal, ciberspazio (che è solo una delle sue sottoregioni, per così dire), in quanto comprende anche spazi di informazione offline e analogici, LUCIANO FLORIDI, «Foundations of Information Ethics», in *The Handbook of Information and Computer Ethics*, Kenneth E. Himma, Herman T. Tavani, Wiley-Interscience, Hoboken (NJ), 2008, p. 20.

67. Sotto molti profili non siamo entità isolate quanto piuttosto organismi informazionali interconnessi, o inforg, che condividono con agenti biologici e artefatti ingegnerizzati un ambiente globale costituito in ultima analisi dalle informazioni, l'infosfera. Quest'ultima è l'ambiente informazionale costituito da tutti i processi, servizi ed entità informazionali che includono gli agenti informazionali così come le loro proprietà, interazioni e relazioni reciproche. [...]

È in gioco una trasformazione più sottile, meno sensazionale, e tuttavia più fondamentale e profonda nel nostro modo di concepire che cosa sia un agente e quale tipo di ambiente questi

Un altro aspetto alla base del ragionamento di Floridi è la sempre maggiore fluidità del passaggio tra online e offline, che avviene in modo sempre meno percepibile, tanto che a poco a poco non si percepisce la quantità di informazioni e dati in cui si è immersi e coinvolti; basti pensare a quanti dati vengano raccolti costantemente da ogni strumento e dalla continua produzione di ulteriori informazioni dovute al fatto che questi strumenti comunichino tali dati tra loro:

The increasing informatization of artefacts and of whole (social) environments and life activities suggests that soon it will be difficult to understand what life was like in pre-informational times (to someone who was born in 2000, the world will always have been wireless, for example) and, in the near future, the very distinction between online and offline will disappear.⁶⁸

Il procedimento seguito da Floridi per consolidare il suo quadro metodologico parte dalla considerazione di cosa è attualmente alla base del concetto di informazione⁶⁹ e, a questo scopo, propone il modello RPT (*resource, product, target*) definito come segue:

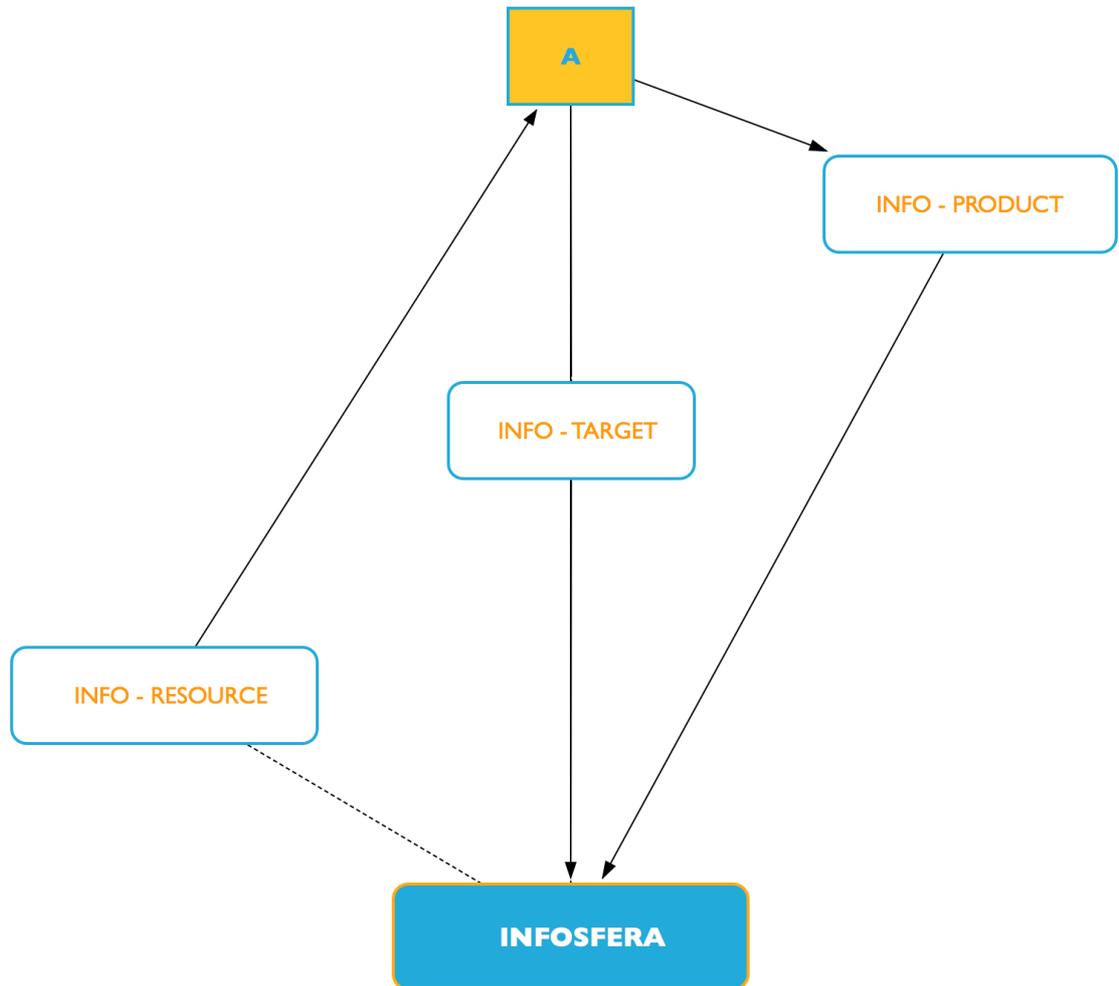
Intuitively, A can avail herself of some information (information as a resource) to generate some other information (information as a product) and, in so doing, affect her informational environment (information as target). This simple model [...], will help us to get some initial orientation in the multiplicity of issues belonging to information ethics (henceforth IE). I shall refer to it as the RPT model (resource, product, target).⁷⁰

nuovi agenti abitino. Si tratta di una trasformazione che sta avendo luogo non attraverso qualche sciocca alterazione nel nostro corpo o qualche speculazione fantascientifica sulla nostra condizione postumana ma, molto più seriamente e realisticamente, attraverso una trasformazione radicale della nostra comprensione della realtà e di noi stessi. LUCIANO FLORIDI, *Information: A Very Short Introduction...*, *op. cit.*, pp. 9-10.

68. La crescente informatizzazione degli artefatti, dell'intero ambiente (sociale) e delle attività della vita suggerisce che presto sarà difficile comprendere come fosse la vita nell'era preinformazionale (per chi è nato nel 2000, ad esempio, il mondo è sempre stato wireless) e, in un futuro prossimo, la distinzione tra online e offline scomparirà, *Ibid.*, pp. 16-17.

69. Un altro modello usato nella ITSM (Information Technology Service Management, la disciplina che si occupa della gestione dei sistemi IT), oltre che in Architettura della informazione, per rappresentare il processo di knowledge management è il sistema piramidale DIKW (Data, Information, Knowledge, Wisdom - dati, informazioni, conoscenza e saggezza).

70. Intuitivamente A può avvalersi di determinate informazioni (informazione come risorsa) per generare altre informazioni (informazione come prodotto) e in tal modo condizionare il proprio ambiente informazionale (informazione come obiettivo). Questo modello semplice [...] ci aiuterà a orientarci nella molteplicità di questioni proprie dell'etica dell'informazione. Vi farò riferimento nei termini del modello RPO (risorsa, prodotto, obiettivo), *Ibid.*, p. 104.



La versione classica modello RPT (resource, product, target - RPO risorsa, prodotto, obiettivo)

Il quadro metodologico (e meta-etico) che Floridi chiama Information Ethics o IE è, quindi, inteso come un punto di vista alternativo in grado di superare quelle che vengono considerate analisi microetiche in quanto interpretano l'Information Ethics come un'“etica delle risorse informazionali”, un'“etica dei prodotti informazionali” o un'“etica del contesto/obiettivo o target informazionale”.

The RPT model is useful to rectify an excessive emphasis occasionally placed on specific technologies (this happens most notably in computer ethics), by highlighting the more fundamental phenomenon of information in all its varieties and long tradition. This was also Wiener's position and the various difficulties encountered in the conceptual foundations of computer ethics are arguably connected to the fact that the latter has not yet been recognized as primarily an environmental ethics, whose main concern should be the ecological management and wellbeing of the infosphere. Since the appearance of the first works in the eighties, Information Ethics has been claimed to be the study of moral issues arising from one or another of the three distinct “information arrows” in the RPT model.⁷¹

Floridi, addentratosi a definire in quale modo il modello precedente riduca la possibilità di considerazione etica attualmente necessaria per l'infosfera, e dopo aver introdotto il concetto di etica dell'ambiente dell'informazione, rivede il modello RPT inserendo gli agenti all'interno dell'infosfera:

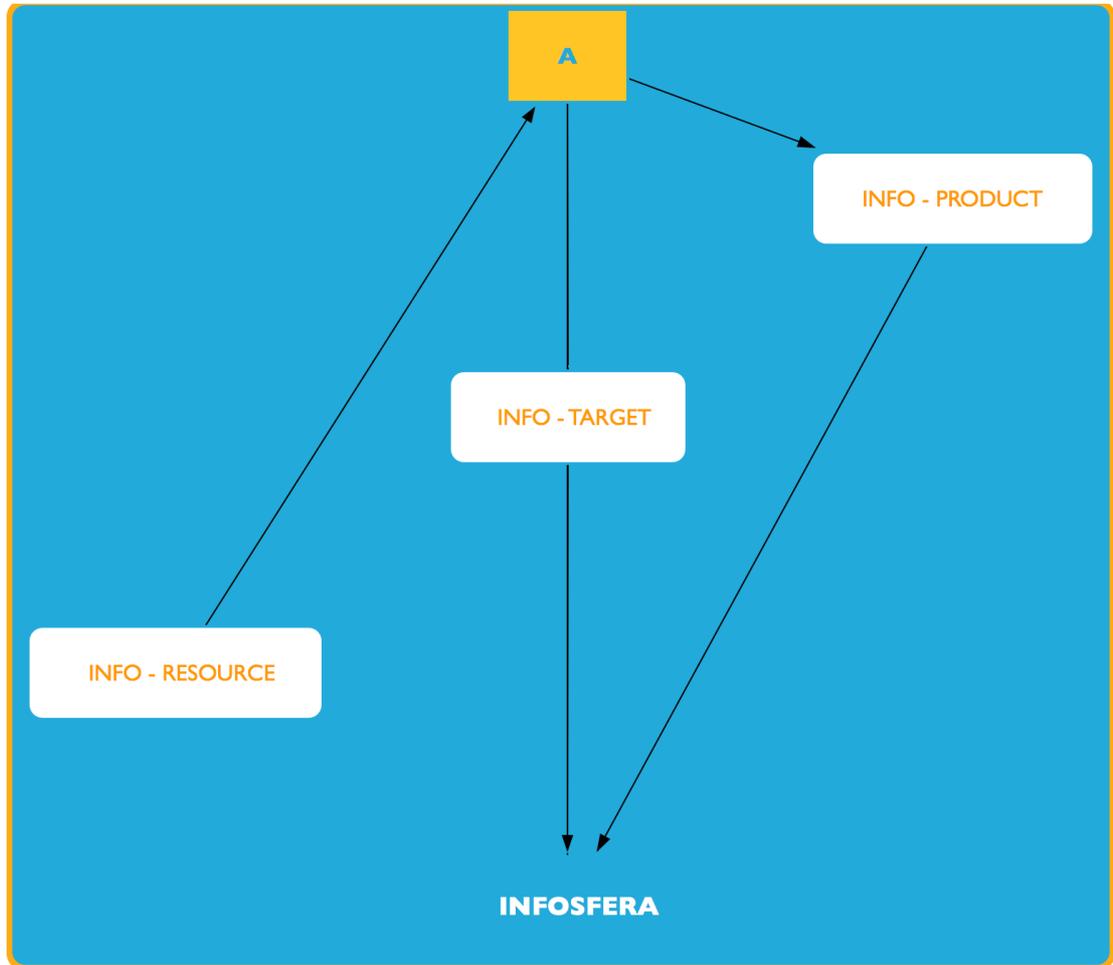
Instead of limiting the analysis to (veridical) semantic contents – as any narrower interpretation of information ethics as a microethics inevitably does - an ecological approach to information ethics also treats information as an entity as well.

In other words, we move from a broadly constructed epistemological or semantic conception of information ethics - in which information may be roughly equivalent to news or contents - to one which is typically ontological, and treats information as equivalent to patterns or entities in the world. Thus, in the revised RPT (resource, product, target) model [...] the agent is embodied and embedded, as an informational agent or in-forg, in an equally informational environment.⁷²

71. Il modello RPO è utile a moderare l'eccessiva enfasi che talora è posta su specifiche tecnologie (come accade di sovente nell'ambito dell'etica del computer), ponendo altresì attenzione al più fondamentale fenomeno dell'informazione, in tutte le sue accezioni e nella sua lunga tradizione. Questa era anche la posizione di Wiener e si comprende pertanto che le varie difficoltà che si incontrano nel fornire un fondamento concettuale all'etica del computer risiedono proprio nel fatto che quest'ultima non sia stata concepita, in primo luogo, come un'etica ambientale, interessata alla gestione ecologica e al benessere dell'infosfera.

A partire dai primi lavori degli anni ottanta l'etica dell'informazione si è presentata come lo studio delle questioni morali che si profilano secondo una delle tre distinte “direttrici” dell'informazione che caratterizzano il modello RPO, *Ibid.*, pp. 104-105.

72. Invece di circoscrivere l'analisi ai contenuti semantici (veridici), come è inevitabile per



La versione rivista del modello RPT (resource, product, target - RPO risorsa, prodotto, obiettivo)

ogni interpretazione restrittiva dell'etica dell'informazione intesa come microetica, un approccio ecologico all'etica dell'informazione concepisce l'informazione anche come ente. In altri termini, procediamo da una concezione epistemologica o semantica estensiva dell'etica dell'informazione, per la quale l'informazione tende a equivalere alle notizie o ai contenuti, verso una concezione che è specificatamente ontologica, che considera le informazioni come strutture o enti che sussistono nel mondo. Pertanto, nel modello RPO rivisto [...], l'agente è incorporato e parte, in quanto agente informazionale (inforg), di un ambiente anch'esso informazionale. *Ibid.*, p. 110.

L'etica dell'informazione viene, quindi, affrontata a partire da una ontologia dell'informazione, per maggiore chiarezza Floridi compara l'etica dell'informazione alla etica ambientale dove vengono presi in considerazione insieme l'ecosistema e le entità biologiche che lo compongono e ne fanno parte, in rapporto al valore intrinseco della vita e della sofferenza di vita; in questo caso è parte di considerazione etica qualunque forma di vita che compone l'ambiente stesso. Al posto della vita, per quanto riguarda l'informazione, Floridi pone al centro l'esistenza e, quindi, un ontocentrismo: ancora prima della vita c'è l'essere in quanto informazione sull'esistere.

In questo modo Floridi giunge alla definizione di un'ambito di indagine teoretica più esteso rispetto a quelli definiti in precedenza, ad esempio con il concetto di biosfera, anche perché ne supera l'aspetto legato alla "vita",⁷³ ponendo come agenti morali elementi esistenti ma non vivi, come le informazioni che vengono considerate, quindi, come degne di considerazione etica:

In information ethics, the ethical discourse concerns any entity, understood informationally, that is, not only all persons, their cultivation, well-being, and social interactions, not only animals, plants, and their proper natural life, but also anything that exists, from paintings and books to stars and stones; anything that may or will exist, like future generations; and anything that was but is no more, like our ancestors or old civilizations.

Information ethics is impartial and universal because it brings to ultimate completion the process of enlargement of the concept of what may count as a centre of a (no matter how minimal) moral claim, which now includes every instance of being understood informationally, no matter whether physically implemented or not.⁷⁴

73. «The emergence of the infosphere, as a new Athenian environment in which human beings spend much of their lives, explains the need to enlarge further the conception of what can qualify as a moral patient. Thus, information ethics represents the most recent development in this ecumenical trend, and an ecological approach without a biocentric bias. It translates environmental ethics in terms of infosphere and informational objects, for the space we inhabit is not just the earth»: L'emergenza dell'infosfera, una nuova "Atene" nella quale gli esseri umani trascorrono buona parte della loro vita, spiega l'esigenza di ampliare ulteriormente la nozione di ciò che può qualificarsi come paziente morale. Pertanto l'etica dell'informazione rappresenta il più recente sviluppo di questa tendenza ecumenica e un approccio ecologico privo di pregiudizi biocentrici. E traduce dunque l'etica dell'ambiente in termini di infosfera e di oggetti informativi, dal momento che lo spazio che abitiamo non è solo quello della Terra, *Ibid.*, p. 118.

74. Nell'etica dell'informazione il discorso etico concerne ogni ente concepito in termini informativi e dunque non soltanto le persone, la loro cultura, benessere e interazioni sociali, non soltanto gli animali, le piante e la loro vita naturale, ma anche tutto ciò che esiste, dai quadri ai libri, dalle stelle alle pietre e tutto ciò che può esistere o che esisterà, come le generazioni future; nonché tutto ciò che è stato e ora non è più, come i nostri avi o le antiche civiltà.

L'etica dell'informazione è imparziale e universale poiché estende, fino al suo limite ultimo, il concetto di ciò che può qualificarsi come centro di interesse morale (non importa quanto tenue), che viene così a includere ogni istanza dell'essere, intesa in termini informativi, che sia fisi-

Il passaggio di presentare una ontologia dell'ambiente informazionale entro cui le informazioni stesse sono enti che sussistono nel mondo e ne fanno parte è il concetto particolarmente utile per l'indagine sui beni culturali come fonte di valori etici insieme alla e tramite la rete: la cultura e i beni culturali come enti che nel loro essere informazionale partecipano, quindi, dello stesso ambito etico degli esseri umani e delle ICT.

camente implementata o meno, *Ibid.*, p. 112.

2.2.4. Excursus sulle digital humanities

Proseguendo nella ricerca di riflessioni su beni culturali e web, si è provato a cercare dei riferimenti nell'ambito disciplinare che mette in connessione materie umanistiche e tecnologie digitali: le *digital humanities*.

Schematizzando alcuni momenti salienti, si può affermare che gli usi che le discipline umanistiche hanno fatto del web abbiano seguito lo sviluppo tecnologico: quando il web era principalmente testo, gli usi erano piuttosto legati alla filologia e agli archivi testuali; con l'aumentare della velocità di trasmissione dei dati, sono cresciute anche le tipologie: immagini, audio video e modellazione 3D, semantica web (alla base dei sistemi di traduzione automatica), Global Positioning System (GPS) e si sono potute coinvolgere altre discipline, allargando le possibilità progettuali di conseguenza.⁷⁵

- **1945** Vannevar Bush, nell'articolo *As we May Think* apparso nella rivista «Atlantic Monthly» descrive i sistemi per archiviare informazioni ed espandere la memoria, ispirando con il concetto di Memex i sistemi ipertestuali
- **1949** Padre Busa ottiene da Thomas J. Watson, fondatore di IBM, i primi finanziamenti per intraprendere l'*Index Thomisticus*, la raccolta indicizzata del lessico tomi-stico e delle concordanze con l'uso del calcolatore: era il primo progetto di trattamento automatico di dati testuali, da cui nacque la Linguistica computazionale
- **1965** Theodor Nelson, Douglas Engelbart e Andries Van Dam, all'inizio separatamente e poi collaborando, mettono in pratica il modello ideale di ipertesto descritto da Vannevar Bush lavorando a Xanadu e pubblicando HES (Hypertext Editing System)⁷⁶
- **1966** Joseph Raben, professore di Inglese al Queens College della City University di New York, fonda la rivista «Computers and the Humanities», primo periodico dedicato all'informatica umanistica
- **anni settanta** in ambiente anglosassone vengono istituite le prime associazioni: l'Association for Literary and Linguistic Computing (ALLC, nel 1973; oggi European

75. Per i riferimenti ringrazio Gino Roncaglia, Linda Spinazzè, le conferenze e la mailing list della AIUCD - Associazione Informatica Umanistica e Culture Digitali. Si veda: LINDA SPINAZZÈ, *Per un'edizione critica digitale: il caso di Massimiano elegiaco*, Tesi di dottorato, in Italianistica e Filologia Classico-Medievale - Scuola di dottorato in Scienze Umanistiche - Ciclo XXIV, Università Ca' Foscari, Venezia, 2010-2011.

76. Si veda: <http://www.dougelbart.org/firsts/hypertext.html>

Association for Digital Humanities - EADH)⁷⁷ fondata al King's College di Londra, raccoglie le esperienze più significative in ambito europeo con particolare riguardo per la linguistica computazionale; l'Association for Computer Humanities (ACH,⁷⁸ nel 1978, diventata nel 2005 EADH) collega le università del Nord America con un approccio più interdisciplinare e meno legato alla linguistica

- **fine anni settanta - anni ottanta**, la maggior parte delle energie in materia di informatica umanistica vengono incanalate per la creazione di archivi di testi e il raffinamento di strumenti di reperimento delle informazioni⁷⁹ (*information retrieval*)
- **1980** Antonio Zampolli, allievo di Padre Busa, fonda l'Istituto di Linguistica Computazionale di Pisa e nel 2005 rende consultabile online l'*Index Thomisticus*.
- **1986** primo gruppo di discussione di ambito umanistico fondato da Patrick Conner: Ansaxnet, seguito a distanza di mesi da Humanist, il *newsgroup* dedicato alle tematiche delle *digital humanities and humanities computing*. Fondazione del Text Encoding Initiative (TEI)⁸⁰, un consorzio di istituzioni internazionali, di ambito linguistico e letterario, che ha sviluppato uno standard per la rappresentazione dei testi in forma digitale. La missione del TEI è di sviluppare e mantenere una serie di linee guida (le prime vennero pubblicate nel 1994) per la codifica di testi umanistici e per sostenere il loro uso da parte di comunità di progetti, istituzioni e singoli individui
- **anni novanta** sviluppo di internet e nel contempo nascita delle tecniche per la “digitalizzazione di massa” grazie ai miglioramenti apportati ai software di Optical Character Recognition (OCR); da questo binomio hanno origine le prime biblioteche digitali come l'Internet Archive⁸¹ e Google Books⁸²
- **2005** Fondazione della Alliance for Digital Humanities Organizations (ADHO⁸³), realizzata dalla European Association for Digital Humanities (EADH) e dalla Association for Computers and the Humanities (ACH)⁸⁴, insieme alla Canadian Society for Digital Humanities / Société canadienne des humanités numériques (CSDH/

77. Si veda: <http://eadh.org>

78. Si veda: <http://www.ach.org>

79. Per bibliografia in merito, si veda: DOMENICO FIORMONTE, TERESA NUMERICO, FRANCESCA TOMASI, *L'umanista digitale*, Il Mulino, Bologna, 2010.

80. Si veda: <http://www.tei-c.org/index.xml>

81. Si veda: <http://www.archive.org>

82. Si veda: <http://books.google.com>

83. Si veda: <http://adho.org>

84. Si veda: <http://ach.org>

SCHN,⁸⁵ fondata nel 1986 con il nome di Consortium for Computers in the Humanities / Consortium pour ordinateurs en sciences humaines), centerNet,⁸⁶ la Australasian Association for Digital Humanities (aaDH)⁸⁷ e la Japanese Association for Digital Humanities (JADH)⁸⁸

- **2010** Redazione del Manifesto for the Digital Humanities⁸⁹, durante il THATCamp Paris (The Humanities and Technology Camp), definita la prima non-conferenza *user generated* (simile a un BarCamp) sulle Digital Humanities in Francia
- **2011** costituzione della Associazione per l'Informatica Umanistica e la Cultura Digitale - AIUCD⁹⁰ a Firenze

A tutt'oggi la definizione di *digital humanities* è in corso di elaborazione; trattandosi di un insieme di ricerca e di pratica, entrambe collegate con gli sviluppi della tecnologia, l'evoluzione dell'ambito è rapida, il che contribuisce a rendere i confini della disciplina permeabili. La permeabilità dei confini disciplinari determina anche l'utilità di incrociare il ragionamento che si sta svolgendo su beni culturali e tecnologia con le *digital humanities*: ci sono degli elementi precisi in cui sono le discipline umanistiche a indirizzare la tecnologia e, in caso positivo, come precisarli? Esiste la possibilità che siano sviluppate tecnologie a partire da metodologie o esigenze provenienti dalle discipline umanistiche? Come favorire l'ibridazione di metodi, riflessioni e pratiche onde evitare situazioni in cui l'informatica venga considerata solo uno strumento e le materie umanistiche siano viste solo come coacervi di contenuti?

Si potrebbe interpretare come ambito delle *digital humanities* ciò che nasce da un

85. Si veda: <http://csdh-schn.org>

86. Si veda: <http://www.dhcenternet.org>

87. Si veda: <http://aa-dh.org>

88. Si veda: <https://www.jadh.org>

89. In questo documento, nella sezione "definition" si asserisce che «[...] the Digital humanities concern the totality of social sciences and humanities. The digital humanities are not tabula rasa. On the contrary they rely on all paradigms, savoir-faire and knowledge specific to these disciplines, while mobilizing the tools and unique perspectives enabled by digital technology. The digital humanities designate a "transdiscipline", embodying all the methods, systems and heuristic perspectives linked to the digital within the fields of humanities and the social sciences.» e cioè: [...] le Digital humanities riguardano la totalità delle scienze sociali e umanistiche. Gli studi umanistici digitali non sono tabula rasa. Al contrario, si basano su tutti i paradigmi, competenze e conoscenze proprie a ciascuna di queste discipline, mentre attivano gli strumenti e le prospettive uniche rese possibili dalle tecnologie digitali. Le Digital humanities designano una "transdisciplina", che incarna tutti i metodi, i sistemi e le prospettive euristiche legate al digitale all'interno dei settori delle materie umanistiche e delle scienze sociali. Si veda: *Manifeste des Digital Humanities*, 26 marzo 2011, consultato: gennaio 2016, <http://tcp.hypotheses.org/category/manifeste>

90. Si veda: <http://www.umanisticadigitale.it>

insieme di modalità di avvalersi della tecnologia come parte integrante del fare ricerca, usando o producendo strumenti che consentano di lavorare diversamente sui materiali, oppure ciò che emerge dalla volontà di trovare modi ulteriori di pubblicare i risultati della ricerca e di renderli fruibili per diversi generi di pubblico. Una caratteristica identificabile come elemento che accomuna le riflessioni sulle *digital humanities* è il lavoro multidisciplinare, il trattare un tema in modo trasversale, come insieme di buone pratiche e di modalità operative piuttosto che di specificità disciplinari. Già nel 2002 Gino Roncaglia scriveva: «L'informatica umanistica non nasce cercando di 'rubare' alle altre discipline umanistiche settori di loro pertinenza. Nasce piuttosto dal riconoscimento di un insieme di problemi e di metodologie che sono trasversali, comuni all'insieme delle discipline umanistiche in quanto discipline umanistiche, nel loro incontro con le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione».⁹¹

Evitando di addentrarsi nella vicenda della definizione della disciplina, è chiaro che anche solo per una questione pratica e, cioè, per via dell'accrescersi della semplicità di accesso e di condivisione legata alle ICT e per i dati che si possono raccogliere a proposito del pubblico, per le discipline umanistiche, come per tutte le altre, si è aperta per la possibilità di osservare fenomeni più vasti, usando strumenti provenienti da varie discipline, accogliendo e integrando le sfaccettature e gli stimoli provenienti da diversi punti di vista che poi si possono riunire in studi coordinati. Se, per esempio, un concetto come quello di "smart city" nasce dal modo in cui architettura, design e scienze sociali insieme hanno iniziato a intendere come appropriarsi delle occasioni offerte dalle ICT, così molto del lavoro in corso nelle *digital humanities* potrebbe essere considerato come una fase di un simile processo di integrazione.

Da questo punto di vista, stupisce constatare che una materia intrinsecamente multidisciplinare come quella dello studio dei beni culturali, non essendo tra le discipline umanistiche, stenti a essere parte di questo processo. In effetti, nel congresso annuale dell'AIUCD di dicembre 2015, tenutosi a Torino, è stata aperta la discussione anche ai beni culturali; il punto di vista, esplicitato nella descrizione tematica del congresso, è che la connessione venga cercata in particolare per via «della richiesta sempre crescente da parte dei bandi di finanziamento della ricerca di descrivere quale sarà l'impatto pubblico della ricerca progettata individua nella "relazione con la società" un elemento qualificante usuale nell'ambito dei beni culturali»⁹²; benché si affermi che tale linea di ricerca sia «aperta sin dalla nascita delle DH» la descrizione tematica stessa evidenzia che la connessione con i beni culturali viene considerata piuttosto per

91. GINO RONCAGLIA, *Informatica umanistica: le ragioni di una disciplina*, in «Intersezioni», vol. 3, Il Mulino, Bologna, 2002.

92. Si veda: *Quarto convegno annuale dell'AIUCD: Digital Humanities e beni culturali: quale relazione?*, 17 - 19 dicembre 2015, consultato: gennaio 2016, <http://www.umanisticadigitale.it/digital-humanities-e-beni-culturali-quale-relazione-quarto-convegno-annuale-dellaiucd>

via degli aspetti economici e sociali che non per ragioni legate ad altre consonanze tra l'ambito ascrivito ai beni culturali e quello delle *humanities* similarità valoriali.

La proposta del presente studio, relativa all'introdurre i beni culturali come fonte di valori etici è, in effetti, intesa come un contributo per costruire le basi teoriche del processo di integrazione in cui le singole discipline entrano in relazione con le ICT e, in particolare, del processo relativo a come possano essere costruiti, tramite il filtro dei valori intrinseci ai beni culturali, dei progetti che portino in sé la relazione tra cultura e società. Forse questo potrebbe risultare in uno spazio di incontro più fruttuoso e pregnante anche per gli studiosi di *digital humanities*, uno spazio di condivisione non disciplinare né pratico, ma etico, la condivisione di uno scopo umanistico nella ricerca e nel come diffonderla nella società, anche tramite la rete.

La riflessione sulla utilità di lavorare su un ragionamento a monte è collegata anche alla osservazione relativa alla attuale frammentarietà dell'utilizzo delle tecnologie digitali nelle scienze umane e sociali che ne rende evidente la fase ancora sperimentale. Il programma di DH2014, la conferenza internazionale dell'Alliance of Digital Humanities Organizations (ADHO), tenutasi a luglio a Losanna, il cui tema era Digital Cultural Empowerment, presentava una grande varietà di progetti e piattaforme, che se già sono frammentati per via della difficoltà nell'identificare sistemi di interoperabilità e di condivisione delle risorse digitali e per via dell'interfaccia che è o molto specializzato sulle esigenze del gruppo che lo ha sviluppato o molto semplice e non specifico, lo sembrano ancora di più per via della mescolanza di finalità dei progetti: da quelli dedicati al pubblico, a quelli dedicati alla collaborazione tra gli specialisti di una particolare tematica. Alla fine nell'insieme si finisce a perdere di vista elementi importanti come la interdisciplinarietà e la possibilità di strutturare progetti che siano consultabili, raggiungibili e che aprano, ad esempio, il mondo accademico allo scambio con musei, collezioni, istituzioni e organizzazioni culturali e sociali, e tramite di essi con il pubblico.⁹³

93. A proposito di questa distinzione e del rapporto beni culturali e digital humanities, Melissa Terras, direttore dello University College London (UCL) Centre for Digital Humanities e professore di Digital Humanities nel Department of Information Studies at UCL e vice rettore della ricerca per la Faculty of Arts and Humanities, nel recentissimo tomo dedicato al fare il punto sulle digital humanities a livello internazionale, scrive: «This is an important distinction about the nature of digital humanities research, its home, and its purview. Much of the crowdsourcing activity identified in the GLAM sector comfortably fits under the digital humanities umbrella, even if those involved did not self-identify with that classification: there is a distinction to be made between projects which operate within the type of area which is of interest to digital humanities, and those run by digital humanities centers and scholars»: Questa è una distinzione importante sulla natura della ricerca nelle digital humanities, sulla sua casa e sulla sua competenza. Gran parte delle attività di crowdsourcing identificato nel settore GLAM (Galleries, Libraries, Archives, Museums) sta comodamente sotto all'ombrello delle digital humanities, benché le persone coinvolte non si auto-identifichino all'interno di tale classificazione: esiste una distinzione che va fatta tra i progetti che operano nel tipo di ambito che è di interesse per le digital humanities, e quelli gestiti da centri di ricerca e studiosi dedicati alle digital humanities. MELISSA TERRAS,

Anche per questo genere di progetti, come per il web in generale, in una tale messe di contenuti resi accessibili, si presentano come sempre più sofisticati e complessi i problemi legati all'*information retrieval*; l'apporto della riflessione sui beni culturali potrebbe essere di aiuto nella creazione o nella identificazione di modalità di accreditare la qualità della informazione o del progetto? Come poter agire in questo senso mantenendo la apertura che consente di integrare le discipline in un continuo processo di reinvenzione e di logica inclusiva adatto alle necessità di sviluppo dei progetti?

Un aspetto ulteriore su cui porre l'attenzione si trova in uno slittamento non così ovvio: a partire dalle possibilità offerte dalle ICT, gli studiosi si trovano impegnati in una doppia missione: quella precipua del loro lavoro di ricerca e, quindi, di elaborazione e fondatezza dei progetti, nonché di studio, verifica e controllo di quanto sviluppato e, contemporaneamente, quella di aprire l'accesso alla cultura coinvolgendo persone che la sostengano e si facciano esse stesse portatrici di tali valori. Sul tema della creazione di comunità partecipi e che condividano i valori sono numerose le citazioni che si possono reperire nei recenti testi a proposito di *digital humanities*, ad esempio nella parte finale del libro *Digital Humanities*, strutturata come una guida in breve alla disciplina, nella sezione dedicata a "Creating advocacy" (creazione del sostegno) e nel paragrafo intitolata "Creation of citizen-scholars and scholar-citizens" (Creazione di cittadini-studiosi e studiosi-cittadini) si trovano le seguenti questioni:

[...] many projects support the substantive participation of amateurs, scholars without professional affiliation whose expertise in a field is highly developed, informed, and driven by intellectual passion. In what ways does the project integrate (and also evaluate) a multiplicity of perspectives and knowledge-creators? How do scholars – traditionally conceived – become engaged with a broader public citizenry, and, similarly, how are citizens engaged in the intellectual project of knowledge creation as scholars? [...] the role of reader and viewer varies from that of a consumer of material on display to that of a critically informed and discriminating prosumer of cultural materials. How does the project facilitate productive, critical engagement rather than passive consumption?⁹⁴

«Corwdsourcing in the Digital Humanities», in *A New Companion to Digital Humanities*, Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth, Wiley Blackwell, Oxford, 2015, 1162.

94. [...] molti progetti son basati sulla sostanziale partecipazione di amateurs, studiosi senza affiliazione professionale la cui expertise in un campo è molto sviluppata, aggiornata e spinta da passione intellettuale. In quali modi il progetto potrà integrare (e anche valutare) la varietà delle prospettive e dei creatori di conoscenza? Come gli studiosi – nel senso tradizionale del termine – si trovano coinvolti nel relazionarsi a una più ampia cittadinanza pubblica e, similmente, in che modo i cittadini si impegnano come studiosi nel progetto intellettuale di creazione di conoscenza? [...] il ruolo di lettore e visitatore varia da quello del consumatore (consumer) di materiale esposto a quello di prosumer (professional consumer, consumatore informato) di ma-

È riconosciuto il valore intrinseco del coinvolgimento delle persone, nel doppio senso: da un lato, di partecipazione delle persone al progetto, ampliandone di conseguenza le possibilità di sviluppo e, dall'altro lato, di costituzione, grazie alla partecipazione, di una comunità che condivide dei valori a sostegno dell'eredità culturale; questo denota una convergenza di tematiche rispetto ai beni culturali. Il fatto di raccogliere informazioni e reazioni tramite il contatto diretto con il pubblico e la valutazione di questo ambito è una delle novità poste dal web 2.0, le risposte a tale possibilità fanno parte del processo di appropriazione da parte di ciascun ambito di ricerca delle occasioni offerte dalle ICT.

teriali culturali, un pubblico aggiornato, critico e discernente. In quali modi il progetto facilita un coinvolgimento critico e produttivo, invece che un consumo passivo? [traduzione mia], ANNE BURDICK, JOHANNA DRUCKER, PETER LUNENFELD *et al.*, *Digital_Humanities...*, *op. cit.*, p. 135.

3. Esperienze sul campo

Al fine di mantenere una connessione stretta tra riflessione teorica e applicazione pratica e sperimentale, durante gli anni del dottorato, oltre ai corsi e al lavoro di ricerca ad essi collegato e ai fini della tesi, alcuni progetti operativi sono stati campi di applicazione e verifica diretta.

I progetti sono piuttosto vari per tipologia: ciascun “caso studio” ha consentito di mettere in rilievo alcuni elementi specifici e altri che sono invece trasversali e comuni.

Andando in ordine cronologico i progetti considerati sono la start-up Bookliners con il progetto da cui ha preso avvio “Lea - Libri e altro”, la piattaforma di social reading dell’editore Laterza; il lavoro di ricerca a partire dall’archivio della Fondazione Emilio e Annabianca Vedova, una fondazione privata il cui compito è custodire e valorizzare l’arte e il lascito di Emilio Vedova; l’esperienza come esperto esterno nella valutazione di proposte presentate in risposta al bando Horizon 2020 della Comunità Europea.

Per quanto riguarda “Bookliners” e “Lea - Libri e altro” la questione del bene culturale è posta in termini di domanda di ricerca, intrinseca nel concetto del progetto: è possibile che si identifichi come un bene culturale la possibilità offerta dal web sociale di leggere e commentare lo stesso libro potendo creare dei gruppi di lettura? Nell’idea stessa del progetto è messo alla prova il funzionamento del rapporto tra la lettura e il web, tra un bene culturale come il libro e la dinamica del social network tipica della rete. Si tratta, inoltre, di un caso che ha dato occasione di riflessione sia sulle dinamiche “esterne”, intendendo con esterno le reazioni al progetto ad ampio raggio: editori, utenti, giornalisti ed esperti del settore, sia per quanto riguarda le dinamiche “interne” e, cioè, relative alla costruzione, dalla fase di start up al momento in cui il progetto è stato condiviso con l’editore Laterza. Questo progetto è stato il punto di partenza del lavoro di ricerca su beni culturali e web 2.0 e, in termini temporali, è molto più esteso dei due successivi, gli sarà, quindi dedicato più spazio.

Nel caso della Fondazione Emilio e Annabianca Vedova, il punto di vista è quello di una dinamica “interna”: costruito a partire dalla osservazione del lavoro svolto in precedenza e dalla opportunità di elaborazione e modifica data dalla presenza costante di un informatico all’interno dell’archivio.

La lettura ai fini della valutazione di alcune proposte di progetto partecipanti a Horizon 2020 offre una panoramica su come vengano interpretate dai proponenti,

che sono università e istituzioni culturali insieme a piccole e media imprese, le tematiche del bando dove è esplicitato chiaramente che alla base della proposta occorre siano presi in considerazione elementi che riguardano la “cultura identitaria europea”; questa volta il punto di vista è quindi solo “esterno”: come altri trattano il concetto di innovazione tecnologica legata ai beni culturali.

3.1. *Bookliners e Lea - libri e altro di Laterza editore*

Bookliners è una piattaforma⁹⁵ di condivisione della lettura, dove leggere i libri online con possibilità di sottolineare e di annotare il testo per sé stessi o anche di creare gruppi di lettura pubblici o privati dove mettere in comune le annotazioni che si possono scrivere a margine del testo e leggere quanto scritto da altri lettori.

La proposta di progetto e l'ipotesi di piano economico (*business plan*) vinsero alla Start Cup Piemonte del 2009 il premio Premio ICT offerto dall'Istituto Superiore Mario Boella, ancora con il primo nome del progetto: Bookmates.

L'idea alla base di Bookliners è sfruttare le potenzialità del web a vantaggio dell'editoria e dei lettori, coniugare la forma di pubblicazione classica con le nuove possibilità fornite dalla rete, costruendo una piattaforma dove poter sviluppare una attività che è stata diffusamente chiamata *social reading*.

La proposta per gli editori consiste nel raccogliere intorno ai libri presenti nella piattaforma una comunità di lettori, offrendo loro contenuti aggiuntivi, informazioni sulle nuove uscite, anteprime di lettura, la possibilità di un contatto diretto con l'autore o con la casa editrice. La piattaforma è stata strutturata per essere trasversale ed accogliere vari editori: come in libreria, il lettore non entra per un singolo editore ma per i libri che può trovare a prescindere dall'editore; questo anche per accogliere il maggior numero di lettori possibili. Ciascun editore è fornito di un accesso al sito di una tipologia particolare, un utente dedicato alla redazione editoriale, attraverso cui poter ottenere informazioni aggregate sui lettori che abbiano nella loro libreria almeno uno dei libri messi a disposizione dall'editore stesso sul sito e dove gestire le operazioni tramite cui poter strutturare un rapporto diretto con i “suoi” lettori.

Il vantaggio per il lettore consiste nei contenuti aggiuntivi sia quelli forniti dagli editori/autori che quelli messi a disposizione dagli altri lettori tramite le annotazioni sul libro che possono essere testuali ma anche link ad immagini, audio, video o altri contenuti presenti nel web, nel poter per esempio creare dei gruppi di interesse e pro-

95. Si veda: http://www.bookliners.com/_front/it/

porre all'editore di mettere a disposizione libri non più editi oltre che, appunto, nella possibilità sperimentare i gruppi di lettura e nel poter ricevere consigli di lettura da altri lettori con cui può entrare in contatto sfruttando come filtro le osservazioni che può fare sulle doti da lettore degli altri utenti, leggendone i commenti o vedendo le loro scelte di lettura.

Molto in sintesi, dal punto di vista tecnologico il progetto si basa sulla possibilità di convertire automaticamente il .pdf del libro preparato per la stampa nel suo corrispettivo visibile all'interno del *reader* (il lettore nel senso di strumento di supporto alla lettura, cioè la parte del sito dove viene visualizzata la pagina per la lettura e dove possono essere inserite le annotazioni) sviluppato *ad hoc*, dove il testo viene raccolto nel database che sottosta alla piattaforma e "mappato" affinché ci sia un livello che consente di definire le coordinate di ogni punto della pagina e, quindi, di sottolineare e rilevare a quale parte del testo la sottolineatura afferisce. Una volta creato il livello delle sottolineature ad esse viene collegata l'eventuale annotazione aggiunta dai lettori. Sottolineature e annotazioni vengono rese visibili a seconda delle autorizzazioni definite dagli utenti: se il gruppo di lettura è aperto, tutti gli altri utenti che aprono il libro vedranno quelle annotazioni, se il gruppo di lettura è privato solo gli utenti che fanno parte di quel gruppo vedranno le annotazioni inserite in quel determinato gruppo di lettura. Trattandosi di un *social network* dedicato alla lettura, oltre alla parte dedicata alla lettura e alle annotazioni la piattaforma prevede tutta una parte strutturata intorno alle "classiche" funzioni sociali.

Per presentare questo progetto come caso studio, è utile definire anche alcune informazioni sulla struttura del progetto e su come si è, poi, sviluppato arrivando fino alla collaborazione con l'editore Laterza.

A grandi linee, dopo la vincita del premio nel 2009, il 2010 è stato dedicato allo sviluppo della piattaforma, alla strutturazione della società e dei contratti da proporre a editori e autori oltre che agli utenti e, insieme, al lavoro commerciale e cioè a spiegare il progetto agli editori e convincerli a partecipare fornendo i .pdf dei loro volumi o almeno di alcuni di essi, e, se non dei volumi interi, almeno delle prime pagine dei libri o di ragionare sul catalogo dei libri non più disponibili a stampa in libreria per provare e renderli comunque disponibili in formato digitale.

Era ancora presto in Italia per lavorare su aspetti come il *social reading*, molti editori avevano appena cominciato a occuparsi degli e-book e, cioè, della trasformazione in digitale dei loro volumi, in genere quelli di nuova uscita. Questa situazione ha sicuramente favorito la possibilità di venire ascoltati in tema di innovazione e nuove tecnologie, ma non era particolarmente vantaggiosa dal punto di vista operativo perché la maggior parte degli editori nella prima fase si è poi concentrata operativamente solo sulla produzione e conversione del catalogo in e-book.⁹⁶

96. Si veda: MiBACT - UFFICIO STUDI DEL SERVIZIO I DEL SEGRETARIATO GENERALE, *Minicifre della*

La società che ha prodotto Bookliners è una start up fondata da trentenni dove ciascun socio ha contribuito al lancio del progetto con le sue competenze specifiche e mettendo a disposizione gratuitamente il tempo di lavoro.

In concomitanza con l'inizio del lavoro sul progetto sono stati aperti i canali di comunicazione su Facebook e su Twitter. La presenza sui *social media* e sui *social network* è stata fondamentale anche perché ha dato credibilità e reputazione al progetto per via dell'interesse raccolto intorno alle tematiche della lettura e delle dinamiche legate alla rete e alle nuove tecnologie.

I *social media* – in particolare Twitter usato per la condivisione e la discussione di notizie, letture e opinioni in modo professionale –, sono stati fondamentali, inoltre, per creare un network di contatti che si è rivelato molto utile da diversi punti di vista: dalla creazione di una identità riconoscibile che ha consentito la partecipazione a conferenze e convegni, al reclutamento di persone che hanno collaborato a diverse fasi del progetto (dall'ufficio stampa per il lancio della versione beta della piattaforma, alle persone che hanno lavorato insieme ai soci agli stand al Salone del Libro di Torino o a PiùLibriPiùLiberi a Roma, le due maggiori fiere dell'editoria in Italia), al contatto con gli avvocati specializzati in tematiche innovative e di nicchia che cui ci si è rivolti per stilare i contratti legali necessari.

Sono stati numerosi gli editori ad aderire al progetto sperimentandone il funzionamento, sono state presentate sulla piattaforma diverse iniziative speciali che hanno raggiunto e coinvolto un buon numero di utenti, ma non una massa critica tale da consentire di rendere il progetto economicamente sostenibile guadagnando con il modello economico che era alla base del piano iniziale: la suddivisione con l'editore del profitto dalla vendita dell'accesso al singolo libro.

Oltre al problema della massa critica di utenti, un punto debole intrinseco al progetto è stata la dipendenza dal contratto con gli editori per presentare i contenuti sulla piattaforma. La costruzione della piattaforma *Lea - libri e altro*⁹⁷ per l'editore Laterza avrebbe potuto costituire il superamento di questo ostacolo, offrendo un catalogo molto ampio e riconoscibile per via delle scelte editoriali. Il lavoro con Laterza ha, inoltre, consentito di produrre la versione App mobile per tablet, oltre a quella online.

Occorre aggiungere che, per scelta dei soci, non si era voluto cercare dei finanziatori e, quindi, il lavoro su Bookliners ha continuato a essere per i soci una attività da mantenere collateralmente ad altri lavori tramite cui guadagnare.

Le dinamiche relative alla elaborazione del progetto non più come start up indipendente, ma, anzi, come fornitori di un servizio per un editore, hanno offerto ulteriori spunti di riflessione a proposito di cultura e società connessa.

Dopo quasi due anni dai primi appuntamenti con l'editore Giuseppe Laterza svol-

cultura 2014, a cura di Adelaide Maresca Compagna, Gangemi Editore, Roma, 2014.: 30.382 nuovi titoli e-book su 75.454 totali in commercio sono stati pubblicati tra il 2012 e il 2013.

97. Si veda: <http://www.lealaterza.it/landing/>

tosì durante il Salone del Libro di Torino del 2013 si è arrivati, nel maggio 2015 sempre in occasione del Salone del Libro, al lancio della piattaforma *Lea - libri e altro*, composta dalla versione App mobile e dal sito.

3.1.1. Considerazioni

Le varie fasi di elaborazione di *Bookliners* hanno consentito di raccogliere alcune considerazioni utili per gli sviluppi ulteriori del progetto e che sono state, in effetti, alla base di alcune scelte proposte in seguito per il progetto con *Laterza*.

Il risultato della prima elaborazione delle funzioni che si volevano offrire agli utenti è stato troppo complesso: trattandosi di una proposta innovativa c'erano molte funzioni specifiche per le quali occorreva trovare spazio e immaginare le modalità di gestione; a queste si aggiungevano delle funzioni, come quelle per incentivare le attività da *social network* interne alla piattaforma o quelle di condivisione all'esterno della piattaforma su altri *social network*, per le quali, invece, era possibile reperire per analogia dei modelli di riferimento da progetti esistenti e che sarebbero risultate abbastanza semplici per utenti già adusi all'utilizzo di tali funzioni. La quantità di funzioni e attività proposte erano troppe con il rischio di distogliere dalla parte davvero innovativa del progetto: la lettura condivisa. Inoltre quelle che in fase di progettazione erano sembrate funzioni più semplici per gli utenti perché ricalcate su quelle presenti in Facebook, non erano così diffusamente conosciute tra le persone che potevano essere interessate a sperimentare la lettura in condivisione: in particolare nel primo periodo di sperimentazione della piattaforma è stato chiaro che la tipologia di pubblico non coincideva: c'era uno slittamento tra coloro che frequentavano usualmente i *social network* e coloro che potevano essere interessati al *social reading*. Non è affatto ovvio intendere e interpretare questo slittamento, anzi; è stato necessario sperimentare la piattaforma per rendersene conto anche perché il punto di osservazione e di discussione sul progetto prima della sua pubblicazione online è stato condiviso comunque con persone interessate alle dinamiche del web e, quindi, utilizzatrici avanzate dei *social media* e/o persone per cui la lettura è parte della professione come studiosi, editori, redattori, giornalisti, uffici stampa.

Si tratta di frequentare due distinte attività: la lettura e la condivisione della lettura tramite una piattaforma connessa; sono due strumenti e il secondo richiede la pubblicazione di un intervento attivo (anche se si tratta solo di esplicitare una analogia riportando il link a un contenuto già presente online) e occorre acquisirli entrambi, essere quindi spinti da una motivazione specifica o da una curiosità.

Per quanto riguarda la possibilità di sviluppo di attività culturali a partire dalle opportunità offerte dal web, oltre a poter immaginare e fornire degli strumenti utili che potrebbero essere inseriti in percorsi di formazione, l'*enjeu* è riuscire a cogliere la curiosità.

Lo sviluppo di una piattaforma dedicata al *social reading* poteva andare verso due direzioni principali.

La prima direzione era quella di una attività di nicchia rivolta a persone disposte a imparare l'uso di uno strumento che rende più efficaci nello svolgere delle attività: avvocati che lavorando a uno stesso caso possano sottolineare, commentare e condividere in gruppi di lavoro le leggi in causa, oppure di gruppi di studio o di attività di formazione aziendale dove l'insegnante guidi gli studenti.

La seconda direzione, a partire dal fatto che il passaparola e il commento sul libro sono sempre state delle modalità sociali comuni, puntare sulla possibilità che la parte innovativa – e cioè che la socialità sul libro possa avvenire sulla pagina stessa, collegando al testo strutturato principale, così come è stato pubblicato, altri testi, immagini, audio-video con, in più, una possibilità di botta e risposta –, risultasse una modalità di elaborazione tanto coinvolgente da dare il via a un processo di trasformazione della fruizione dei contenuti online.

Il lato utopico del progetto era proprio nell'idea di porre il libro al centro di una attività di *social network*, mettendo in contatto due modi eterogenei di relazionarsi ai contenuti: quello verticale, esteso, strutturato e ordinato proprio del libro con quello orizzontale e frammentario del *social network*. La ricerca di approfondimento nel web – una sorta di curatela delle informazioni (*content curation*) presenti online esercitata tramite il far entrare in contatto i libri con le dinamiche sociali del web –, come modo di riproporre la lettura di libri a chi sia più abituato a leggere online, facendo convivere le due modalità di lettura, rappresenta un elemento di sovvertimento.

Senza dubbio aprire la piattaforma agli utenti è una tappa fondamentale: iniziando a sperimentare e osservando come gli utenti usavano la piattaforma è stata chiara la necessità di migliorare l'equilibrio tra complessità dello strumento e accessibilità delle funzioni e dei contenuti. Lo strumento era troppo complesso di per sé, come poteva così essere di supporto a una elaborazione basata su contenuti complessi?

Non che lo scopo fosse offrire o garantire una facilitazione, ma la “difficoltà” era già insita nella complessità della lettura e nella proposta di un modo innovativo di interagire con il testo del libro.

La valutazione per via della quale si è cercata la collaborazione con un editore era anche per l'opportunità di continuare nella sperimentazione: poter rielaborare la piattaforma semplificandone le funzioni e con la possibilità di offrire un catalogo di libri vasto e di modificare il piano economico. Essendo la piattaforma sviluppata per l'editore era garantito un buon numero di volumi ed è, quindi, stato possibile offrire un abbonamento a pagamento mensile o annuale per accedere a tutti i libri presenti sulla piattaforma.

Finché si è trattato di progettare la nuova versione e di valutarne le funzioni era evidente e condivisa la necessità di un ruolo di mediatore tra le esigenze dell'editore e

quelle degli sviluppatori informatici. C'è stato un vero e proprio processo di progressivo affinamento linguistico reciproco tra le due compagini, nella cui fase iniziale letteralmente le comunicazioni venivano filtrate e tradotte in modo tale da renderle comprensibili per l'altra parte, sia nelle riunioni che negli scambi mail, dove le parti erano sempre e comunque in copia. A poco a poco si sono formate delle modalità di comunicazione condivise.

Nel momento in cui si è arrivati al lato operativo questo aspetto di consulenza e mediazione sembrava essere divenuto superfluo: le due parti, il gruppo di lavoro della casa editrice Laterza e quello della start up Bookliners, si sono posizionate nei ruoli di cliente e di fornitore, e le riunioni erano piuttosto delle verifiche sull'avanzamento del progetto in cui alcuni aspetti programmati venivano modificati a seconda delle variazioni o richieste dal lato del cliente; non c'erano invece molti cambiamenti dal lato del fornitore perché in fase di progetto si era verificata la fattibilità.

Curiosamente in questa fase si è innestato un processo di complicazione della piattaforma: via via lavorando a Lea - libri ed altro sono state reintegrate, posizionandole in modo diverso, molte delle funzioni che c'erano in Bookliners e che, a partire dalla prima sperimentazione, erano state scremate nella proposta per Lea o che erano state rimesse in discussione nella fase progettuale e per le quali si era optato, ad esempio, per reintegrarle eventualmente in un secondo momento in modo tale da accompagnare l'utente nell'acquisizione dei vari strumenti.

Volendo proporre sito e App al meglio e venendo da una impostazione di lavoro da casa editrice, e cioè dalla abitudine di elaborare un progetto nel suo complesso e arrivando in stampa con una versione "definitiva", ed essendo nel ruolo di cliente e, quindi, di ottenere il massimo possibile dal fornitore prima che la consegna sia considerata conclusa, alla fine si è percorsa la stessa strada intrapresa in precedenza e cioè quella di cercare di includere tutte le funzioni: benché molto diversa dalla prima versione di Bookliners, Lea - Libri e altro è comunque un po' complesso come strumento. Sarà molto interessante osservarne gli sviluppi; attualmente la piattaforma ha un po' più di duemila utenti abbonati.

Per lo sviluppo di un progetto di questo genere la dinamica cliente - fornitore rischia di essere poco adeguata, perché si tratta piuttosto di una forma di collaborazione e di mediazione continua, utile anche a non perdere di vista la tipologia di progetto a cui si sta lavorando, che richiede di essere seguito e aggiornato con continuità, mantenendo l'attenzione su quanto accade nella piattaforma e anche nella rete, in termini di dinamiche e di tecnologie. Questo non significa necessariamente essere sempre all'avanguardia dal punto di vista tecnologico nello sviluppo effettivo della piattaforma, ma aver modo di monitorare l'ambito in cui si è sviluppato il progetto sia per cogliere i suggerimenti che possono giungere dall'osservazione di come viene utilizzato il progetto stesso o progetti che presentino con esso delle analogie, sia per operare delle

scelte nel rispetto dell'indirizzo che era alla base del progetto o della direzione che si vorrebbe il progetto prendesse, trovando un equilibrio tra la necessità di coinvolgimento degli utenti e la spinta a pubblicare un progetto di qualità dal punto di vista culturale.

Spunta di nuovo, quindi, la figura di un consulente che, essendo messo a parte degli scopi del progetto e dei contenuti da veicolare tramite di esso, non sia direttamente coinvolto nella produzione di questi contenuti ma sia aggiornato e abile nel ricercare come pubblicarli senza cedere a dinamiche di semplificazione che possono essere tra le tentazioni del recepire le dinamiche di utilizzo.

Dal punto di vista di coloro che si occupano direttamente dello studio e della ricerca sui contenuti, un ulteriore elemento a vantaggio del lavorare insieme a una figura di consulenza sta nel trovare così una soluzione alla necessità di ideare i progetti mantenendo il passo con i tempi di innovazione degli strumenti che potrebbero essere utilizzati per la pubblicazione online, anche perché sovente tecnologie sviluppate per altri scopi possono essere adattate, modificate e reinterpretate. E con il passaggio appena descritto si giunge direttamente al punto di vista degli sviluppatori, per i quali anche è vantaggioso poter interagire con qualcuno che possa proporre delle analogie così da rendere più evidente come si vorrebbe strutturare il progetto per giungere a tradurre idee e contenuti senza tradirli per via di adattamenti tecnologici poco adeguati, non per impossibilità operativa ma per via di una comunicazione poco efficace.

3.2. *Fondazione Emilio e Annabianca Vedova*

La Fondazione Emilio e Annabianca Vedova, entrata in attività nel 2006, è stata fondata per volere di Emilio Vedova che iniziò a progettarne scopi e funzioni a partire dal 1993.⁹⁸ La Fondazione ha ereditato l'intero lascito di Emilio Vedova: dalle opere di un artista estremamente prolifico, ai libri, agli articoli di giornale e alle varie corrispondenze raccolte nel tempo, fino alle fotografie degli allestimenti e a quelle private. Questo vastissimo insieme di materiali consente non solo di custodire, conservare e studiare l'opera di Vedova, ma anche di approfondire il contesto dell'arte del Novecento e il ruolo di Venezia e dell'Italia.

Il gruppo di lavoro interno alla Fondazione è ristretto: oltre al presidente Alfredo Bianchini, al direttore dell'archivio e della collezione Fabrizio Gazzarri e al curatore artistico e scientifico Germano Celant, le persone che seguono quotidianamente l'archivio e gli spazi espositivi sono quattro, tra cui Bruno Zanon, informatico a tempo pieno. Il mio coinvolgimento in Fondazione è stato relativo al lavoro di ricerca per costruire dei filoni cronologici intorno alla vita di Emilio Vedova: gli eventi storici, gli eventi culturali nazionali e internazionali collegati alla sua vicenda artistica e di vita. Per i materiali di corredo potevo cercare nell'archivio fisico, dove c'è ancora molto da "scoprire", e lavorare così anche all'archivio digitale sia fruendone che catalogando i materiali appena scoperti e non ancora inseriti nell'archivio digitale. La parte del lavoro di digitalizzazione relativo alle opere, cominciato nel 2004, è molto avanzato, tutta la parte di archiviazione dei restanti materiali è in lavorazione. Il motivo principale per cui la mia candidatura è stata considerata era proprio la necessità di integrare il lavoro di ricerca con l'archiviazione digitale.

È stato di grande interesse trovarsi a testare i vari database integrati l'uno con l'altro strutturati in precedenza tramite cui le informazioni vengono archiviate e potersi confrontare con l'informatico per valutare insieme l'efficacia di eventuali soluzioni alternative, ricostruendo le motivazioni per le soluzioni adottate e capendo insieme come poterle migliorare.

Il caso è particolare anche perché la struttura entro cui archiviare i dati è stata impostata prima di poter avere una visione completa di quali materiali si sarebbero dovuti archiviare e di conseguenza, via via – letteralmente aprendo i vari scatoloni –, vengono fuori nuove tipologie di materiali da integrare. E insieme ai materiali, risultano evidenti nuove necessità di adattamento delle categorie e dei campi dei database. Dal punto di vista informatico sembra quasi un lavoro alla rovescia, ma in questo caso

⁹⁸. Si consideri che l'artista, nato nel 1919, morì nell'ottobre del 2006, seguendo dopo circa un mese la moglie Annabianca.

era impossibile operare diversamente visto che occorreva iniziare il processo di archiviazione e digitalizzazione senza avere una visione di insieme dei materiali.

Per testare i database era necessario cominciare a lavorare sull'archivio e impostare il lavoro di ricerca, anche per ipotizzare quali dati avrebbe potuto essere necessario ricercare ed esportare, ad esempio, dal database nel formato di elenchi e per quali scopi eventuali.

Lavorando sul database si sono trovate delle incongruenze nel modo in cui in precedenza erano stati inseriti i dati stiracchiando le categorie in modi tali da rendere inefficace e confusa la suddivisione dell'informazione. Dal modo in cui erano stati inseriti i dati almeno per una parte del database risultava chiaro che era mancata una sorta di visione di insieme sulle funzioni e sulla logica intrinseca del database stesso.

Confrontandosi con l'informatico, è risultato che in molti casi sarebbe stato sufficiente rendere esplicita la motivazione per cui una specifica informazione apparteneva a una diversa categoria o modalità di categorizzazione e non sarebbe stato complicato modificare la struttura del database per accogliere una maggiore complessità, ad esempio delle sottocategorie che potessero definire meglio alcune differenze all'interno di una stessa classe.

A proposito del lavoro in Fondazione Emilio e Annabianca Vedova e del lavoro di ricerca con materiali di archivi digitali e non può essere utile riportare anche due note sull'esperienza svolta nel reperire informazioni da altri archivi o tramite altre Fondazioni culturali:

- qualunque materiale di archivio digitalizzato da Fondazione Calder di New York è gestito solo ed esclusivamente tramite Art Resource Inc. Lavorando, quindi, con gli addetti agli archivi interni alla Fondazione, facilmente ci si scambieranno via mail fotografie in bassa risoluzione o richieste di materiali e ci si troverà dopo ad attendere il tramite di Art Resource per ricevere i file in alta risoluzione.
- l'archivio della città di Montréal è accessibile online e si può avere visione dei metadati di una grandissima quantità di fondi fotografici e documentari, con delle definizioni tanto poco approfondire e in mancanza di immagini. Contattando direttamente l'archivio si ottengono risposte molto cortesi che si giustificano per lo stato arretrato dell'archivio e propongono come soluzione provvisoria lo scambio via mail di richieste ben precisate e di immagini in bassa risoluzione per un numero limitato di materiali o, in alternativa, di poter "affittare" un ricercatore *in situ*.

3.2.1. Considerazioni

Effettuare le modifiche secondo una logica condivisa ha richiesto un lavoro di dialogo e di mediazione per spiegarsi a vicenda con precisione e puntualità le sfumature in termini di informazione da un lato e in termini di soluzione tecnica dall'altro. Ri-

chiede tempo, disponibilità e rispetto per il punto di vista e le necessità di ciascuna parte, senza arroccarsi ciascuno nella proprie specificità disciplinari, atteggiamenti non semplici in particolare perché richiedono il riconoscimento del valore del contributo di ciascuno e il non cercare di attribuire maggior potere dando più importanza alle necessità di una parte piuttosto che dell'altra ma trovando soddisfazione nella collaborazione e nel risultato progettuale.

La posizione in cui mi sono trovata era ottimale perché il gruppo di lavoro era molto ristretto e, inoltre, ero stata coinvolta per svolgere una funzione specifica di ricerca e di uso del materiale cartaceo e digitale; in breve, mi trovavo implicitamente in una posizione di mediazione anche nei confronti delle persone con cui lavoravo; accogliere e rendere esplicito il ruolo è stato un passaggio necessario.

Molto di recente iniziano a costituirsi delle società che si propongono per occuparsi esternamente dell'intera lavorazione di digitalizzazione degli archivi, delle sorte di *web agency*⁹⁹ dedicate al lavoro di archiviazione e valorizzazione digitale che si definiscono *heritage agency*¹⁰⁰. Il lavoro svolto da questo genere di agenzie è dedicato alla creazione dell'archivio digitale, al suo popolamento ed eventualmente al modo di presentare tramite web l'archivio stesso.

Via via che la rete si sviluppa anche le competenze si allargano e non è ovvio valutare quali siano e come distribuirle. Queste *heritage agency* sono un sottoinsieme della

99. Per *web agency* si intendono quelle società che coordinano il lavoro delle diverse figure necessarie a costruire siti web e applicazioni, mentre le *software house* si occupano di scrivere il codice per costruire programmi dedicati alla gestione interna di una istituzione o azienda. Nella collaborazione con le *web agency* chi dal lato cliente è preposto a seguire il progetto, sovente è incluso nel gruppo di lavoro solo in termini di fornitore di contenuti, mentre le altre figure, dal project manager al grafico ai vari sviluppatori, fanno tutte parte della compagine della *web agency*. In questo modo l'istituzione o azienda demanda gran parte della progettazione del sito e soprattutto spesso non c'è un responsabile o "autore" del sito. Le funzioni della *web agency* sono simili a quelle delle redazioni esterne dagli anni 2000, quando programmi a computer come Quark Xpress e Indesign hanno cambiato il modo di lavorare sui libri e i service esterni erano più rapidi nell'aggiornarsi rispetto ai dipendenti interni della casa editrice. I service per l'editoria differiscono per due punti principali dalle *web agency*:

1 - sono entrate a supporto delle redazioni interne, traducendo in modo tecnologicamente più avanzato le stesse attività che venivano svolte internamente;

2 - il referente per una redazione esterna, oltre al caporedattore interno alla casa editrice che commissiona il lavoro, per la lavorazione vengono comunque tenuti direttamente i contatti con autori e curatori o con l'istituzione per cui si sta preparando il libro. La responsabilità dei contenuti e la loro autorialità è molto chiara e le competenze sono suddivise.

Nel caso della *web agency*, invece, le attività da svolgere e le competenze non sono già sperimentate internamente e spesso il cliente non ne conosce le dinamiche il che non facilita la collaborazione. In più, non essendoci un autore cui riferirsi ma la "fornitura" di contenuti viene a mancare una figura di riferimento e di responsabilità finale del progetto. Per questo motivo è importante che si strutturi la figura di un curatore, curatore mediatore e anche per questo

100. Per un esempio esaustivo dei servizi proposti da una *heritage agency* si veda: <http://www.promemoriagroup.com/#chi-siamo>

categoria *web agency* più specifico e indirizzato a una tipologia determinata di informazione e cioè quella di ambito culturale, il che dimostra che ci sono delle competenze necessarie ai progetti da sviluppare attualmente in ambito culturale per le quali mancano delle figure interne. La formazione è *in fieri* e c'è molto spazio di riflessione su dove possa essere meglio situare queste competenze. Il lavoro di agenzie esterne risponde a delle esigenze che si stanno consolidando: le istituzioni culturali si trovano a dover operare in termini di archiviazione digitale e di valorizzazione tramite la rete e non hanno internamente persone che ne abbiano le competenze.

Alcune delle questioni da valutare a proposito di quali competenze siano necessarie e, quindi, di come una istituzione culturale possa reagire alle esigenze attuali, oltre a correre ai ripari tramite delega ad agenzie esterne, sono:

- per le istituzioni culturali è molto delicato demandare a un dipartimento esterno la responsabilità del contatto diretto con i beni e spesso è impossibile per ragioni legali o di sicurezza (quindi, per esempio, una *heritage agency* può essere piuttosto una soluzione consona per archivi aziendali che fanno parte dei beni culturali *liminari*);
- per rendere un archivio digitale funzionale anche a un lavoro di ricerca e non solo alla presentazione online occorre strutturare l'archivio considerando la sua intrinseca produttività, questo richiede una approfondita conoscenza dei materiali e dei metodi di ricerca;
- per esternalizzare il lavoro curandone i contenuti in modo adeguato alla istituzione e senza perderne di vista i possibili sviluppi e risultati, è necessario che ci sia una figura di riferimento interna alla istituzione cui venga riconosciuta e che si assuma la responsabilità del progetto e a cui l'agenzia esterna si possa rivolgere, quello che nel caso di un libro mentre viene lavorato in redazione è il ruolo dell'autore o il curatore. È necessaria una figura in un ruolo di responsabilità tale da poter partecipare al processo decisionale e reperire i materiali rispetto alla istituzione e che abbia una conoscenza sufficiente delle varie competenze necessarie da poter collaborare con esse senza da un lato subire proposte poco coerenti per comodità tecnica e dall'altro lato proporre delle richieste poco gestibili o che snaturano dal punto di vista tecnologico il progetto;
- per pubblicare dei contenuti in rete, per organizzarli dal punto di vista archivistico e per collegarli eventualmente con materiali provenienti da altri archivi presenti online ci sono una serie di aspetti legali relativi ai diritti di autore, ai diritti del fotografo e alla cessione del *copyright* per eventuali utilizzazioni dal lato utente o per eventuali contenuti con cui gli utenti possano contribuire al progetto da considerare e da conoscere per occuparsene in modo coerente anche nelle diverse iniziative che si volessero svolgere;
- per rendere il progetto o parte di esso interoperabile e poter, quindi, lavorare in sinergia con altri archivi e in relazione, ad esempio, con i progetti Europei sono da

considerare attentamente gli standard¹⁰¹ nei formati di pubblicazione e in quelli di metadattazione,¹⁰² anche ai fini dell'*open access*¹⁰³, confrontarsi con il funzionamento dei vari *repository*¹⁰⁴ e, anche in questo ambito, la attenta considerazione delle varie tipologie di diritti d'autore e di licenze d'uso in fase di archiviazione;

101. In Italia a proposito di *open standard* si veda il sito dell'Agenzia per l'Italia Digitale: *Codice Amministrazione Digitale - Capo VI. Sviluppo, acquisizione e riuso di sistemi informatici nelle pubbliche amministrazioni - Art. 68. Analisi comparativa delle soluzioni*, 31 marzo 2015, consultato: gennaio 2016, <http://www.agid.gov.it/cad/analisi-comparativa-soluzioni>.

102. L'argomento è molto vasto, per alcune indicazioni in merito: si veda l'OAI (Open Archives Initiative, <https://www.openarchives.org>) il cui scopo consiste nello sviluppare e promuovere "standard di interoperabilità che mirano a facilitare la diffusione efficiente dei contenuti" (secondo la definizione del 2005 dell'OAI) e che alla nascita era rivolto soprattutto alla diffusione della ricerca. OAI ha creato il Protocol for Metadata Harvesting (OAI-PMH) il cui risultato è gestire in modo uniforme l'accesso ai metadati da parte di chi dal punto di vista tecnico definisce un oggetto tramite di essi (data provider) e da parte di chi ricerca quell'oggetto (service provider). OAI-PMH fa riferimento alla Dublin Core Metadata Initiative (DCMI, <http://dublincore.org>) come standard di descrizione di un materiale archiviato in digitale e dal 1995 è stato recepito come norma ISO dalla National Information Standards Organization (NISO).

103. Si rinvia al glossario per definizioni un po' più approfondite su *open access*.

104. Viene usato il termine inglese, come spesso in ambito digitale: si tratta semplicemente di archivi, anche dati che contengono immagini cui molte istituzioni culturali demandano la gestione digitale. Chi voglia il file digitale della fotografia di un'opera conservata in una determinata istituzione può cercarla nel sito del *repository* e, previa autorizzazione della istituzione stessa a cui va comunque comunicata la richiesta di pubblicazione, riceverà il link per scaricare il file in alta risoluzione della immagine. Anche i *repository* molto conosciuti e cui si rivolgono grandi istituzioni internazionali sono spesso parziali nell'utilizzo, tanto che spesso si ricevono le immagini in digitale dal *repository* con dei metadati talmente incompleti da dover tornare a rivolgersi alla istituzione per l'elaborazione delle didascalie. Per via, ad esempio, di accordi in esclusiva tra *repository* e istituzione culturale, inoltre, si può finire in situazioni paradossali: per esempio in caso di assenza della fotografia di una opera ci si può trovare a pagare all'istituzione la campagna fotografica che viene svolta internamente alla istituzione per poi doversi di nuovo rivolgere al *repository* per ricevere il file dell'immagine e trovarsi inoltre a pagare sia il fotografo che il *repository*. Il tema dei *repository* sarebbe da approfondire come argomento a se stante anche perché implica a sua volta una serie di tematiche: come quelle delle licenze e dei diritti alla pubblicazione che implicano per esempio che in alcuni casi la stessa immagine sia presente in diversi *repository* e occorra rivolgersi a quello corretto a seconda di dove si pubblica (in genere suddivise in autorizzazione e pagamento dei diritti per la pubblicazione su scala del singolo Paese, europea, Europa e Stati Uniti oppure globale), quelle relative alla diversificazione tra immagini in alta risoluzione ai fini della pubblicazione su carta e immagini usate in bassa risoluzione nei siti web (che molto spesso non sarebbe consentita, ma la situazione è talmente vaga e vasta ancora che ci sono istituzioni che rischiano denunce per distrazione), e quelle che riguardano il diritto dei fotografi che si somma al diritto dell'autore o a quello della istituzione.

Le grandi istituzioni culturali in Italia si rivolgono all'Archivio Fotografico Scala (rappresentata negli Stati Uniti da Art Resource Inc., tramite cui rappresenta molti dei grandi musei americani) che nasce dallo Scala Istituto Fotografico Editoriale S.A.S., fondato a Firenze nel 1953 dallo storico dell'arte Roberto Longhi. Il passaggio da istituto fotografico dotato delle migliori tecnologie dal punto di vista della fotografia e della produzione di fotocolor al flusso di lavoro in digitale avviene all'inizio del nuovo millennio, spinto dalla scelta del MoMA di offrire a fini di riproduzione esclusivamente file ad alta risoluzione.

– infine, per quanto riguarda valorizzazione e comunicazione online, c'è un altro elemento per cui si propongono *heritage agency* con la concorrenza di uffici stampa e *web agency*: la gestione dei *social media* e della rappresentazione dell'istituzione nei confronti del pubblico. Altro ruolo che è più efficace quando svolto internamente¹⁰⁵ alla istituzione e da persone in posizioni tali da offrire dei punti di vista provenienti dai diversi settori e da poter raccontare trasversalmente le attività della istituzione culturale, e di persone che usano il web e i *social media* anche per tenersi informate sul loro ambito, così da creare una rete a diversi livelli di coinvolgimento e non limitarsi a un solo tipo di linguaggio o di pubblico. In breve, ci sono vari modi di rappresentazione online, ma in ogni caso occorre ci sia la responsabilità dei contenuti: degli autori o dei curatori dell'informazione.

Da una esperienza come quella del lavoro di ricerca in un archivio, si possono identificare molte competenze e specificità che si sono modificate negli ultimi anni, insieme all'evoluzione della rete. Questa rapida evoluzione determina un vuoto di competenze nelle istituzioni e un vuoto nella formazione di figure preparate per poter seguire queste evoluzioni, avendo una visione di insieme strettamente attinente ai contenuti culturali utile a immaginare e strutturare i progetti e seguirli poi interfacciandosi con coloro che svilupperanno le parti di progetto ad essi demandate, promuovendo così un modello dialogico della conoscenza, in cui discipline e approcci eterogenei si integrano fra loro. Un simile approccio e, inoltre, già tipico dello studio relativo ai beni culturali, l'aspetto che viene ad aggiungersi è quello di un ambito di applicazione e di esperienza pratica che non è ancora stato considerato. Il tema è quello di una figura professionale e di ricerca che è già necessaria, tanto che sta essendo coperta tramite agenzie esterne o persone che per delle propensioni personali si aggiornano integrando alla formazione umanistica anche delle abilità o nozioni che toccano l'ambito dello sviluppo tecnologico; è un tema da raccogliere per i beni culturali e a favore della cultura.

¹⁰⁵. Si veda in merito: per quanto concerne i musei LUISELLA CARNELLI, ALESSANDRO BOLLO, LUCA DAL POZZOLO *et al.*, *Il Museo e la Rete: nuovi modi di comunicare. Linee guida per una comunicazione innovativa per i musei*, a cura di Fondazione Fitzcarraldo, Regione del Veneto, Venezia, 2014. o le biblioteche GINO RONCAGLIA, *Social network e riconquista della complessità: il ruolo delle biblioteche*, in *La biblioteca connessa. Come cambiano le strategie di servizio al tempo dei social network*, Palazzo delle Stelline, Milano, 13-14 marzo 2014, Editrice Bibliografica, Milano, 2014.

3.3. Valutazione di progetti europei

All'interno di Horizon 2020, il bando relativo alle proposte di cui mi sono occupata, sintetizzato con la sigla H2020-REFLECTIVE-6-2015 - Topic 6, è definito come segue:

- priorità: "Societal Challenges"
- obiettivo specifico 6: "Europe in a changing world - inclusive, innovative and reflective societies"
- linea di attività 6.3.3: "Reflective societies: cultural heritage and european identities"
- tema 6: "Innovation ecosystems of digital cultural assets"¹⁰⁶

È stato molto utile ai fini di questa ricerca poter avere una visione di come siano state interpretate le richieste del bando¹⁰⁷ da gruppi di lavoro estesi e internazionali,

¹⁰⁶. Si veda: UE, *Regulation (EU) no 1290/2013 of the European Parliament and of the Council of 11 December 2013 laying down the rules for participation and dissemination in "Horizon 2020 - the Framework Programme for Research and Innovation (2014-2020)" and repealing Regulation (EC) No 1906/2006*, 20 dicembre 2013, consultato: gennaio 2016, <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32014R0624> e UE, *Regulation (EU) no 1291/2013 of the European Parliament and of the Council of 11 December 2013 establishing Horizon 2020 - the Framework Programme for Research and Innovation (2014-2020)*, 11 dicembre 2013, consultato: gennaio 2016, http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.L_.2013.347.01.0965.01.ENG

¹⁰⁷. La formulazione presente nelle premesse è: «Social sciences and humanities research will be fully integrated into each of the priorities of Horizon 2020 and each of the specific objectives and will contribute to the evidence base for policy making at international, Union, national, regional and local level. In relation to societal challenges, social sciences and humanities will be mainstreamed as an essential element of the activities needed to tackle each of the societal challenges to enhance their impact. The specific objective of the societal challenge 'Europe in a changing world - Inclusive, innovative and reflective societies' will support social sciences and humanities research by focusing on inclusive, innovative and reflective societies»

Le scienze sociali e le discipline umanistiche saranno pienamente integrate in ciascuna delle priorità di Horizon 2020 e in ciascuno degli obiettivi specifici e contribuiranno alla base delle conoscenze per l'elaborazione delle politiche livello internazionale, dell'Unione Europea, regionale e locale. In relazione alle sfide sociali, le scienze sociali e le discipline umanistiche saranno integrate come elemento essenziale delle attività necessarie per affrontare ciascuna delle sfide della società al fine di migliorarne l'impatto. L'obiettivo specifico della sfida sociale 'L'Europa in un mondo che cambia - società inclusive, innovative e riflessive' sosterrà le scienze sociali e le discipline umanistiche, concentrandosi su società inclusive, innovative e riflessive. A seguire le richieste specifiche del bando H2020-REFLECTIVE-6-2015 - Topic 6, finanziato per 15-14 milioni di euro:

«*Specific Challenge*

The digital age has revolutionized our habits, behaviors and expectations. The utilization of

digital technologies for research in the humanities and social sciences demonstrates the need for innovation at the service of scholarship and its advancement. The shift to digital is impacting on identities and cultures and transforming the shape of the knowledge that we will transmit to future generations as our legacy. This specific challenge responds to the growing urge to share the wealth of cultural resources, research and knowledge in our collections. It will show how digital cultural resources can promote creativity and generate innovation in research, lead to richer interpretations of the past, bring new perspectives to questions of identity and culture, and generate societal and economic benefits. Europe's vast cultural heritage can be transformed into digital assets, whose integration and reuse through research-led methods can create value for European cultural institutions and heritage, tourism and the cultural and creative industries. The objective is to enhance the analysis of cultural resources to improve our understanding of how European identity can be traced, constructed or debated, and to use those resources to foster innovation across sectors.

Scope

Support and promote access to and reuse of cultural heritage resources as part of research and innovation. Projects should enable new models and demonstrations of the analysis, interpretation and understanding of Europe's cultural and intellectual history and/or bring cultural content to new audiences in novel ways, through the development of new environments, applications, tools, and services for digital cultural resources in scientific collections, archives, museums, libraries and cultural heritage sites. The developed technologies or services should be generated in the context of humanities research perspectives (identity, culture, questions of place, historical and cultural knowledge) alongside meeting real user needs. They should stimulate cross-border, cross-lingual multi-disciplinary research of Europe's cultural heritage, enabling collaboration, partnerships and co-production of knowledge across sectors and communities of researchers and users. Proposals should demonstrate appropriate methods of re-using and repurposing digital assets, paving the way for wider exploitation of Europe's cultural resources and boosting innovation.

The Commission considers that proposals requesting a contribution from the EU between EUR 2 million and 4 million would allow this specific challenge to be addressed appropriately. Nonetheless, this does not preclude submission and selection of proposals requesting other amounts.

Expected impact

Activities under this topic will:

- stimulate new research perspectives for the humanities and social science communities, provide innovative and creative methods for approaching cultural assets, generate tools and resources to access and exploit the rich and diverse European digital cultural heritage in a sustainable way, and promote further its use allowing its reinterpretation towards the development of a new shared culture in Europe.
- provide innovative and creative methods for approaching cultural assets and generate applications and services to access and exploit the rich and diverse European digital cultural heritage in a sustainable way
- foster collaboration between those with primary expertise in the interpretation of cultural data and researchers with complementary expertise in digital and interactive frameworks

Projects will strengthen the European capability in creating new forms of digital entertainment and engagement based on cultural heritage and will promote the use of new technologies such as new media and new modalities of access. In addition these activities will create a viable and sustainable cross-border, cross-lingual and/or cross-sector digital exploitation of European digital cultural heritage assets by putting into place new networks of researchers, scholars, ICT professionals and specialists of digital heritage.» UE, *REFLECTIVE-6-2015: Innovation ecosystems of digital cultural assets*, 11 dicembre 2013, consultato: gennaio 2016, <https://ec.europa.eu>

formati da centri di ricerca, università, istituzioni culturali, piccole e medie imprese.

Per via degli accordi di riservatezza che fanno parte del contratto con la Comunità Europea le osservazioni saranno generali e non declinate sui singoli progetti, motivo per cui questa sezione non sarà molto approfondita o estesa.

L'osservazione più lampante è relativa alle differenze tra proposte impostate a partire dalle tecnologie, quelle che sono con ogni evidenza maggiormente legati alla ricerca umanistica e, infine, pochi nei quali il concetto stesso del progetto nasce da una integrazione tra lavoro di ricerca tecnologica e lavoro di ricerca sul contenuto. Un aspetto costante in quest'ultima tipologia di progetti, quella che interessa ai fini del caso studio,¹⁰⁸ è che a partire dalla introduzione affrontano, dal punto di vista culturale ed etico, il rapporto tra tecnologia, ricerca umanistica e vantaggi per la società nel presentare il contesto e gli scopi della proposta.

Il concetto della proposta viene orientato tramite un'integrazione tra tecnologia e contenuti che porta a offrire nuovi strumenti per interpretare il patrimonio culturale e la sua presenza nella società contemporanea e come elemento su cui costruire il futuro della identità culturale europea; le poche proposte la cui idea è frutto di questa integrazione devono a questo il loro nucleo innovativo che le fa spiccare rispetto alle altre.

Una delle proposte ha come scopo la salvaguardia e lo studio dei luoghi e delle informazioni rispetto a come in Europa sia stato affrontato, in un lasso di tempo che va dal XIII al XX secolo, un problema come quello della segregazione per evitare il contagio. La disseminazione viene effettuata creando la connessione tra il rendere possibile la visita a questi luoghi di cura e segregazione anche come rete di strutture analoghe diffuse sul territorio europeo, il sistematizzarne e studiarne gli archivi anche ai fini di un confronto tra le differenze di approccio su scala europea e, insieme, il presentare la storia di questi luoghi e dei loro abitanti e la rielaborazione delle informazioni raccolte tramite la rete e tecnologie digitali fruibili anche in loco. Una delle declinazioni previste dal progetto è rivolta in particolare agli studenti e alla formazione della cittadinanza usando questo caso specifico per introdurre il tema della segregazione nel quotidiano contemporaneo degli europei.

La spinta etica di questa proposta è esplicitata fin dalla introduzione al progetto: si vuole proporre uno studio storico per sollevare l'attenzione su elementi sempre presenti nella società europea.

pa.eu/research/participants/portal/desktop/en/opportunities/h2020/topics/452-reflective-6-2015.html

¹⁰⁸. Si può notare l'uso di "parole chiave" che non sempre sono attinenti a quanto, poi, viene effettivamente sviluppato nella proposta, ma danno una sorta di allure tecnologica (per qualche esempio: big data inseriti ovunque, real-time processing of information, traceology issues, monitoring of digital traces, digital epistemology, ...); molto spesso viene ignorata la questione degli standard; è richiesta anche la sostenibilità del progetto, post finanziamento, e, quindi, la presentazione di un business model spesso carente o assente.

Un modo per definire un'etica della società civile tramite lo studio del passato e la sua attualizzazione effettuata con la presenza fisica in un luogo e con un accurato lavoro sui contenuti.

Un altro progetto usa un ecosistema digitale basato sulla connessione tra luoghi, tecnologie e dati storici per riflettere sulla situazione presente di alcuni beni culturali che diventano punti di incontro in alcune città tra comunità emarginate e non; insieme ai dati storici viene sfruttata la possibilità di raccogliere user generated content, sia tramite la rete che sul posto, per progettare spazi urbani e per favorire l'integrazione tramite la conoscenza della cultura e della storia europee e del Paese dove si risiede. Tramite il digitale e l'incontro locale si vuole offrire un accesso al patrimonio culturale.

In questo caso, viene approfondita come parte del concetto la generazione di nuove figure lavorative nella intersezione tra ricerca, istituzioni culturali, industria creativa e turismo locale e internazionale; un aspetto che era fortemente auspicato nel fatto che il bando europeo prospettasse gruppi di lavoro composti da istituzioni di ricerca, istituzioni culturali, amministrazioni locali insieme a piccole-medie imprese e start up¹⁰⁹ ma che non molte proposte hanno rispettato, sbilanciandosi piuttosto verso una o due delle possibili tipologie di partecipanti alla compagine progettuale.

Qualche progetto presenta l'uso delle tecnologie digitali e spesso anche dell'inglese come lingua franca tramite cui raggiungere gli europei, spingendosi anche al parallelo con quello che è stato l'uso del latino per la diffusione scientifica nell'Europa moderna. Le proposte più interessanti, inoltre, sono quelle in cui questa integrazione avviene in concomitanza con la visita a un bene culturale.

Il bando è incentrato su *cultural heritage*, non potrebbe essere allora che valga la pena considerare l'esistenza di un'altra lingua franca: quella che tocca il pubblico tramite l'accostarsi ai beni culturali? Si potrebbe, allora, identificare nella costruzione di progetti che connettano in un linguaggio costante beni culturali, studi umanistici e tecnologie digitali uno dei modi per aprire un ragionamento sulla identità culturale contemporanea? Non potrebbe risiedere in questa connessione l'originalità dell'approccio al digitale proveniente dal "vecchio mondo"?

109. UE, *Regulation (EU) no 1291/2013 of the European Parliament and of the Council of 11 December 2013 establishing Horizon 2020 - the Framework Programme for Research and Innovation (2014-2020)*.; «Section II - Specific fields of action - Article 22

Micro, small and medium-sized enterprises 1. Particular attention shall be paid to ensuring the adequate participation of, and research and innovation impact on, micro, small and medium-sized enterprises (SMEs)»

4. Convergenze

4.1. Valori veicolati

dalla relazione con i beni culturali

Salvatore Settis nell'articolo *Réflexions sur le patrimoine et les musées*, facendo seguito all'osservazione: «Le concept de patrimoine culturel s'est formé à partir de l'idée du patrimoine national élaborée en France entre la Révolution et la Restauration en vue d'utiliser le patrimoine pour définir la Nation comme unité culturelle et juridique»,¹¹⁰ esplicita il valore civile della relazione con i monumenti e le opere d'arte nelle città italiane:

L'origine de cette culture civile et juridique, je crois, remontait aux villes italiennes qui, à partir du XIIe siècle, avaient élaboré un puissant concept de citoyenneté où le monuments de chaque ville constituaient un principe d'identité civique et d'identification émotionnelle qui correspondaient à l'idée même de faire partie d'une communauté bien gouvernée.¹¹¹

Un aspetto importante nella identificazione tra le persone e i monumenti fu relativo alla pubblicazione di libri e raccolte di tavole utili per la documentazione, che divennero anche elementi di esposizione e di diffusione; la pubblicazione contribuì a stabilizzare il valore condiviso del patrimonio culturale¹¹², menzionato di passaggio

110. Il concetto di patrimonio culturale si è formato a partire dal concetto di patrimonio nazionale elaborato in Francia tra la Rivoluzione e la Restaurazione con lo scopo di usare il patrimonio per definire la nazione come unità culturale e giuridica [traduzione mia], SALVATORE SETTIS, DOMINIQUE POULOT, *Réflexions sur le patrimoine et les musées*, Institut National d'Histoire d'Art (INHA), Paris, 2012, p. 6.

111. L'origine di questa cultura civile e giuridica, credo, risalga alle città italiane che, a partire dal XII secolo, avevano sviluppato un potente concetto di cittadinanza per cui i monumenti di ogni città costituivano un principio di identità civica e identificazione emotiva che corrispondeva all'idea stessa di far parte di una comunità ben governata [traduzione mia], *Ibid.*, p. 9.

112. Attraverso la pubblicazione e le esposizioni, si crea la cultura civica delle persone nei

nell'articolo di Settis per il caso italiano e documentato per la Francia da Rosa Tamborrino¹¹³ a proposito dell'attività della Commission des monuments historique.

Ancora Settis scrive: «Dans des centaines de documents [...], nous lisons les mêmes principes: beauté, embellissement (*decorum*), dignité, honneur public, bien

confronti della eredità culturale e dello spazio in cui vivono; in termini contemporanei la stessa cosa potrebbe avvenire attraverso il web costruendo progetti in cui la città, per esempio, venga presentata non solo dal punto di vista funzionale con siti che ne aiutano la fruizione dal punto di vista pratico attraverso i concetti di smart, environment ecc, ma anche in termini di eredità culturale. Una annotazione che potrebbe essere utile a proposito del fatto che attualmente cultural and green heritage siano spesso accostate, per esempio nelle definizioni dei progetti europei: in effetti alcuni valori etici sottesi alle azioni relative all'eredità ambiente e culturale sono vicini, ma è necessario esplicitare quali siano le differenze anche perché l'approccio all'ambiente spesso viene letto come termine scientifico e i progetti prendono quindi una piega più rivolta ad aspetti tecnologici che all'ambito culturale.

113. A proposito della pubblicazione, qui sotto alcuni riferimenti dai testi di Rosa Tamborrino che descrive, appunto, l'esperienza francese e in particolare il caso del Musée des Monuments Français: «In mid-nineteenth century Paris, roads, convents, houses and buildings with a long urban history risked disappearing, not only from the map of the city but also from historical memory, as a consequence of the grands travaux of Napoleon III. Thankfully, the man behind the transformations, the Prefect of the Seine, Haussmann, sensed the specific importance of urban history and made provision for conservation of its memory and promotion of its study. To this end, he founded the Bibliothèque Historique de la Ville de Paris, inaugurated the collection verte, the series of publications dedicated to the Histoire de Paris and took over the Hotel Carnavalet to make it the city's museum», ROSA TAMBORRINO, *Searching for a State-of-the-art Public Space: City Museums among Archives and Networks*, in «Planning Perspectives», vol. 27, n. 3, 2012, p. 468.

Nella Parigi della metà del XIX secolo, come conseguenza dei Grands Travaux di Napoleone III, strade, conventi, case e edifici con una lunga storia urbana rischiavano di scomparire, non solo dalla mappa della città, ma anche dalla memoria storica. Per fortuna, l'uomo dietro a tali trasformazioni, il Prefetto della Senna, Haussmann, intuì l'importanza specifica della storia urbana e provvide alla conservazione della sua memoria e alla promozione del suo studio. A tal fine, fondò la Bibliothèque Historique de la Ville de Paris, inaugurò la collection verte, la serie di pubblicazioni dedicate alla Histoire de Paris, e si appropriò dell'Hotel Carnavalet per renderlo il museo della città.

«At the beginning of the nineteenth century, at the Musée des Monuments Français, Paris, Alexandre Lenoir had effectively experimented with how history could be relived via sets obtained by installing architectural fragments in the museum. It is no mere coincidence that, despite its very brief duration, it left its mark on a generation. Jules Michelet, for example, recounts the fact that it was there that he received "the impression of history"», *Ibid.*, p. 470. .

All'inizio del XIX secolo, al Musée des Monuments Français, Parigi, Alexandre Lenoir aveva efficacemente sperimentato come la storia potesse essere rivissuta attraverso insiemi ottenuti con l'installazione di frammenti architettonici nel museo. Non è una pura coincidenza il fatto che, nonostante la sua breve durata, questo museo abbia lasciato il suo segno su una generazione. Jules Michelet, per esempio, racconta il fatto che è stato lì che ha ricevute "l'impressione della storia" [traduzioni mie].

«[...] l'esperienza del primo museo di architettura aveva rivelato effettivamente che l'eredità storica poteva divenire duttile e trasformarsi in una rappresentazione, finalizzata in direzione di un progetto educativo», ROSA TAMBORRINO, *Parigi nell'Ottocento. Cultura architettonica e città*, Marsilio, Venezia, 2005, p. 30.

commun ou *publica utilitas*»,¹¹⁴ il rapporto stretto tra monumenti e senso civico della comunità così evidenziato, sprona a riflettere sulla necessità di rendere presente sul web l'eredità culturale per trovare nuove possibilità di interazione e dei modi di creare comunità intorno ad essa.

L'archeologo e storico dell'arte rimarca, infine, nella conclusione dell'articolo: «Pour ne pas mourir, le musée doit *dialoguer avec la ville*, et devenir un nœud urbain qui se greffe au tissu patrimonial, civil et social de la ville et se faire distillation et vitrine de la sédimentation historique et de la mémoire collective»,¹¹⁵ una funzione che potrebbe essere descritta nello stesso modo volendo spiegare come aggiungere il nodo della rete al sistema di comunicazione, del mettere in comune, a vantaggio della *publica utilitas*.

Molti degli elementi a proposito del valore civile dei beni culturali sono ripresi con veemenza anche dallo storico dell'arte Tomaso Montanari che in *Le pietre e il popolo* contesta l'attuale gestione politica delle "città d'arte" e del rapporto tra pubblico e privato, sottolineando la cancellazione della funzione civile, sociale ed educativa dell'eredità culturale, la mancanza di continuità nella costruzione delle relazioni tra città e cittadino, e l'ingiustizia della privatizzazione.¹¹⁶

Con esempi come quello del "crocefissino", in *A cosa serve Michelangelo?*, invece, Montanari accusa un fraintendimento colpevole della "valorizzazione"¹¹⁷ da parte dei

114. In centinaia di documenti [...] possiamo leggere gli stessi principi: bellezza, abbellimento (decorum), dignità, onore pubblico, bene comune (*publica utilitas*) [traduzione mia], SALVATORE SETTIS, DOMINIQUE POULOT, *Réflexions sur le patrimoine et les musées...*, *op. cit.*, p. 9.

115. Per non morire, il museo deve dialogare con la città [corsivo dell'autore] e diventare un nodo urbano innestato col tessuto patrimoniale, civile e sociale della città e farsi distillazione e vetrina della sedimentazione storica e della memoria collettiva [traduzione mia], *Ibid.*, p. 20.

116. «Il mito è, naturalmente, quello americano: ma si dimentica che i musei sono collezioni di milionari infine consacrate alla proprietà e al godimento pubblici, quelli italiani saranno collezioni pubbliche privatizzate *contra legem*», TOMASO MONTANARI, *Le pietre e il popolo. Restituire ai cittadini l'arte e la storia delle città italiane*, Minimum Fax, Roma, 2013, p. 30.

«In altri termini, la generazione presente decide di sottrarre a quelle future un bene comune per ricavarne un fuggevole beneficio *una tantum*.», *Ibid.*, p. 60.

«[...] i veri mecenati del vero Rinascimento impiegavano i loro capitali (che avvertivano di aver in qualche modo sottratto alla collettività) in grandi imprese edilizie e artistiche a vantaggio del pubblico. Gli imprenditori del 2012, al contrario, si sono decisamente emancipati dal senso di colpa, e usano le loro ricchezze per privatizzare pezzi di città, cavalcando a proprio vantaggio lo sfascio delle finanze e dell'etica pubbliche.», *Ibid.*, p. 64.

117. «Dopo questo nefasto giro di boa, la traiettoria della "valorizzazione" si sdoppia: se buona parte della classe politica (di tutti gli schieramenti) introietta la "dottrina De Michelis" (i beni culturali devono mantenersi da soli, e anzi contribuire a mantenere il Paese), il processo legislativo approda, per fortuna, a conclusioni opposte. Dal 2008 (vale a dire dopo l'intervento della Commissione Settis) il primo comma dell'Articolo 6 del Codice dei Beni culturali e del paesaggio recita infatti: "la valorizzazione consiste nell'esercizio delle funzioni e nella disciplina delle attività dirette a promuovere la conoscenza del patrimonio culturale e ad assicurare le migliori condizioni di utilizzazione e fruizione pubblica del patrimonio [...] al fine di promuovere lo sviluppo

politici italiani ed esplicita la necessità di costruire una politica diversa che si rivolga alla formazione dei cittadini. Di nuovo, considerate le questioni politiche e di educazione civile portate all'attenzione da Tomaso Montanari, ci si riconnette alle questioni etiche rispetto a diffusione della conoscenza e web.

Un dettaglio, che richiama ad alcuni elementi menzionati in precedenza a proposito di *open access*: nell'intervista rilasciata alla trasmissione Fahrenheit (Radio3) del 4 aprile 2013,¹¹⁸ Montanari risponde a una domanda esplicitando la priorità¹¹⁹ da dare al rapporto tra il cittadino e il patrimonio: «le persone non possono tutelare e considerare un valore ciò che non conoscono e non frequentano, benché paghino le tasse per il mantenimento di tale patrimonio [...] si potrebbe subordinare l'introito da bigliettazione per i musei e rinunciare, se in cambio si potessero avvicinare i cittadini ai valori di cui i beni comuni sono portatori».¹²⁰

In linea con quanto espresso da Salvatore Settis, sono molti in diversi libri richiami alle virtù etiche ed educative dell'eredità culturale:

[...] vorrei convincere gli italiani che l'arte non è un'industria, non è un luna park e non è il caviale: perché se così fosse la Costituzione non la difenderebbe. Recuperare, restaurare, rendere accessibile e comunicare (cioè rendere comune) il patrimonio vuol dire attuare la Costituzione: restituire cioè ai cittadini la sovranità piena su un bene comune che è una parte fondamentale della loro identità. [...] Restituire agli italiani questo patrimonio non vuol dire far loro un lusso superfluo, vuol dire attuare l'eguaglianza costituzionale e dar loro qualcosa per cui valga la pena vi-

della cultura" [corsivo dell'autore]», TOMASO MONTANARI, *A cosa serve Michelangelo?*, Einaudi, Torino, 2011, p. 49.

118. Il podcast della trasmissione è reperibile all'indirizzo: <http://www.radio3.rai.it/dl/radio3/programmi/puntata/ContentItem-357c8896-251f-484d-a57c-c99184926a69.html#>

Pochi giorni dopo la citata intervista a Montanari è uscito un articolo di Gian Antonio Stella dal titolo polemico Tutti i musei pubblici d'Italia guadagnano meno del Louvre, dove si possono leggere in modo polemico alcuni numeri, anche se non necessariamente interpretati con precisione, relativi all'utilità della bigliettazione: GIAN ANTONIO STELLA, *Tutti i musei pubblici d'Italia guadagnano meno del Louvre*, 11 aprile 2011, consultato: gennaio 2016, http://www.corriere.it/cronache/13_aprile_11/tutti-musei-pubblici-italia-guadagnano-meno-louvre-26-euro_d15f2bc0-a266-11e2-b92e-cf915efd17c3.shtml.

119. «[...] ci si chiede se ci sia qualcuno, nella classe politica italiana, disposto a riconoscere che tenere aperti i musei (anche i più periferici e deserti), o mantenere decorose e accessibili le chiese o i parchi storici non potrà mai diventare un business, esattamente come non lo è tenere aperte le scuole o far funzionare gli ospedali.», TOMASO MONTANARI, *A cosa serve Michelangelo?...*, *op. cit.*, p. 55.

120. Espresso in questo modo il concetto è piuttosto una provocazione e approfondendo la questione ci sarebbero da fare dei distinguo, ad esempio, sul pagamento dei biglietti da parte dei visitatori stranieri o degli evasori fiscali, oppure a proposito della trasparenza di quanto di ciò che viene versato in tasse sia effettivamente devoluto ad esempio a musei con collezioni permanenti, e cosa succede, invece, per le esposizioni temporanee, e così via.

vere, e che sottragga almeno una parte di vita al dominio del mercato e del denaro.¹²¹

E ancora:

Se torneranno ad essere governate dai cittadini per i cittadini, le nostre cosiddette “città d’arte” possono ancora resuscitare la loro funzione plurisecolare: possono di nuovo dare forma e alimento a una vita civile la cui missione principale dev’essere, oggi, quella di fornire un modello culturale alternativo al mercato, di favorire l’integrazione tra italiani e immigrati, di permettere la frequentazione reciproca di classi diverse ormai chiuse in luoghi e vite nettamente separati.¹²²

I suggerimenti che Tomaso Montanari rivolge alla attuale gestione politica, evidenziando i valori esistenti nel territorio tramite i beni culturali, sono auspici che somigliano a quello che potrebbe essere il programma per lo sviluppo di una infosfera che sia intrisa dei valori che i beni culturali rappresentano nel paesaggio quotidiano di ciascuno. Come la presenza dei beni culturali può rammentare a ciascuno l’impegno in termini di senso civico e il valore civile del partecipare alla cosa pubblica, anche tramite il versamento delle tasse da parte di tutti, così la rete potrebbe diventare parte di questo circolo virtuoso veicolando valori che aiutino a percepire i beni culturali in questa loro funzione, affinché la rete sia un’altra sponda di memoria etica verso un processo culturale di partecipazione.

In questi testi a proposito di beni culturali, l’auspicio relativo alla costruzione di valori condivisi affinché gli individui possano partecipare e trovare dei modi di accesso culturale, diventa attuabile attraverso il mettere in comune, la comunicazione della cultura. I termini risultano simili a quello che anche online viene definito come *commons*, con progetti di diffusione della conoscenza come ad esempio Wikipedia¹²³ dove si possono trovare persone aduse a dedicare il proprio tempo alla “cosa pubblica” online, comunità di persone portatrici di valori etici non distanti da quelli che vengono indicati come i valori che potrebbero essere formati attraverso un diverso contatto con

121. TOMASO MONTANARI, *Le pietre e il popolo. Restituire ai cittadini l’arte e la storia delle città italiane...*, op. cit, p. 120.

122. *Ibid.*, p. 164.

123. Enciclopedia *user generated*, i cui contenuti sono per la maggior parte diffusi con licenze Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0, CC BY-SA, e con GNU Free Documentation License, GFDL. A proposito dei valori presenti in una comunità come quella dei Wikipediani e dei suoi utenti, si veda cosa è stato scritto il 15 gennaio 2016 su Wikipedia in occasione dell’anniversario dei suoi 15 anni:

– <https://15.wikipedia.org>

– <https://twitter.com/search?q=%23wikipedia15>

– https://meta.wikimedia.org/wiki/Wikipedia_15/Results

l'eredità culturale. Sarebbe, allora, importante riuscire a unire queste spinte e considerare il web in una doppia funzione: quella atta a comunicare l'eredità culturale, affinché non venga dimenticata in quanto assente dall'infosfera e quella di supporto alla costruzione di comunità di persone che condividono valori e che, attraverso la partecipazione online e offline, possano veicarli, al di fuori dalle logiche di mercato¹²⁴, in favore di un avanzamento sociale.

Un esempio di progetto che connette riflessione sui beni culturali e sull'infosfera si può identificare nella descrizione di Daniele Jalla dell'esperienza di costruzione di MuseoTorino, un museo della città online. Vengono toccati diversi temi che tracciano similitudini con valori etici positivi condivisi attraverso l'infosfera: bene comune, comunicazione, costruzione della comunità, memoria collettiva e necessità di partecipazione per una conservazione condivisa, sperimentazione online per raggiungere scopi quali avvicinare cittadini e patrimonio pubblico.

In particolare, Jalla menziona la necessità di «conservare e comunicare, anziché le cose che compongono la collezione, la conoscenza che se ne ha», questo richiama sia l'elemento della pubblicazione, citato in precedenza a partire dalle osservazioni di Settis e Tamborrino a proposito di costruzione del patrimonio nazionale, sia il concetto di *open access* applicato all'eredità culturale:

[...] la sua missione [del MuseoTorino] è insita nelle ragioni stesse che ne giustificano la creazione: far conoscere la città perché essa sia meglio capita, amata e stimata dai suoi cittadini e ospiti, preservandone l'identità costruita nel tempo al servizio di un suo sviluppo sostenibile, coinvolgendo in questa opera i cittadini e le istituzioni in una logica partecipata di tutela attiva del patrimonio urbano. E questo iscrive la missione culturale di MuseoTorino in un progetto di cittadinanza in cui la maggior conoscenza e comprensione della città, la loro diffusione, il coinvolgimento attivo delle istituzioni e dei cittadini sono posti al servizio di una sua maggior leggibilità da parte di tutti: di chi vi abita in primo luogo, contribuendo ad accrescere il senso di appartenenza alla comunità ma anche di chi la visita, e a rendere al tempo stesso la città più aperta e ospitale.¹²⁵

124. Sul tema della gratuità e del not for profit on line sono numerosi gli studi da prendere a riferimento, basti qui citare: CHRIS ANDERSON, *Gratis*, 2, Rizzoli, Milano, 2010. e MARTHA C. NUSSBAUM, *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*, Reprint, Princeton University Press, Princeton, 2012..

125. DANIELE JALLA, *Il museo della città presente*, in «Rivista museo Torino: MT», vol. 0, Torino, 2010, p. 14. Altre citazioni attinenti tratte dallo stesso articolo:

«Quello che invece manca è un luogo in cui questo vasto e composito sapere sia raccolto e reso disponibile a tutti: un luogo non necessariamente fisico, ma tale da consentire di ritrovarvi le informazioni essenziali e le indicazioni sufficienti per proseguire la ricerca [...]. Un tempo questo luogo non avrebbe potuto che essere un luogo fisico. Una "casa del sapere" della città, a un tempo archivio, biblioteca e museo, istituto di ricerca e di formazione, ma talmente grande da spaventare chiunque cercasse anche solo di immaginarlo e talmente costoso da dissuadere chi

L'esempio del Museo Torino calza in quanto progetto sviluppato in cui si mescolano in modo riuscito diversi degli aspetti fino ad ora considerati. Quali figure e metodi sono stati coinvolti per ottenere un simile risultato? Quali sono gli effetti attuali dal punto di vista del pubblico? L'evoluzione potrebbe essere nel senso di una crescita della produzione di progetti di questo genere che arricchiscono il web? Come rendere possibile che questo genere di risultati aumentino in quantità, tanto da abituare il pubblico a un livello di qualità e a un maggior senso critico? Vista la vastità dell'infosfera, come fare sì che progetti di qualità vengano colti, selezionati e usati dal pubblico?

si proponesse di crearlo, dopo essere riuscito a coinvolgere in questa impresa l'insieme degli enti e delle amministrazioni interessate», *Ibid.*, p. 11.

«[...] la sola forma di esistenza possibile era quella di un museo "diffuso" – "grande come la città" – e la cui collezione è anche una "collezione vivente" [...] Museo Torino ha per questo assunto la forma di sito virtuale e di centro di interpretazione, assegnando a entrambi il compito di conservare e comunicare, anziché le cose che compongono la collezione, la conoscenza che se ne ha. Facendo del museo un istituto le cui funzioni restano quelle di acquisire, incrementare, conservare, documentare, compiere ricerche e comunicare, ma di cui muta l'oggetto che non sono più "le testimonianze dell'umanità e del suo ambiente", ma la loro conoscenza», *Ibid.*, p. 14.

Sullo stesso tema anche Tamborrino scrive della fusione tra museo, archivio, biblioteca e centro di ricerca: «Some recently established centres for these archives are interesting in this context because they stem, too, from a search for intermediate spaces for collections. They have to manage the huge and varied number of project products, transform them into digital format and allow different approaches by users with different aims, from scholars to professionals and occasional visitors interested in the city's history. In this sense they have contributed to challenging the traditional archivist and museum functions. They offer a useful example of the new generation museums, in which every boundary between museums, archives, libraries and research centres disappears» ROSA TAMBORRINO, *Searching for a State-of-the-art Public Space: City Museums among Archives and Networks...*, *op. cit.*, p. 467.

Alcuni centri di recente costituzione per questi archivi sono interessanti in questo contesto perché derivano, anch'essi, da una ricerca di spazi intermedi per le collezioni. Devono gestire un numero enorme e variegato di prodotti dei progetti, trasformarli in formato digitale e consentire approcci diversi da parte degli utenti con scopi diversi, dagli studiosi ai professionisti e ai visitatori occasionali interessati alla storia della città. In questo senso questi centri hanno contribuito a rimettere in discussione le tradizionali funzioni archivistiche e museali; essi offrono un utile esempio di musei di nuova generazione, in cui ogni confine tra musei, archivi, biblioteche e centri di ricerca scompare.

«It concentrates the museum and archive functions of collecting, managing and disseminating information, but instead of bringing them together in the same physical space, they are transferred onto an IT platform: www.museotorino.it» *Ibid.*, p. 465.

Esso concentra le funzioni del museo e dell'archivio di raccogliere, gestire e diffondere le informazioni, ma invece di raggrupparle in uno stesso spazio fisico, vengono trasferiti in una piattaforma IT: www.museotorino.it [traduzioni mie].

4.2. Aperture umanistiche

Le figure che potrebbero impegnarsi verso la costruzione di un web dove per il pubblico sia possibile riconoscere i valori che già conoscono come quelli che si possono assorbire tramite la frequentazione dei beni culturali e che sono già esistenti *in nuce* in alcuni aspetti della nuova società in rete, non sono di facile identificazione.

Quali caratteristiche nel modo di lavoro e nei metodi, e quali studi possono essere di supporto a chi voglia agire in progetti online e offline a favore dello sviluppo della volontà di accettare l'eredità culturale come propria da parte di ciascuno e, quindi, di difenderla, per un maggior senso civico dell'essere cittadini del mondo e della rete, a vantaggio dei beni culturali?

Alcuni elementi riscontrati nei capitoli precedenti, suggeriscono delle caratteristiche relative alla capacità di trovare dei punti di contatto, di favorire la mediazione e di giungere a una traduzione elegante per consentire la comunicazione in diversi contesti contemporaneamente: per esempio all'interno delle istituzioni che si affacciano al web 2.0 e verso la società nelle possibilità di interazione con il pubblico; tra gli specialisti in diverse discipline, tra i vari linguaggi specifici, tra i singoli metodi e vincoli per giungere a costruire i progetti.

Si tratta di persone aperte al cambio di paradigma, curiose di incontrare elementi multidisciplinari così da giungere a "risolvere un problema" per, poi, procedere nella questione successiva; che abbiano una formazione tale da vivere in modo attuale i beni culturali, tanto da rivolgersi ad essi per cogliere elementi, strumenti e interpretazioni per attività presenti e rivolte al futuro.

Un po' sulla falsa riga di una lettura dell'Umanesimo dove l'antichità viene vista come un periodo storico da studiare per trarne insegnamento, chiaramente distinto dall'età presente e che può essere, quindi, interrogato come fonte per soluzioni attuali. Il recupero della tradizione classica con l'intenzione e forse la presunzione di superarla, o quanto meno di renderne il presente degno.

Giuliano Da Empoli nel suo *Contro gli specialisti: la rivincita dell'umanesimo*, un *excursus* che va da Petrarca, Leon Battista Alberti e Leonardo Da Vinci fino a Steward Brand, autore del *Whole Earth Catalog* e fondatore del "GBN" (Global Business Network) società di consulenza e network di persone che è anche alla base di una delle prime comunità virtuali sempre fondata da lui nel 1985 "The Well" (Whole Earth 'Lectronic Link) e della rivista «Wired», sul tema dell'interdisciplinarietà o piuttosto dell'indisciplina, propone una serie di spunti a proposito della necessità di «far saltare le barriere tra le diverse discipline per adottare un approccio più complesso alle sfide

del nostro tempo»¹²⁶ rimandando all'Umanesimo e al Rinascimento, quando un modo di interpretare la conoscenza che cercava delle risposte nell'intersezione tra saperi dimostrò che l'uso tecnocratico del sapere, suddiviso e irregimentato scolasticamente, era perdente.

Steward Brand, insieme ad alcuni altri suoi contemporanei, è l'eroe anche di Fred Turner che in *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*¹²⁷ descrive le connessioni tra i sogni *anti-establishment* e comunitari della cultura *hippie* nata a San Francisco tra gli anni sessanta e settanta, e l'allora emergente centro di sviluppo delle nuove tecnologie di Silicon Valley.

In entrambi i testi si affaccia il tema della fruttuosità intrinseca nel tentativo di interpretare il sapere e le acquisizioni tecniche o tecnologiche ponendo come fulcro non un aumento di potere tramite la chiusura del sapere ma una apertura: la sperimentazione e la osservazione in termini di esplorazione di nuove frontiere sociali.

La apertura del sapere rimanda al tema dell'accesso, i beni culturali assommano e richiedono saperi e studi provenienti da molteplici discipline, nel contempo la loro stessa presenza nel territorio, dalle città al paesaggio, li rende un tramite eccellente di diffusione del valore della cultura godibile da parte di tutta la comunità e condivisa; i beni culturali potrebbero, cioè, funzionare da interfaccia, da recettori dei saperi di cui necessitano per la loro stessa esistenza, conservazione e valorizzazione, e da diffusori dei risultati di tali saperi verso coloro che non li producono ma ne fruiscono e che, tramite il contatto con i beni culturali, possono essere spinti alla curiosità di imparare e di cominciare a propria volta una ricerca, un approfondimento a partire da qualunque preparazione culturale sia il loro strumento iniziale. Questo sarebbe un circolo virtuoso all'interno del quale il web potrebbe assumere la funzione di strumento di diffusione da un lato e di accesso dall'altro. In questo processo la rete può configurarsi, quindi, come un ottimo strumento di veicolazione. Affinché questa veicolazione sia possibile, occorre che i contenuti siano mediati così da accogliere le istanze di curiosità.

La scelta del termine "veicolare", piuttosto che "divulgare" non è casuale; "veicolare" risale, infatti, alla radice indoeuropea *wegh-* "trasportare con un mezzo" e sottende, quindi, la presenza di uno strumento, di un mezzo di trasporto guidato dall'uomo.¹²⁸

126. Come scrive nell'introduzione di GIULIANO DA EMPOLI, *Contro gli specialisti: la rivincita dell'umanesimo*, Kindle, Marsilio, Venezia, 2013., citazione tratta dalla Introduzione - posizione 172, versione Kindle.

127. FRED TURNER, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, University Of Chicago Press, Chicago, 2008.

128. Si veda il lemma relativo in ALBERTO NOCENTINI, *Dizionario etimologico della lingua italiana*, Mondadori Education - Le Monnier, Milano, 2010.

Viene sottolineato così ancora il ruolo fondamentale di una regia di supporto a tale veicolazione, con quali caratteristiche?

Si tratta quindi di definire un ruolo di mediazione che possa operare verso una integrazione? Tale ruolo si configura come quello di un traduttore tra discipline più che essere identificabile in una specializzazione circoscritta; si potrebbe profilare come un progettista dell'interdisciplinarietà che faciliti un dialogo tra discipline, questo richiede una operazione di ascolto e di aggiornamento continuo trasversale e orizzontale, in modo da avere presenti i punti di riferimento su cui costruire associazioni e contatti che verranno completati dagli specialisti delle singole materie. Una sorta di curatore dell'informazione, in un ruolo di responsabilità al servizio del progetto e delle altre figure coinvolte.

La questione da porre per cercare e per individuare metodi attraverso cui affrontare la vastità della rete e farla funzionare nei termini dei beni culturali, riguarda quali possano essere le caratteristiche della figura atta a identificare, cogliere, interpretare e rielaborare, restituendole con profitto, le informazioni che vengono fornite in abbondante messe di qualità varia.

Questa attività si svolge, inoltre, sia nell'offrire informazioni che nell'interpretare quanto viene restituito dal pubblico in termini di interazione online e nel quotidiano.

Quale formazione può essere di supporto per riuscire a mediare le informazioni provenienti anche solo da una decina di persone che contribuiscono da zone diverse: ciascuno di essi, non necessariamente uno studioso, portatore di una tradizione, di un dettaglio locale, artigianale, operativo o pragmatico, di un gusto, di un modo di usare i materiali... Come cogliere e interpretare la minuzia per attuare uno scambio fruttuoso tra locale e globale tramite la rete? Come si crea l'apertura necessaria per accorgersi di una tale quantità di istanze? Quale è lo spazio che consente di non conoscere tutto ma di vedere il dettaglio di originalità, la differenza rispetto al resto e, quindi, di mettere in rilievo l'elemento da studiare e da approfondire al fine di restituirne l'originalità?

4.3. *Un traduttore mediatore*

Tra gli elementi accennati in precedenza si possono desumere alcune modalità di approccio al sapere che potrebbero essere utili nell'interpretare le informazioni al fine di costruire progetti online funzionali alla veicolazione di cultura.

4.3.1. Profondità storica

Interpretare presente e futuro tramite la profondità storica¹²⁹ data dal recupero dello “spirito degli antichi” è una operazione che non può prescindere dallo studio delle discipline umanistiche. Tramite questi studi è possibile strutturare una visione di contesto che può consentire di rilevare nella quantità di informazioni quanto si inserisce in una tradizione o se ne distanzia, quanto fa parte di una cultura o si distingue da essa. Lavorare per creare dei punti di riferimento utili a orientarsi in una visione di contesto offre l’opportunità di rendere espliciti collegamenti e connessioni tramite cui l’accesso alle informazioni può risultare più semplice anche per un utente che non necessariamente sia in grado di astrarre la visione del contesto per conto proprio, ma per cui trovare il collegamento esplicitato può essere un modo per intendere dei riferimenti altrimenti difficilmente percepiti.

Questo lavoro sul contesto è assimilabile a quella operazione di attualizzazione di un elemento che proviene dal passato circostanziata con precisione da Carlo Tosco nel suo *I beni culturali. Storia, tutela e valorizzazione* per definire il concetto di bene culturale:

A ben vedere è proprio questa l’idea che sta alla base del nostro concetto di bene culturale: un bene è tale non perché proviene semplicemente dalla storia, ma perché nel grande deposito ricevuto dal passato viene enucleato, evidenziato e valorizzato dalla nostra società. Le istituzioni assumono così un compito indispensabile: quello di garantire la conservazione dei beni e dei valori considerati come identitari.

La concezione di cultura che sta alla base della nostra idea di tutela può quindi essere riassunta con alcune caratteristiche di base:

- 1) è una cultura non intesa in senso dualistico, come opposizione tra «spirituale» e «materiale» ma in senso olistico come insieme globale dei prodotti di una società;
- 2) è una cultura concepita nella sua dimensione storica, come eredità sociale ricevuta dal passato e rielaborata nel presente;
- 3) è una cultura che assume un ruolo fortemente identitario per la società che la promuove.

129. «Gli umanisti non si sono accontentati di studiare la storia: hanno ristabilito un vero e proprio senso di intimità con gli antichi, recuperandone lo spirito, più che la lettera. Oggi, i nuovi umanisti tentano lo stesso percorso. Non uno studio del passato fine a se stesso, ma un’iniezione di profondità storica che serva a interpretare meglio il presente e il futuro». GIULIANO DA EMPOLI, *Contro gli specialisti: la rivincita dell’umanesimo...*, *op. cit.*, citazione tratta dal capitolo 7, posizione 1535 della edizione per Kindle.

Una volta chiarita l'idea di cultura condivisa nella concezione odierna di tutela, è necessario però chiedersi a quale società faccia riferimento.

Anche se a prima vista potrà sembrare strano, la cultura a cui fanno riferimento i beni culturali non è la cultura originale in cui il bene si è formato, ma la cultura alla quale il bene è ascritto in quanto oggetto di tutela. La cultura del bene culturale è la nostra cultura¹³⁰.

Ecco che nella “*nostra cultura*” la rete può essere uno dei modi di venire in contatto con la cultura e i beni culturali; un accurato lavoro di mediazione potrebbe aiutare l'accesso alla cultura esplicitando il contesto storico, le motivazioni e le modalità di enucleazione di un determinato bene e quale sia il contributo che apporta alla cultura attuale e quotidiana. In questo modo il dialogo tra passato e presente per interpretare presente e futuro potrebbe essere reso più accessibile, aprendosi a coloro che lo vivono oggi.

4.3.2. Tolleranza dell'ambiguità

In un lavoro che richiede la collaborazione di persone che provengono da diversi ambiti e le cui curiosità sono multidisciplinari si incontreranno facilmente situazioni di incongruenza, contraddizione o ambiguità. La necessità di lasciare che tali situazioni convivano o di doverle mettere in discussione per giungere a una proposta operativa è un modo per spingersi tramite il dialogo a trovare ulteriori domande e soluzioni senza necessariamente ricondursi a un unico sistema di riferimento, ma anzi trovandosi ad operare in quella che viene chiamata *innovation on the edges* (innovazione ai margini)¹³¹.

Joichi Ito, attuale direttore del Media Lab unità didattica e di ricerca presso il MIT - Massachusetts Institute of Technology e i cui studenti si laureano con un diploma in “media, arts and science”, definisce *innovation on the edges* la capacità di vedere tramite il riconoscimento di schemi o la visione periferica, una sorta di distrazione attiva per via della quale si giunge a innovazione perché si connettono in modo originale elementi che non si sarebbero nemmeno percepiti concentrandosi sull'ottenere un risultato già definito. Qualcosa spicca nel contesto o nell'intersezione con altre discipline perché l'obiettivo non è concentrato su un dettaglio. Per spiegare il concetto Joichi Ito porta ad esempio un esperimento e una esperienza pratica: l'esperimento consiste nel mettere sullo schermo un punto rosso e una serie di immagini variopinte e nel va-

130. CARLO TOSCO, *I beni culturali. Storia, tutela e valorizzazione*, Il Mulino, Bologna, 2014, pp. 66-67.

131. Si veda: JOICHI ITO, *Innovation on the edges*, 21 giugno 2012, consultato: 1 gennaio 2016, https://edge.org/conversation/joichi_ito-innovation-on-the-edges

lutare la differenza nella risposta alla domanda a proposito di cosa la persona abbia visto sullo schermo nel momento in cui si chiederà di guardare lo schermo oppure si proporrà alla persona di venire pagata per guardare il punto rosso. A fronte di un pagamento per guardare il punto rosso, le immagini colorate non verranno più menzionate come parte di ciò che è stato visto, concentrandosi sul punto rosso non si vede più ciò che accade intorno. L'esperienza pratica riguarda, invece, la ricerca di funghi nel bosco: a quanto sembra, l'unico modo di trovare i funghi è non cercarli concentrando l'attenzione su di essi, ma guardare il paesaggio in modo quasi distratto, si riusciranno a scovare i funghi per via della capacità di vedere uno schema, il "motivo grafico" creato dai funghi nell'insieme del paesaggio.

Si tratta chiaramente di esemplificazioni, utili solo a definire le modalità di rilevare elementi a partire dalla accettazione di punti di vista altri, trasversali o comunque un po' distratti a causa del tentativo di venirsi incontro per esempio per via dell'uso di linguaggi specifici non condivisi e quindi dalla necessità di spiegarsi.

A proposito di lavorare mantenendo aperto un dialogo disciplinare, può essere utile considerare anche la distinzione, forse un po' ingenua, proposta da Ito tra ricerca incrementale e di rottura (*disruptive*) dove nel primo caso il lavoro è svolto costruendo sui passaggi precedenti e prevedendo quanto avverrà nei passaggi successivi, mentre nel secondo caso l'innovazione avviene scoprendo qualche elemento imprevisto e, quindi, accettandolo e modificando il percorso per seguirne gli sviluppi.¹³²

Il metodo di lavoro *in fieri* (*as you go along*), procedendo per tentativi sperimentali, è tipico del web per via della possibilità di pubblicare i progetti a costi molto bassi.

132. Si veda: «If you sit there and you write a grant proposal, basically what you're doing is you're saying, okay, I'm going to build this, so give me money. By definition it's incremental because first of all, you've got to be able to explain what it is you're going to make, and you've got to say it in a way that's dumbed-down enough that the person who's giving you money can understand it. By definition, incremental research isn't going to be very disruptive. Scholarship is somewhat incremental. The fact that if you have a peer review journal, it means five other people have to believe that what you're doing is an interesting thing. Some of the most interesting innovations that happen, happen when the person doing it doesn't even know what's going on. True discovery, I think, happens in a very undirected way, when you figure it out as you go along», *Ibid.*

Se ti siedi lì e si scrive una proposta per ottenere un finanziamento, in pratica quello che stai facendo è che stai dicendo: va bene, ho intenzione di costruire questo, quindi datemi i soldi. Per definizione è incrementale perché prima di tutto, devi essere in grado di spiegare che cosa stai per fare, e lo devi dire in un modo che sia così semplificato che la persona che deve darti il denaro lo possa capire. Per definizione, la ricerca incrementale non sarà molto dirompente. Lo studio accademico è in qualche modo incrementale. Il fatto è che se si tratta di una rivista peer-reviewed, significa che altre cinque persone devono credere che quello che stai facendo sia una cosa interessante. Alcune delle novità più interessanti che accadono, accadono quando la persona che fa, non sa nemmeno cosa sta succedendo. La vera scoperta, penso, avviene in un modo molto poco orientato, quando capisci man mano che lavori, facendo.

Talvolta alcune innovazioni vengono dedotte *a posteriori*, a partire dall'uso che il pubblico fa dello strumento messo a disposizione.

Come raccontato da Fred Turner,¹³³ anche questa tendenza era già intravista nelle prime fasi di utilizzo del computer: «Until computers come to the people we will have no real idea of their most natural functions»,¹³⁴ citando l'articolo intriso degli ideali del New communalism e risultato della richiesta fatta nel 1972 da Jann Wenner, editore della rivista «Rolling Stone», a Stewart Brand, che dal 1968 aveva cominciato a pubblicare *The Whole Earth Catalog*, di analizzare la situazione relativa al computer nella Bay Area di San Francisco.

La apparente facilità di scoprire e di sperimentare descritta da Ito, semplicismo dove troverebbe collocazione anche la creatività “spontanea” hippie, come sottolineata da Fred Turner¹³⁵ quando riporta, ad esempio, il fallimento dopo due anni in media delle comuni e guarda con sospetto alcune derive apolitiche del web, non tragga in inganno: non si intende suggerire che la tolleranza dell'ambiguità sia una facilitazione o qualcosa di intuitivo o immediato. Tutt'altro.

La modalità di progetto deduttiva, *in fieri*, ad esempio, può essere interessante, ammesso che gli strumenti dati in pasto al pubblico vengano comunque rimandati e confrontati con una visione che consideri il fatto che si sta operando nella società, con una visione etica e non con una modalità meramente orientata al profitto (ad esempio, nella forma di acquisizione di informazioni sulle persone).

Il mantenere una visione aperta e dialogante, accettando l'imprevisto e concedendo spazio alla curiosità corrisponde a un continuo mettersi in difficoltà, in un processo di lavoro che è culturale. Veicolare questo tramite un progetto e in più cercare di proporlo come modo di apprendimento anche per altri richiede un ulteriore lavoro di interpretazione e mediazione reso ancora più complesso dalla difficoltà intrinseca di intendere, a partire dall'uso comune, come sfruttare le dinamiche a vantaggio dei beni culturali. La difficoltà insita in queste attività è un processo di formazione profondamente culturale.

Riprendendo la definizione di Carlo Tosco citata in precedenza, si potrebbe aggiungere che il dialogo è una parte importante del processo di rendere un bene parte della nostra cultura, della propria cultura.

“Fare proprio” implica una elaborazione, l'acquisizione di strumenti che consentano di rendersi partecipi di un bene culturale rinunciando al concetto del possesso. Si

133. FRED TURNER, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism...*, op. cit, 116.

134. STEWART BRAND, *Spacewar. Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums*, in «Rolling Stone» Wenner Media LLC, New York, 7 dicembre 1972.: Fino a quando i computer non saranno nelle mani della gente, non avremo la minima idea delle loro funzioni più naturali.

135. FRED TURNER, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism...*, op. cit, pp. 116 ss..

fa proprio un bene culturale nel rispetto del suo essere partecipato da tutti coloro che lo fanno proprio a loro volta: occorre tenere presente che il bene culturale è una istanza a sé e condivisa con tutti coloro che nel passato, nel presente e nel futuro sono entrati, entrano ed entreranno in contatto con esso, non può essere trasformato in una proprietà personale e non lo si può attribuire a se stessi o a qualcuno, nemmeno a un'epoca, si può solo dividerlo, studiarlo, imparare a goderne appropriandosene tramite un processo culturale, un processo dell'essere e non tramite un avere. Questo ultimo è un ulteriore imprescindibile aspetto di ambiguità da tenere presente e riguarda la rinuncia alla "tecnocrazia" disciplinare, all'uso del sapere per avere un potere: per lavorare a progetti che veicolino i valori di cui sono portatori i beni culturali il processo procede dal rendersi parte del dialogo, dall'essere disponibili allo scambio.

4.3.3. Proprietà linguistica e traduzione

Nei motori di ricerca in rete la qualità dell'informazione che si riesce a raccogliere dipende dalla qualità della ricerca, dalle domande che ci si pone e dal linguaggio che si usa per esprimerle; anche dal lato dell'utente è necessario un fine lavoro di associazione per inserire parole chiave che indirizzino la ricerca verso risultati stimolanti.

Tra le caratteristiche di una simile figura, quindi, insieme alla abilità di tradurre tra linguaggi specifici si accompagna la proprietà linguistica, possibilmente in diverse lingue così da poter aguzzare i risultati e confrontarli anche in diversi ambiti linguistici.

L'abitudine alla lettura e la frequentazione di diversi stili consente anche l'aspetto inverso: usare un motore di ricerca per non trovare un risultato atteso,¹³⁶ ma per la-

136. In merito alla diffusione della disinformazione tramite internet, per via dell'insieme tra ricerca autoreferenziale e aggregazione degli utenti in comunità di interessi uniformi, sono da considerare i numeri pubblicati nello studio *La diffusione della disinformazione su internet* i cui risultati portano alla seguente considerazione: "Il fatto che una notizia, dotata o meno di fondamento, sia considerata come vera da un utente può dipendere in maniera profonda dalle norme sociali o da quanto questa sia in linea con il sistema di credenze dell'utente". Lo studio propone un modello matematico sulla diffusione delle informazioni a partire dal grado di omofilia e dalla struttura della rete di una data comunità che consenta di prevedere quali aree di utenza bufale e macchinazioni andranno a colpire e influenzare e di lavorare su questo piuttosto che sul debunking, ovvero sul tentativo di smontare le notizie false.

Si veda: MICHELA DEL VICARIO, ALESSANDRO BESSI, FABIANA ZOLLO *et al.*, *The spreading of misinformation online*, in «PNAS - Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America», vol. 113, n. 3, National Academy of Sciences, Washington - DC, January 19 2016.

Anche in questo contesto si intende la necessità di inserire degli elementi di apertura e il lavoro sulla connessione tra beni culturali e web potrebbe fare parte di un simile processo volto a richiedere la applicazione di senso critico.

sciarsi condurre verso una scoperta. Questo elemento contrasta quella che si potrebbe definire come una sorta di naturalizzazione della modalità da motore di ricerca e, cioè, il pericolo di essere talmente abituati a raccogliere informazioni che rispondono a quanto richiesto, da fare difficoltà a capitare su informazioni non inerenti e a lasciarsi condurre dalla curiosità. Nell'uso di altri media, come ad esempio la televisione, si può capitare su informazioni non richieste e, quindi, trovarsi ad incontrare, ad esempio, il patrimonio culturale benché al di là di un interesse espresso. La modalità di cercare quello che già interessa e trovare in risposta prodotti a veduta ristretta sembra star prendendo piede ovunque: basti considerare le serie televisive¹³⁷ sempre più incentrate su ambienti e temi unidirezionali o anche le App che rispondono solo a singole funzioni, richieste, necessità.

Va di pari passo con la proprietà linguistica e sovente sono parte di un unico processo formativo, la capacità di porre attenzione e selezionare le fonti attendibili, di applicare, quindi del senso critico all'informazione.

Proprietà linguistica e senso critico sono anche alla base del produrre informazione: consentire ad altri di verificare quanto si esprime e farsi capire, rendere un progetto comprensibile a diversi livelli, veicolare tramite una narrazione semplice e non semplificata è un altro elemento centrale.

Alla base di ciascuna delle caratteristiche appena descritte si può individuare un elemento comune: raccogliere informazioni non è inteso come raggiungimento del possesso di un sapere, ma come un orientarsi per amore della domanda successiva alla precedente, facendo della possibilità di aprire altre questioni la fonte di certezza. La certezza di una interrogazione continua che è il tramite per uno sviluppo culturale. Non si tratta di sostanziare delle risposte, ma di trovare come rivolgere un nuovo quesito, come avviare un'altra ricerca, a partire da quanto appreso.

137. Si veda in merito il capitolo 8. Televisione il gioco in FRANK ROSE, *Immersi nelle storie. Il mestiere di raccontare nell'era di internet*, Codice, Torino, 2013.

5. Considerazioni conclusive

5.1. Web e pubblicazione

Il web può essere considerato un modo di pubblicazione, con un potere di diffusione, di coinvolgimento di comunità virtualmente globali e di interazione tra individui e col materiale proposto senza precedenti. Progetti pubblicati e veicolati online ben riusciti e partecipati potrebbero recuperare funzioni, scopi e risultati non distanti da quella particolare identificazione o modo di rappresentare se stessi e di sentirsi rappresentati attraverso i monumenti, riconosciuta come un elemento importante relativo ai beni culturali da diversi studiosi, tra cui Salvatore Settis.

Si tratta di usare la pubblicazione e la partecipazione per diffondere cultura e valori, per aprire l'accesso, ad esempio, anche alla città dove si vive quotidianamente; la portata politica di una simile veicolazione culturale è un'apertura per elaborazioni e ricerche future; certamente l'offrire progetti che possano restituire alle persone le loro città e il paesaggio, e veicolarli in modi non massificati ai visitatori-ospiti¹³⁸ è una originale interpretazione dell'*open access*, sia per quanto riguarda il mantenimento dell'eredità culturale che la ricerca intorno ad essa.

¹³⁸. Da questo punto di vista è interessante considerare, ad esempio, il concetto di smart city applicato alle città italiane. Oltre alle dimensioni contenute e a "misura d'uomo", le nostre città presentano nei centri storici e nel patrimonio culturale diffuso aspetti molto specifici; questi elementi caratterizzanti, spesso considerati un limite alla modernizzazione, possono rappresentare laboratori a cielo aperto dove sperimentare le tecnologie e le soluzioni più avanzate all'interno di un contesto ricco di attività e stimoli, evitando di imitare best practices o di importare approcci tecnologici che qui risulterebbero inadeguati. I centri abitati italiani molto spesso sono considerati come dei musei cristallizzati per turisti; la sfida che si configura è riportare il centro storico ad essere, come lo è stato in passato, parte viva e produttiva della città.

La tipicità di una città italiana unisce il patrimonio culturale alla dimensione turistica, insieme a una vasta diffusione della cultura imprenditoriale del piccolo commercio al dettaglio e del settore terziario e al fatto che la struttura urbanistica è organizzata attorno alle piazze. Tali specificità richiedono risposte progettuali differenziate: oltre a lavorare su efficienza energetica, riduzione dell'inquinamento, controllo della sicurezza o mobilità sostenibile, i progetti di smart city qui possono elaborare sinergie tra patrimonio culturale e spazi di creazione e di produzione resi possibili anche grazie alle tecnologie digitali, al fine di aprire la città a una nuova stagione della cultura artigiana, tradizionale e smart (negli stessi spazi per favorire gli scambi) e a forme di turismo culturale meno invasivo o, meglio, collaborativo.

Il tema è quasi da ragionare in termini di utopia, concedendosi una prospettiva da lontano, come se il momento attuale potesse essere la futura archeologia di quello che sarà internet tra diversi anni nella versione più matura, per rispondere alla domanda: quali effetti si vorrebbe che la sinergia tra ICT e beni culturali avesse sulla società? Il cambio di prospettiva proposto è nei termini di uno stimolo a un investimento culturale a lungo termine: non è la rete a offrire ai beni culturali nuovi modi di venire valorizzati o fruiti, sono i beni culturali a prestare alla rete valori che consentono ai cittadini di vivere con nuova consapevolezza nel loro Paese e nella rete e agli utenti di usare la tecnologia in modo più sofisticato.

Internet e la tecnologia rappresentano così occasioni per accorgersi della necessità di un passaggio etico che, tramite una operazione di curiosità e di cura culturali, possa modificare vite, comportamenti e abitudini in direzione di una crescita per la società.

La proposta di cooperazione tra beni culturali e infosfera, ai fini di una rete che contribuisca a diffondere valori civili e sociali colti a partire dal patrimonio comune, può fungere da propellente perché la cultura digitale rappresenti una possibilità di svolta nell'approccio alla cultura vissuta nel quotidiano.

Questa operazione di mediazione culturale della tecnologia, al fine di appropriarsene per un miglioramento sociale rappresenta una occasione imperdibile per l'Europa e, in particolare, per l'Italia che può ritagliarsi così un ambito specifico ponendosi alla guida di un movimento di cultura e di etica nell'approccio alla rete e alle tecnologie, all'opposto del subire passivamente quanto proposto adeguandosi alle logiche del mercato; si tratta di mostrare una direzione alternativa, anche tramite il territorio. L'auspicio è di affermare i valori sociali e culturali che vengono riconosciuti come elementi identitari in Europa e non disperderli, operare con tenuta affinché i valori culturali entrino nel discorso sull'infosfera per offrire punti di vista politici, un movimento intorno ai beni culturali che raccoglie i suoi attivisti anche tramite la rete.

L'Italia può contribuire perché quasi inevitabilmente e inesorabilmente dimostra il valore del camminare in mezzo ai beni culturali a chi presti attenzione e sviluppi tale sensibilità. Quotidianamente si vive una grazia impagabile, questo diritto alla bellezza che viene garantito con generosità tramite il paesaggio e quanto costruito nel passato e conservato, non può essere percepito appieno se non in un equilibrio con il dovere di partecipare alla cosa pubblica secondo le proprie possibilità (dal pagare le tasse al volontariato), con il dovere di mantenere attivi, anche tramite il web, i valori che i beni culturali sostanziano e di veicolarli a vantaggio della comunità. Una forma di educazione civica, partecipata e percepita tramite la società e l'ambiente in cui si vive, ovunque questo vivere sia nell'infosfera. Uno spunto potrebbe essere l'idea di popolare la rete nello stesso modo in cui è abitato il territorio nel nostro Paese, un *continuum* di paesaggio e di snodi abitati di varia dimensione dove è sempre possibile scor-

gere, anche a fianco ad abusi e obbrobri, la bellezza e con essa la possibilità di operare delle scelte verso sviluppi più umani ed etici.

5.2. *La lingua dei beni culturali*

Se quella sopra descritta è una proposta che ha dell'utopia, allora per ancorarsi alla realtà sarà utile delineare alcuni passi per dirigersi verso un simile orizzonte. Un passo potrebbe consistere in un richiamo al Rinascimento, soppesando gli studi che potrebbero dare avvio alla formazione di un tipo particolare di umanista dei beni civili e culturali, della figura di un mediatore traduttore tra discipline che possa essere motore di sperimentazione o di supporto nello sviluppo di progetti legati al patrimonio e alla presenza online del patrimonio stesso, dove il web possa diventare una lente per vedere il quotidiano tramite l'etica dei beni culturali.

La scelta di una definizione come quella di "traduttore mediatore" è legata alle caratteristiche che si sono ravvisate come necessarie e che si potrebbero sussumere nell'essere in grado di usare, tradurre e proporre il linguaggio dei beni culturali, di offrire la lingua franca dei beni culturali come punto di incontro. In questa ottica il ruolo di traduttore mediatore consiste nel fungere da filtro operativo per rendere possibile che i valori assorbiti dai beni culturali siano espressi nella fruizione della rete, affinché la rete stessa possa divenire strumento di veicolazione di tali valori. Rivolgere l'attenzione ai beni culturali – dai vari punti di vista: da quello economico relativo ad esempio a investimenti a lungo termine a quello storico artistico nell'attenzione ai contesti –, determina la possibilità di trovare un equilibrio tra sovrabbondanza di informazioni e liquidità legate alla rete da un lato e stabilità riconoscibile nei beni culturali dall'altro. Lo scopo è quello di offrire dei punti di riferimento costanti tramite cui orientarsi per costruire la nuova società online in modo che essa sia poi di supporto nella formazione di una società civile che operi nel rispetto dei beni culturali.¹³⁹

Come visto anche nei casi studio, risulta evidente la necessità di lavorare a partire dalla integrazione data da una comunità di intenti, evitando quindi la suddivisione disciplinare che porterebbe a usare il web e le tecnologie dell'informazione come stru-

¹³⁹. La definizione di lingua franca o di linguaggio costante è utile anche perché il rendere riconoscibili alcuni elementi che accomunano diversi ambiti può essere occasione di ammorbidimento del gap generazionale causato dalle ICT. In una società in cui si sprecano le definizioni generazionali di certo è baluardo culturale fondamentale il mettere in comune le esperienze; un esempio per tutti potrebbe essere quello dello smart artigianato per cui è fondamentale poter apprendere dagli artigiani tradizionali e riconoscere in questo un valore: conservare elementi della tradizione tramite le nuove tecnologie e le elaborazioni da esse consentite, lavorare insieme trovando i punti di contatto e nel rispetto delle differenze è alla base dello sviluppo innovativo.

menti di servizio, tanto quanto a interpretare i contenuti come dei riempitivi. L'abitudine ad approcci multidisciplinari, a non considerare separati i linguaggi delle ICT e dei beni culturali, può essere un valido sistema di avvicinare ai beni culturali anche nei termini dello stimolo alla curiosità e alla formazione: tramite il web e uno smartphone l'accesso ai beni culturali è più immediato e diminuiscono le barriere della disinformazione che possono intimidire e inibire la domanda di cultura. Oltre a ottenere informazioni, l'abitudine alla interazione può essere di supporto nella creazione di una dinamica più completa dove il diritto all'accesso venga equilibrato con la spinta a una interazione intelligente, in cui la partecipazione sia produttiva in termini di creazione di ulteriore informazione, di sviluppo di interessi e di comunità. Una sottovalutazione dell'importanza strategica del porre in relazione, anche nella formazione, infosfera ed etica della cultura si tradurrebbe in una depauperazione; anche se non sarà certamente solo attraverso l'infosfera che le persone accederanno al patrimonio culturale, sarebbe tuttavia assai rischioso lasciare che si formi un distacco perché sempre più sarà attraverso il web che le persone cercheranno e raccoglieranno informazioni, e che formeranno le proprie necessità etiche e culturali. In questa fase si intravede l'attualità di un investimento a lungo termine affinché in rete si possano trovare elementi che magari i posteri riconosceranno come beni culturali per loro, nella loro società, in continuità con i beni presenti sul territorio. La speranza è che conservazione e mantenimento dell'eredità culturale, insieme a sviluppo dei valori ad essa connessi possano trovare nuova cittadinanza tramite la rete.

5.3. Beni culturali: un'etica pratica

I beni culturali non ricevono un'enfasi particolare da parte di Luciano Floridi, risulta però saliente il passaggio della sua teoria dove implica che infosfera, esseri umani e tecnologia sono interconnessi tramite uno scambio vicendevole di informazioni, e che occorre strutturare un'etica in vista della costruzione di una infosfera da lasciare alle future generazioni. Si trova qui un ottimo spunto per proiettare una delle possibili funzioni dei beni culturali nell'infosfera.

Rispetto alla definizione di infosfera offerta da Floridi, la riflessione sui beni culturali proposta in questo lavoro si posiziona in un ambito che trova nell'approccio pratico e pertinente alla vita quotidiana un aspetto fondamentale. Il punto di innovazione sta proprio nel considerare una situazione ibrida dove i beni culturali in sinergia con il web siano connotati come punto di riferimento per proporre o consolidare i valori etici, con la mira di una restituzione al bene comune. I beni culturali hanno così la funzione di ancorare l'etica alla società, anche tramite la veicolazione operata dalle ICT.

La presenza nel mondo non digitale dei beni culturali funge da *pro memoria* di atteggiamenti e modalità relativi alla comunità e in continuità con il passato: i beni culturali rappresentano così dei distillati di ciò che di meglio l'essere umano può fare e nel contempo possono richiamare a tenere presente quanto possa essere importante la partecipazione e il contributo di ciascuno. Questo lavoro mira, così, a considerare, i beni culturali come elemento significativo proprio per quello che può offrire alla infosfera in termini di valori etici, in parallelo occorre nella infosfera ci siano dei riferimenti costanti, dei richiami, come delle antenne mnemoniche che indirizzino verso i beni culturali in modo da vederne l'etica in atto. I beni culturali sono, quindi, considerati come dei concentrati di etica che possono essere attivati anche tramite il web perché sono in sé rappresentazioni dei momenti più elevati per l'essere umano, tanto che è tramite di essi che la società rappresenta la propria identità culturale.

Il territorio dove noi viviamo è ricco di suggestioni e portatore di messaggi e informazioni, tanto che la *smart city* viene definita come un livello sovrapposto alla città esistente, e allora perché non ragionare sui beni culturali come fossero un altro livello della città e del territorio, anche esso parte della infosfera, a cui il web potrebbe collegarsi creando una rete, una sorta di risonanza tra web e territorio con valore formativo per la società? È possibile ibridare l'infosfera con le informazioni di cui è impregnato il territorio, con i beni culturali?

Una simile ibridazione potrebbe essere vista come un habitat dove l'infosfera sia parte attiva nel rendere esplicite le informazioni di cui i beni culturali sono portatori, nell'innescare quei valori culturali che sono stabilmente presenti nei beni culturali ma non sono sempre attivi e visibili per tutti. Un tassello che si propone in conclusione, sperando possa essere utile per future ricerche su web e infosfera, è una locuzione con cui designare questo ambiente ibrido: *Cultural ICT Human Habitat*.

Chi potrebbe essere interessato a cogliere una simile visione delle dinamiche che implicano infosfera e beni culturali, chi potrebbe investire a lungo termine con lo scopo di mettere in atto strategie rivolte alla costruzione di un *Cultural ICT Human Habitat*?

In precedenza si sono menzionati bandi europei che, citando i valori identitari per l'Europa, già comprendono direzioni analoghe, e anche l'Italia, come caso specifico che si presterebbe a radicare una simile elaborazione. La sfida sarebbe verificare se e come, a partire da caratteristiche specifiche del territorio e della storia del vecchio continente, possa nascere una linea di innovazione alternativa agli oligopoli della rete provenienti per la gran parte dagli Stati Uniti, una sorta di rinascimento web per ricondurre a valori altri le attività che coinvolgono i beni culturali offline e online.

Nella relazione attuale con le ICT si sta procedendo in modo empirico: vengono rese possibili attività osservandone i risultati dal punto di vista etico *a posteriori*; la proposta di considerare gli attuali sviluppi del web come la futura archeologia di un *Cultural ICT Human Habitat* può contribuire a sottolineare la necessità di considerare

il contesto, di reinserire nel presente delle ICT la considerazione storica, il rivolgersi al passato per agire nel presente e proiettare il futuro, di lasciare che il tempo agisca e venga considerato come un elemento fondamentale per la valutazione etica delle possibilità offerte dalla infosfera, di concedere alla società il tempo di elaborare, assorbire e far fruttare i cambiamenti in atto. Nel *Cultural ICT Human Habitat*, infosfera, beni culturali e territorio contribuiscono così alla formazione di coloro che coniugheranno questi elementi in un linguaggio utile allo sviluppo di futuri beni culturali.

5.4. Spunti

5.4.1. Motore di ricerca dedicato

Il *marketing* online per cui si viene esposti a contenuti pubblicitari a partire da algoritmi che cercano di identificare gli interessi dell'utente a seconda, ad esempio, delle parole che inserisce e ha inserito in passato nel campo di ricerca, ad esempio di Google, tende a un livellamento, a rendere l'utente un consumatore. In questo modo la rete diviene un sistema di omologazione: a interessi simili corrispondono le stesse proposte di acquisto; a partire dall'espressione di una esigenza specifica ed eventualmente anche di nicchia si viene ricondotti a dei prodotti e comunque a un luogo comune relativo alla vendita.

E se invece si potesse optare per avere un filtro forzato sui beni culturali, un ambiente web dedicato? Funzionerebbe un motore di ricerca che offra la possibilità di scegliere, anche a pagamento, che, come intrusione nelle pagine consultate online, invece che *marketing* commerciale vengano visualizzate informazioni culturali?

5.4.2. Territorio, patrimonio e innovazione

Sarebbe possibile fare dell'Italia un luogo di sperimentazione per declinare l'innovazione a partire da un settore specifico, quello dei beni culturali, che già ne connota il territorio in termini di diffusione e capillarità del patrimonio? Si potrebbe interpretare il Paese come un centro sperimentale per l'innovazione nell'ambito dei beni culturali? Una simile scelta chiaramente non sarebbe volta a escludere altri settori innovativi, ma sarebbe una strategia politica tesa a far corrispondere una peculiarità territoriale e di eccellenza ereditata con una attività di investimento e rilancio attuale. I beni culturali presenti nel territorio potrebbero, inoltre, fungere da richiamo per coloro che vogliono occuparsi di innovazione in questo settore, consentendo di offrire opportunità di ricerca e di lavoro, evitando la dispersione di talenti formati in Italia e che

poi lavorano all'estero e attirando qui chi sia già indirizzato in tali dinamiche di studio o di lavoro. Giungere non solo a formare e a dare lavoro a dei traduttori mediatori, ma anche ad attirare talenti dall'estero e, quindi, a riunire sul territorio una fucina di persone che, a partire da diverse provenienze culturali, formative, geografiche lavorino sulle tematiche del *Cultural ICT Human Habitat* è una dinamica che potrebbe accrescere ulteriormente il valore innovativo e per la società di una simile iniziativa. Nel contempo si potrebbe includere tra le regole di questa sperimentazione la necessità di rivolgere la attenzione alla creazione di occasioni di volontariato culturale così da rendere la comunità dei cittadini partecipe di tale innovazione.

Una ipotesi potrebbe essere quella di coinvolgere le istituzioni nella costruzione di un incubatore diffuso dedicato a start up per i beni culturali. La definizione di incubatore diffuso significa creare gli strumenti per fare sì che diverse iniziative possano crescere ovunque nel Paese avendo dei riferimenti normativi e operativi coerenti, e dei luoghi fisici dove interfacciarsi con tali strumenti, dove ricevere informazioni e dove rivolgersi per la formazione, per creare gruppi di lavoro e incontrare altre persone operative nel settore.

Provando a delineare a grandi linee come potrebbero funzionare alcune dinamiche si potrebbe immaginare, ad esempio, che il Mibact crei: degli strumenti di facilitazione burocratica e al finanziamento; delle strutture di supporto e servizio dedicate a chi sia coinvolto in tali attività e aperte al pubblico; di concerto con il MIUR, un insieme di centri di studio e servizi, che formi le figure di mediazione atte ad appoggiare tali iniziative e che possano fungere da richiamo per specialisti e sponsor che vogliano partecipare a un simile circolo virtuoso. Sarebbe necessario strutturare e mantenere attivo un forte supporto online e nei *social media* per diffondere informazioni in merito ai progetti in corso e per coinvolgere la comunità nelle varie fasi di sviluppo dei progetti, tramite modalità di *crowdsourcing*. In questo modo la società avrebbe un punto di riferimento chiaro per impegnare parte del tempo, online e offline, per un servizio civile rivolto ai beni culturali.

I progetti da proporre per un simile incubatore potrebbero consentire di svolgere delle attività coinvolgendo patrimonio locale non gestito, sempre con il controllo del ministero, ma soprattutto con l'offerta di supporto affinché coloro che propongono i progetti possano agire nel rispetto del patrimonio ma anche a vantaggio sia della propria attività che dei beni culturali stessi, ad esempio consentendo la apertura di luoghi attualmente non gestiti né accessibili.

La proposta e la valutazione di tali progetti, dopo un primo passaggio di selezione svolto in modo istituzionale, ad esempio da una giuria interdisciplinare di persone che già lavorano da diversi punti di vista sui beni culturali, potrebbe essere aperta alla valutazione e a suggerimenti tramite l'infosfera; starà poi ai proponenti selezionati intendere come accogliere o meno i riscontri e le reazioni ricevute. Questa dinamica con-

sentirebbe, tramite facilitazioni burocratiche, fiscali e azioni di microcredito, di *crowdfunding* o finanziamenti più consistenti a seconda della tipologia di progetto proposta, di dare avvio ad attività in start up. Una volta avviata la attività, per ciascun caso sarebbero da valutare le opzioni di sostenibilità, in modo tale da trovare un equilibrio che consenta a coloro che sono coinvolti nel progetto di lavorare, non emigrare e sostenere un bene comune cui sono legati territorialmente, creando impresa a livello locale e coinvolgendo la comunità.

Le attività appoggiate da tale struttura entrate a regime, oltre un certo margine di guadagno sarebbero vincolate a reinvestire nel finanziamento di altri progetti presentati tramite questo circuito o direttamente nella salvaguardia di beni culturali oppure nei centri studi rivolti alla formazione delle figure coinvolte in questo progetto, così da stimolare un circolo virtuoso per la continuità e, infine, per un arricchimento che dal personale si rivolga al sociale, per un bene culturale civile, per un *Cultural ICT Human Habitat*.

Questi spunti sono accenni in attesa di dialogo, si tratta solo di tasselli rispetto ai quali si vorrebbe cercare l'incontro con altri per unire diverse specificità e giungere a ulteriori proposte più strutturate e operative, arricchite da altri punti di vista e da altre logiche¹⁴⁰.

140. Si ringrazia la community dei wikipediani per la possibilità di raccogliere un vasto insieme di informazioni a partire dai loro contributi.

6. Bibliografia

6.1. Bibliografia di riferimento

CHRIS ANDERSON, *Gratis*, 2 edn., Rizzoli, Milano, 2010.

BCG BOSTON CONSULTING GROUP, GOOGLE, *Fattore internet*, 2011, consultato: gennaio 2016, <http://www.fattoreinternet.it/pdf/Fattore%20internet-2011.pdf>.

STEWART BRAND, *Spacewar. Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums*, in «Rolling Stone», Wenner Media LLC, New York, 7 dicembre 1972, consultabile al seguente indirizzo web: http://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html.

STEFANA BROADBENT, NICOLE DEWANDRE, CHARLES ESS *et al.*, *The Online Initiative*, An Initiative of the European Commission, Bruxelles, 2014.

ANNE BURDICK, JOHANNA DRUCKER, PETER LUNENFELD *et al.*, *Digital Humanities*, The MIT Press, Cambridge (Mass.), 2012.

TERRY WARD BYNUM, *Computer and Information Ethics*, consultato: gennaio 2016 (Winter 2015 Edition), <http://plato.stanford.edu/archives/win2015/entries/ethics-computer>.

LUISELLA CARNELLI, ALESSANDRO BOLLO, LUCA DAL POZZOLO *et al.*, *Il Museo e la Rete: nuovi modi di comunicare. Linee guida per una comunicazione innovativa per i musei*, a cura di Fondazione Fitzcarraldo, Regione del Veneto, Venezia, 2014.

MANUEL CASTELLS, *Communication, Power and Counter-power in the Network Society*, in «International Journal of Communication», vol. 1, 2007, pp. 238-266.

Codice Amministrazione Digitale - Capo VI. Sviluppo, acquisizione e riuso di sistemi informatici nelle pubbliche amministrazioni - Art. 68. Analisi comparativa delle

-
- soluzioni*, 31 marzo 2015, consultato: gennaio 2016, <http://www.agid.gov.it/cad/analisi-comparativa-soluzioni>.
- Codice Etico di Condotta Professionale*, versione del 16 ottobre 1992, consultato: gennaio 2016, <https://www.acm.org/about-acm/acm-code-of-ethics-and-professional-conduct>.
- COMMISSIONE PER I DIRITTI E I DOVERI RELATIVI AD INTERNET, *Dichiarazione dei diritti in Internet*, 14 luglio 2015, consultato: gennaio 2016 http://www.camera.it/application/xmanager/projects/leg17/commissione_internet/dichiarazione_dei_diritti_internet_pubblicata.pdf.
- Decreto Legge 18.10.2012, n. 179 (pubblicato nel supplemento ordinario n. 194/L alla Gazzetta Ufficiale 19 ottobre 2012, n. 245) e convertito con la Legge 17.12.2012 n. 221 (G.U. 18.12.2012), coordinato con la legge di conversione 17 dicembre 2012, n. 221, ottobre-dicembre 2012*, consultato: gennaio 2016, http://www.gazzettaufficiale.it/atto/serie_generale/caricaDettaglioAtto/originario?atto.dataPubblicazioneGazzetta=2012-12-18&atto.codiceRedazionale=12A13277.
- MICHELA DEL VICARIO, ALESSANDRO BESSI, FABIANA ZOLLO *et al.*, *The spreading of misinformation online*, in «PNAS - Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America», vol. 113, n. 3, National Academy of Sciences, Washington - DC, January 19 2016, pp. 554-559.
- CHARLIE EDWARDS, «The Digital Humanities and its Users», in *Debates in the Digital Humanities*, Matthew Gold, University Press of Minnesota, Minneapolis, 2012, pp. 213-232.
- GIULIANO DA EMPOLI, *Contro gli specialisti: la rivincita dell'umanesimo*, Kindle edn., Marsilio, Venezia, 2013.
- DOMENICO FIORMONTE, TERESA NUMERICO, FRANCESCA TOMASI, *L'umanista digitale*, Il Mulino, Bologna, 2010.
- LUCIANO FLORIDI, «Foundations of Information Ethics», in *The Handbook of Information and Computer Ethics*, Kenneth E. Himma, Herman T. Tavani, Wiley-Interscience, Hoboken (NJ), 2008, pp. 3-25.
- LUCIANO FLORIDI, *Information: A Very Short Introduction*, Oxford University Press, Oxford, 2010.

-
- GIORGIA FURLAN, *La dichiarazione dei diritti internet: ecco la Costituzione per chi naviga sul web*, in «Left», vol. 29 del 1 agosto 2015, EditorialeNovanta, Roma, 28 luglio 2015, consultabile al seguente indirizzo web: <http://www.left.it/2015/07/28/dichiarazione-diritti-di-internet-montecitorio>.
- HARVARD OPEN ACCESS PROJECT (HOAP) - BERKMAN CENTER FOR INTERNET & SOCIETY, *Notes on the Fair Access to Science and Technology Research Act*, consultato: gennaio 2016, http://cyber.law.harvard.edu/hoap/Notes_on_the_Fair_Access_to_Science_and_Technology_Research_Act.
- DIETER HASELBACH, ARMIN KLEIN, PIUS KNÜSEL *et al.*, *Kulturinfarkt. Azzerare i fondi pubblici per far rinascere la cultura*, Marsilio, Venezia, 2012.
- KENNETH E. HIMMA, HERMAN T. TAVANI, *The Handbook of Information and Computer Ethics*, 1 edn., Wiley-Interscience, Hoboken (NJ), 2008.
- ISTAT - ISTITUTO NAZIONALE DI STATISTICA, «Capitolo 8: Cultura e tempo libero», in *Annuario statistico italiano 2015. Periodo di riferimento anno 2014*, Roma, 2015, pp. 258-295.
- JOICHI ITO, *Innovation on the edges*, 21 giugno 2012, consultato: 1 gennaio 2016, https://edge.org/conversation/joichi_ito-innovation-on-the-edges.
- DANIELE JALLA, *Il museo della città presente*, in «Rivista museo Torino: MT», vol. 0, Torino, 2010, pp. 7-13, consultabile al seguente indirizzo web: http://www.museotorino.it/resources/pdf/magazine/rivista_mt_00.pdf.
- DEBORAH G. JOHNSON, *Computer Ethics*, Prentice Hall, Upper Saddle River (New Jersey), 1985 (quarta ed. 2009).
- BRUNO LATOUR, ADAM LOWE, «The migration of the aura or how to explore the original through its facsimiles», in *Switching codes. Thinking through digital technology in the humanities and the arts*, Thomas Bartscherer, Roderick Coover, University of Chicago Press, Chicago, 2011, pp. 275-297.
- LAURA MONTANARI, *Il digiuno culturale*, «La Repubblica», Roma, 13 gennaio 2016, pp. R2 - La Copertina, consultabile al seguente indirizzo web: <http://rstampubblica.istruzione.it/bin/tiffpilot.exe?FN=E:\eco\Img\4QK9\4QK948P?TIF&MF=1&SV=Rassegna%20Stampa&PD=1>.

-
- MARCO LAZZARI, *Informatica umanistica*, 2 edn., The McGraw-Hill Companies, Milano, 2014.
- LAWRENCE LESSIG, *Free Culture: The Nature and Future of Creativity*, Penguin Books, London, 2004.
- ADAM LOWE, «Sei oggetti in cerca di artigiano. Una contaminazione del gusto: appunti su sei “ri-creazioni” piranesiane realizzate da Factum Arte», in *Le arti di Piranesi. Architetto, incisore, antiquario, vedutista, designer*, a cura di Michele De Lucchi, Adam Lowe, Giuseppe Pavanello, Marsilio, Venezia, 2010, pp. 170-203.
- ADAM LOWE, *Messing about with masterpieces. New work by Giambattista Piranesi*, in «Art in Print», vol. 1, 1, Chicago, IL, 2011 May-June, pp. 13-23.
- WALTER MANER, *Starter Kit on Teaching Computer Ethics*, Helvetia Press and the National Information and Resource Center for Teaching Philosophy, Hyde Park, NY, 1980 (prima edizione autopubblicata nel 1978).
- MARTA MANIERI, *Collaboriamo! Come i Social Media ci aiutano a lavorare e a vivere bene in tempo di crisi (Web & marketing 2.0)*, Hoepli, 2013, pp. 240.
- Manifeste des Digital Humanities*, 26 marzo 2011, consultato: gennaio 2016, <http://tcp.hypotheses.org/category/manifeste>.
- LEV MANOVICH, *The Language of New Media (Leonardo Books)*, The MIT Press, Cambridge (Mass.), 2002.
- UGO MATTEI, *Beni comuni. Un manifesto*, Laterza, Roma - Bari, 2012.
- Debates in the Digital Humanities*, a cura di Matthew K. Gold, University Press of Minnesota, Minneapolis, 2012.
- PAOLO MATTHIAE, *Distruzioni, saccheggi e rinascite. Gli attacchi al patrimonio artistico dall'antichità all'Isis*, Mondadori Electa, Milano, 2015.
- Network effect. Quando la rete diventa pop*, a cura di Lella Mazzoli, Codice, Torino, 2009.

-
- MARSHALL McLuhan, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, 1 edn., University of Toronto Press, Scholarly Publishing Division, 1962.
- MIBACT - UFFICIO STUDI DEL SERVIZIO I DEL SEGRETARIATO GENERALE, *Minicifre della cultura 2014*, a cura di Adelaide Maresca Compagna, Gangemi Editore, Roma, 2014.
- MINERVA WORKING GROUP 6, *Good Practice Handbook Version 1.2*, 2003.
- TOMASO MONTANARI, *A cosa serve Michelangelo?*, Einaudi, Torino, 2011.
- TOMASO MONTANARI, *Le pietre e il popolo. Restituire ai cittadini l'arte e la storia delle città italiane*, Minimum Fax, Roma, 2013.
- JAMES H. MOOR, «What Is Computer Ethics?», in *Computers and Ethics*, Terrell Ward Bynum, Basil Blackwell, Oxford, 1985, pp. 266 -275.
- LORETTA NAPOLEONI, *L'economia del mutuo soccorso*, 10 novembre 2013, consultato: gennaio 2016, <http://www.ilfattoquotidiano.it/2013/11/10/leconomia-del-mutuo-soccorso/772210/>.
- LORETTA NAPOLEONI, *L'economia del mutuo soccorso. Come navigare nel mare calmo della Pop Economy e vivere felici in tempo di crisi*, in «Wired Italia», vol. XII, Condé Nast, Milano, 2010, pp. 70-77, 162-163, consultabile al seguente indirizzo web: <https://dl.dropboxusercontent.com/u/7434517/WR%2012%20POP%20ECONOMY.pdf>.
- ALBERTO NOCENTINI, *Dizionario etimologico della lingua italiana*, Mondadori Education - Le Monnier, Milano, 2010.
- MARTHA C. NUSSBAUM, *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*, Reprint edn., Princeton University Press, Princeton, 2012.
- TIM O'REILLY, *What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, 30 settembre 2005, consultato: gennaio 2016 <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>.
- ADRIANO OLIVETTI, *Democrazia senza partiti*, Edizioni di Comunità, Roma, 2013.

-
- ADRIANO OLIVETTI, *Democrazia senza partiti*, Edizioni di Comunità, Roma, 2013.
- ADRIANO OLIVETTI, *Il cammino della comunità*, Edizioni di Comunità, Roma, 2013.
- ADRIANO OLIVETTI, *Il mondo che nasce. Politica, società, cultura*, Edizioni di Comunità, Roma, 2013.
- JOHAN OOMEN, LORA AROYO, «Crowdsourcing in the cultural heritage domain: opportunities and challenges», in *Proceedings of the 5th International Conference on Communities and Technologies (C&T '11)*, ACM, New York (NY), 2011, pp. 138-149.
- DONN B. PARKER, *Rules of ethics in information processing*, in «Communications of the ACM», vol. 11, n. 3, ACM, New York (NY), 1968, pp. 198-201.
- NORBERTO PATRIGNANI, *Computer Ethics. Un quadro concettuale*, in «Mondo digitale», vol. 3, Federazione Italiana Elettrotecnica Elettronica Automazione Informatica e Telecomunicazioni, 2009, pp. 55-63.
- NORBERTO PATRIGNANI, DIANE WHITEHOUSE, *Slow Tech: a quest for good, clean and fair ICT*, in «Journal of Information, Communication and Ethics in Society», vol. 12, Emerald Group Publishing Limited, Bingley (UK), 2014, pp. 78-92.
- SOFIA PESCARIN, ARTHUR CLAY, LIVIO DE LUCA, *DigitalHeritage 2013 - Expo Catalogue*, CNR - ITABC, Marseille, 2013.
- MARIO PRIVITERA, *Hai un'idea geniale? Fai come Mr Arduino, regalala. E diventa ricco*, in «Wired Italia», Condé Nast, Milano, 10 febbraio 2009, consultabile al seguente indirizzo web: mag.wired.it/rivista/storie/hai-un-idea-geniale-fai-come-mr-arduino-regalala-e-diventa-ricco.html.
- PROTOCOLLO D'INTESA TRA DIREZIONE GENERALE EDUCAZIONE E RICERCA DEL MiBACT E SCUOLA A RETE DiCULTHER, 18 febbraio 2016, consultato: febbraio 2016, www.dger.beniculturali.it/getFile.php?id=165.
- Quarto convegno annuale dell'AIUCD: Digital Humanities e beni culturali: quale relazione?*, 17 - 19 dicembre 2015, consultato: gennaio 2016, <http://www.umanistica-digitale.it/digital-humanities-e-beni-culturali-quale-relazione-quarto-convegno-annuale-dellaiucd>.

FEDERICO RAMPINI, *Rete padrona. Amazon, Apple, Google & co. Il volto oscuro della rivoluzione digitale*, Feltrinelli, Milano, 2015.

CARLO RATTI, MATTHEW CLAUDEL, *Architettura open source. Verso una progettazione aperta*, Einaudi, Torino, 2014.

JEREMY RIFKIN, *The Third Industrial Revolution: How Lateral Power Is Transforming Energy, the Economy, and the World*, Palgrave Macmillan, 2013.

SERGIO RIZZO, GIAN ANTONIO STELLA, *Vandali: L'assalto alle bellezze d'Italia*, Rizzoli, Milano, 2011.

GINO RONCAGLIA, *Informatica umanistica: le ragioni di una disciplina*, in «Intersezioni», vol. 3, Il Mulino, Bologna, 2002, pp. 353-376.

GINO RONCAGLIA, «Gli strumenti del nuovo web e l'organizzazione della ricerca in campo umanistico», in *atti del convegno "Le opere filosofiche e scientifiche. Filosofia e scienza tra testo, libro e biblioteca"*, Lecce, 7-8 febbraio 2008, Franco A. Meschini, Lecce, 2008, consultabile al seguente indirizzo web: http://dSPACE.unitus.it/bitstream/2067/433/1/Roncaglia_Lecce2007.pdf.

GINO RONCAGLIA, *La quarta rivoluzione. Sei lezioni sul futuro del libro (I Robinson. Letture)*, Laterza, Roma - Bari, 2010.

GINO RONCAGLIA, *Social network e riconquista della complessità: il ruolo delle biblioteche*, in *La biblioteca connessa. Come cambiano le strategie di servizio al tempo dei social network*, Palazzo delle Stelline, Milano, 13-14 marzo 2014, Editrice Bibliografica, Milano, 2014, pp. 200-204.

ELENA ROSA, *Itinerari open: progettare la società della conoscenza con il Cultural Heritage digitalizzato*, in «Storicamente. Rivista del Dipartimento di Storia Culture Civiltà - Alma Mater Studiorum Università di Bologna», vol. 9, ArchetipoLibri, Bologna, 2013, consultabile al seguente indirizzo web: http://storicamente.org/sites/default/images/articles/media/1766/rosa_premessa.pdf.

FRANK ROSE, *Immersi nelle storie. Il mestiere di raccontare nell'era di internet*, Codice, Torino, 2013.

-
- WALTER SANTAGATA, *Il governo della cultura: Promuovere sviluppo e qualità sociale*, Il Mulino, Bologna, 2014.
- WALTER SANTAGATA, GIOVANNA SEGRE, MICHELE TRIMARCHI, *Economia della cultura: la prospettiva italiana*, in «Economia della Cultura», vol. 4, 2007, pp. 409-420.
- A Companion to Digital Humanities*, a cura di Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth, Blackwell, Oxford, 2004.
- A New Companion to Digital Humanities*, a cura di Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth, Wiley Blackwell, Oxford, 2015.
- SALVATORE SETTIS, *Paesaggio Costituzione cemento. La battaglia per l'ambiente contro il degrado civile*, Einaudi, Torino, 2012.
- SALVATORE SETTIS, DOMINIQUE POULOT, *Réflexions sur le patrimoine et les musées*, Institut National d'Histoire d'Art (INHA), Paris, 2012.
- CLAY SHIRKY, *Uno per uno, tutti per tutti. Il potere di organizzare senza organizzare*, Codice, Torino, 2009.
- CLAY SHIRKY, *Cognitive Surplus: Creativity and Generosity in a Connected Age*, Penguin Press, London, 2010.
- MARINO SINIBALDI, *Un millimetro in là. Intervista sulla cultura*, Laterza, 2014.
- GIOVANNI SOLIMINE, *Senza sapere: Il costo dell'ignoranza in Italia*, Editori Laterza, 2014.
- LINDA SPINAZZÈ, *Per un'edizione critica digitale: il caso di Massimiano elegiaco*, Tesi di dottorato, in Italianistica e Filologia Classico-Medievale - Scuola di dottorato in Scienze Umanistiche - Ciclo XXIV, Università Ca' Foscari, Venezia, 2010-2011, consultabile al seguente indirizzo web: <http://dspace.unive.it/handle/10579/1221>.
- RICHARD STALLMAN, *Copyleft: idealismo pragmatico*, 1998, consultato: gennaio 2016, www.gnu.org/philosophy/pragmatic.it.html.
- GIAN ANTONIO STELLA, *Tutti i musei pubblici d'Italia guadagnano meno del Louvre*, 11 aprile 2011, consultato: gennaio 2016, http://www.corriere.it/cronache/13_aprile_11/

tutti-musei-pubblici-italia-guadagnano-meno-louvre-26-euro_d15f2bc0-a266-11e2-b92e-cf915efd17c3.shtml.

SARAH STODOLA, *Process: The Writing Lives of Great Authors*, Amazon Publishing, Seattle, 2015.

ROSA TAMBORRINO, *Parigi nell'Ottocento. Cultura architettonica e città*, Marsilio, Venezia, 2005.

ROSA TAMBORRINO, *Searching for a State-of-the-art Public Space: City Museums among Archives and Networks*, in «Planning Perspectives», vol. 27, n. 3, 2012, pp. 463-473, consultabile al seguente indirizzo web: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02665433.2012.686579>.

DON TAPSCOTT, ANTHONY D. WILLIAMS, *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*, Portfolio Hardcover, London, 2008.

MELISSA TERRAS, *Defining Digital Humanities*, Ashgate Press, Farnham (Surrey), 2013.

MELISSA TERRAS, «Corwdsourcing in the Digital Humanities», in *A New Companion to Digital Humanities*, Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth, Wiley Blackwell, Oxford, 2015, pp. 1119-1172, <http://www.digitalhumanities.org/companion>.

CARLO TOSCO, *I beni culturali. Storia, tutela e valorizzazione*, Il Mulino, Bologna, 2014.

SHERRY TURKLE, *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, First Trade Paper Edition edn., Basic Books, 2012.

FRED TURNER, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, University Of Chicago Press, Chicago, 2008.

UE, *REFLECTIVE-6-2015: Innovation ecosystems of digital cultural assets*, 11 dicembre 2013, consultato: gennaio 2016, <https://ec.europa.eu/research/participants/portal/desktop/en/opportunities/h2020/topics/452-reflective-6-2015.html>.

-
- UE, *Regulation (EU) no 1291/2013 of the European Parliament and of the Council of 11 December 2013 establishing Horizon 2020 - the Framework Programme for Research and Innovation (2014-2020)*, 11 dicembre 2013, consultato: gennaio 2016, http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.L_.2013.347.01.0965.01.ENG.
- UE, *Regulation (EU) no 1290/2013 of the European Parliament and of the Council of 11 December 2013 laying down the rules for participation and dissemination in "Horizon 2020 - the Framework Programme for Research and Innovation (2014-2020)" and repealing Regulation (EC) No 1906/2006*, 20 dicembre 2013, consultato: gennaio 2016, <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32014R0624>.
- UE, *Good Practice Handbook - Version 1.2*, a cura di Minerva Working Group 6, UE - Identification of good practices and competence centres, Bruxelles, 2003.
- UE, *Manuale per la qualità dei siti Web pubblici culturali edizione italiana*, a cura di Fedora Filippi, UE - Ministero per i beni e le attività culturali, Progetto Minerva, Bruxelles, 2004.
- UE, *Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European economic and social Committee and the Committee of the Regions - A renewed EU strategy 2011-14 for Corporate Social Responsibility*, 25 ottobre 2011, consultato: gennaio 2016, <http://eur-lex.europa.eu/procedure/EN/200969>.
- UNESCO, *Charter on the Preservation of Digital Heritage*, 2003, consultato: gennaio 2016, http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=17721%26URL_DO=DO_PRINTPAGE%26URL_SECTION=201.html.
- WE ARE SOCIAL, *Digital in 2016*, gennaio 2016, consultato: febbraio 2016, <http://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2016/download>.
- NORBERT WIENER, *Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine*, Hermann & Cie Paris & MIT Press, Cambridge (Mass), 1948, 2nd revised ed. 1961.
- NORBERT WIENER, *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*, Houghton Mifflin, Boston, 1950.
- WORLD ECONOMIC FORUM AND THE BOSTON CONSULTING GROUP, *New Vision for Education. Unlocking the Potential of Technology*, 2015, consultato: gennaio 2016,

http://www3.weforum.org/docs/WEFUSA_NewVisionforEducation_Report2015.pdf.

6.2. Bibliografia citata

CHRIS ANDERSON, *Gratis*, 2 edn., Rizzoli, Milano, 2010.

BCG BOSTON CONSULTING GROUP, GOOGLE, *Fattore internet*, 2011, consultato: gennaio 2016, <http://www.fattoreinternet.it/pdf/Fattore%20internet-2011.pdf>.

STEWART BRAND, *Spacewar. Fanatic Life and Symbolic Death Among the Computer Bums*, in «Rolling Stone», Wenner Media LLC, New York, 7 dicembre 1972, consultabile al seguente indirizzo web: http://www.wheels.org/spacewar/stone/rolling_stone.html.

STEFANA BROADBENT, NICOLE DEWANDRE, CHARLES ESS *et al.*, *The Online Initiative*, An Initiative of the European Commission, Bruxelles, 2014.

ANNE BURDICK, JOHANNA DRUCKER, PETER LUNENFELD *et al.*, *Digital Humanities*, The MIT Press, Cambridge (Mass.), 2012.

TERRY WARD BYNUM, *Computer and Information Ethics*, consultato: gennaio 2016 (Winter 2015 Edition), <http://plato.stanford.edu/archives/win2015/entries/ethics-computer>.

LUISELLA CARNELLI, ALESSANDRO BOLLO, LUCA DAL POZZOLO *et al.*, *Il Museo e la Rete: nuovi modi di comunicare. Linee guida per una comunicazione innovativa per i musei*, a cura di Fondazione Fitzcarraldo, Regione del Veneto, Venezia, 2014.

MANUEL CASTELLS, *Communication, Power and Counter-power in the Network Society*, in «International Journal of Communication», vol. 1, 2007, pp. 238-266.

Codice Amministrazione Digitale - Capo VI. Sviluppo, acquisizione e riuso di sistemi informatici nelle pubbliche amministrazioni - Art. 68. Analisi comparativa delle soluzioni, 31 marzo 2015, consultato: gennaio 2016, <http://www.agid.gov.it/cad/analisi-comparativa-soluzioni>.

Codice Etico di Condotta Professionale, versione del 16 ottobre 1992, consultato: gennaio 2016, <https://www.acm.org/about-acm/acm-code-of-ethics-and-professional-conduct>.

COMMISSIONE PER I DIRITTI E I DOVERI RELATIVI AD INTERNET, *Dichiarazione dei diritti in Internet*, 14 luglio 2015, consultato: gennaio 2016 http://www.camera.it/application/xmanager/projects/leg17/commissione_internet/dichiarazione_dei_diritti_internet_publicata.pdf.

Decreto Legge 18.10.2012, n. 179 (pubblicato nel supplemento ordinario n. 194/L alla Gazzetta Ufficiale 19 ottobre 2012, n. 245) e convertito con la Legge 17.12.2012 n. 221 (G.U. 18.12.2012), coordinato con la legge di conversione 17 dicembre 2012, n. 221, ottobre-dicembre 2012, consultato: gennaio 2016, http://www.gazzettaufficiale.it/atto/serie_generale/caricaDettaglioAtto/originario?atto.data PubblicazioneGazzetta=2012-12-18&atto.codiceRedazionale=12A13277.

MICHELA DEL VICARIO, ALESSANDRO BESSI, FABIANA ZOLLO *et al.*, *The spreading of misinformation online*, in «PNAS - Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America», vol. 113, n. 3, National Academy of Sciences, Washington - DC, January 19 2016, pp. 554-559.

CHARLIE EDWARDS, «The Digital Humanities and its Users», in *Debates in the Digital Humanities*, Matthew Gold, University Press of Minnesota, Minneapolis, 2012, pp. 213-232.

GIULIANO DA EMPOLI, *Contro gli specialisti: la rivincita dell'umanesimo*, Kindle edn., Marsilio, Venezia, 2013.

DOMENICO FIORMONTE, TERESA NUMERICO, FRANCESCA TOMASI, *L'umanista digitale*, Il Mulino, Bologna, 2010.

LUCIANO FLORIDI, «Foundations of Information Ethics», in *The Handbook of Information and Computer Ethics*, Kenneth E. Himma, Herman T. Tavani, Wiley-Interscience, Hoboken (NJ), 2008, pp. 3-25.

LUCIANO FLORIDI, *Information: A Very Short Introduction*, Oxford University Press, Oxford, 2010.

GIORGIA FURLAN, *La dichiarazione dei diritti internet: ecco la Costituzione per chi naviga sul web*, in «Left», vol. 29 del 1 agosto 2015, EditorialeNovanta, Roma, 28 luglio 2015, consultabile al seguente indirizzo web: <http://www.left.it/2015/07/28/dichiarazione-diritti-di-internet-montecitorio>.

HARVARD OPEN ACCESS PROJECT (HOAP) - BERKMAN CENTER FOR INTERNET & SOCIETY, *Notes on the Fair Access to Science and Technology Research Act*, consultato:

-
- gennaio 2016, http://cyber.law.harvard.edu/hoap/Notes_on_the_Fair_Access_to_Science_and_Technology_Research_Act.
- DIETER HASELBACH, ARMIN KLEIN, PIUS KNÜSEL *et al.*, *Kulturinfarkt. Azzerare i fondi pubblici per far rinascere la cultura*, Marsilio, Venezia, 2012.
- KENNETH E. HIMMA, HERMAN T. TAVANI, *The Handbook of Information and Computer Ethics*, 1 edn., Wiley-Interscience, Hoboken (NJ), 2008.
- ISTAT - ISTITUTO NAZIONALE DI STATISTICA, «Capitolo 8: Cultura e tempo libero», in *Annuario statistico italiano 2015. Periodo di riferimento anno 2014*, Roma, 2015, pp. 258-295.
- JOICHI ITO, *Innovation on the edges*, 21 giugno 2012, consultato: 1 gennaio 2016, https://edge.org/conversation/joichi_ito-innovation-on-the-edges.
- DANIELE JALLA, *Il museo della città presente*, in «Rivista museo Torino: MT», vol. 0, Torino, 2010, pp. 7-13, consultabile al seguente indirizzo web: http://www.museotorino.it/resources/pdf/magazine/rivista_mt_00.pdf.
- DEBORAH G. JOHNSON, *Computer Ethics*, Prentice Hall, Upper Saddle River (New Jersey), 1985 (quarta ed. 2009).
- LAURA MONTANARI, *Il digiuno culturale*, «La Repubblica», Roma, 13 gennaio 2016, pp. R2 - La Copertina, consultabile al seguente indirizzo web: <http://rstamp.pubblica.istruzione.it/bin/tiffpilot.exe?FN=E:\eco\Img\4QK9\4QK948P?TIF&MF=1&SV=Rassegna%20Stampa&PD=1>.
- WALTER MANER, *Starter Kit on Teaching Computer Ethics*, Helvetia Press and the National Information and Resource Center for Teaching Philosophy, Hyde Park, NY, 1980 (prima adizione autopubblicata nel 1978).
- Manifeste des Digital Humanities*, 26 marzo 2011, consultato: gennaio 2016, <http://tcp.hypotheses.org/category/manifeste>.
- MiBACT - UFFICIO STUDI DEL SERVIZIO I DEL SEGRETARIATO GENERALE, *Minicifre della cultura 2014*, a cura di Adelaide Maresca Compagna, Gangemi Editore, Roma, 2014.
- TOMASO MONTANARI, *A cosa serve Michelangelo?*, Einaudi, Torino, 2011.

TOMASO MONTANARI, *Le pietre e il popolo. Restituire ai cittadini l'arte e la storia delle città italiane*, Minimum Fax, Roma, 2013.

JAMES H. MOOR, «What Is Computer Ethics?», in *Computers and Ethics*, Terrell Ward Bynum, Basil Blackwell, Oxford, 1985, pp. 266 -275.

LORETTA NAPOLEONI, *L'economia del mutuo soccorso*, 10 novembre 2013, consultato: gennaio 2016, <http://www.ilfattoquotidiano.it/2013/11/10/leconomia-del-mutuo-soccorso/772210/>.

LORETTA NAPOLEONI, *L'economia del mutuo soccorso. Come navigare nel mare calmo della Pop Economy e vivere felici in tempo di crisi*, in «Wired Italia», vol. XII, Condé Nast, Milano, 2010, pp. 70-77, 162-163, consultabile al seguente indirizzo web: <https://dl.dropboxusercontent.com/u/7434517/WR%2012%20POP%20ECONOMY.pdf>.

ALBERTO NOCENTINI, *Dizionario etimologico della lingua italiana*, Mondadori Education - Le Monnier, Milano, 2010.

MARTHA C. NUSSBAUM, *Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities*, Reprint edn., Princeton University Press, Princeton, 2012.

TIM O'REILLY, *What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, 30 settembre 2005, consultato: gennaio 2016 <http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>.

JOHAN OOMEN, LORA AROYO, «Crowdsourcing in the cultural heritage domain: opportunities and challenges», in *Proceedings of the 5th International Conference on Communities and Technologies (C&T '11)*, ACM, New York, 2011, pp. 138-149.

DONN B. PARKER, *Rules of ethics in information processing*, in «Communications of the ACM», vol. 11, n. 3, ACM, New York (NY), 1968, pp. 198-201.

NORBERTO PATRIGNANI, *Computer Ethics. Un quadro concettuale*, in «Mondo digitale», vol. 3, Federazione Italiana Elettrotecnica Elettronica Automazione Informatica e Telecomunicazioni, 2009, pp. 55-63.

NORBERTO PATRIGNANI, DIANE WHITEHOUSE, *Slow Tech: a quest for good, clean and fair ICT*, in «Journal of Information, Communication and Ethics in Society», vol. 12, Emerald Group Publishing Limited, Bingley (UK), 2014, pp. 78-92.

MARIO PRIVITERA, *Hai un'idea geniale? Fai come Mr Arduino, regalala. E diventa ricco*, in «Wired Italia», Condé Nast, Milano, 10 febbraio 2009, consultabile al seguente indirizzo web: mag.wired.it/rivista/storie/hai-un-idea-geniale-fai-come-mr-arduino-regalala-e-diventa-ricco.html.

PROTOCOLLO D'INTESA TRA DIREZIONE GENERALE EDUCAZIONE E RICERCA DEL MiBACT E SCUOLA A RETE DiCULTHER, 18 febbraio 2016, consultato: febbraio 2016, www.dger.beniculturali.it/getFile.php?id=165.

Quarto convegno annuale dell'AIUCD: Digital Humanities e beni culturali: quale relazione?, 17 - 19 dicembre 2015, consultato: gennaio 2016, <http://www.umanisticadigitale.it/digital-humanities-e-beni-culturali-quale-relazione-quarto-convegno-annuale-dellaiucd>.

FEDERICO RAMPINI, *Rete padrona. Amazon, Apple, Google & co. Il volto oscuro della rivoluzione digitale*, Feltrinelli, Milano, 2015.

GINO RONCAGLIA, *Informatica umanistica: le ragioni di una disciplina*, in «Intersezioni», vol. 3, Il Mulino, Bologna, 2002, pp. 353-376.

GINO RONCAGLIA, «Gli strumenti del nuovo web e l'organizzazione della ricerca in campo umanistico», in *atti del convegno "Le opere filosofiche e scientifiche. Filosofia e scienza tra testo, libro e biblioteca"*, Lecce, 7-8 febbraio 2008, Franco A. Meschini, Lecce, 2008, consultabile al seguente indirizzo web: http://dspace.unitus.it/bitstream/2067/433/1/Roncaglia_Lecce2007.pdf.

GINO RONCAGLIA, *Social network e riconquista della complessità: il ruolo delle biblioteche*, in *La biblioteca connessa. Come cambiano le strategie di servizio al tempo dei social network*, Palazzo delle Stelline, Milano, 13-14 marzo 2014, Editrice Bibliografica, Milano, 2014, pp. 200-204.

ELENA ROSA, *Itinerari open: progettare la società della conoscenza con il Cultural Heritage digitalizzato*, in «Storicamente. Rivista del Dipartimento di Storia Culture Civiltà - Alma Mater Studiorum Università di Bologna», vol. 9, ArchetipoLibri, Bologna, 2013, consultabile al seguente indirizzo web: http://storicamente.org/sites/default/images/articles/media/1766/rosa_premessa.pdf.

FRANK ROSE, *Immersi nelle storie. Il mestiere di raccontare nell'era di internet*, Codice, Torino, 2013.

-
- WALTER SANTAGATA, GIOVANNA SEGRE, MICHELE TRIMARCHI, *Economia della cultura: la prospettiva italiana*, in «Economia della Cultura», vol. 4, 2007, pp. 409-420.
- SALVATORE SETTIS, DOMINIQUE POULOT, *Réflexions sur le patrimoine et les musées*, Institut National d'Histoire d'Art (INHA), Paris, 2012.
- LINDA SPINAZZÈ, *Per un'edizione critica digitale: il caso di Massimiano elegiaco*, Tesi di dottorato, in Italianistica e Filologia Classico-Medievale - Scuola di dottorato in Scienze Umanistiche - Ciclo XXIV, Università Ca' Foscari, Venezia, 2010-2011, consultabile al seguente indirizzo web: <http://dspace.unive.it/handle/10579/1221>.
- RICHARD STALLMAN, *Copyleft: idealismo pragmatico*, 1998, consultato: gennaio 2016, www.gnu.org/philosophy/pragmatic.it.html.
- GIAN ANTONIO STELLA, *Tutti i musei pubblici d'Italia guadagnano meno del Louvre*, 11 aprile 2011, consultato: gennaio 2016, http://www.corriere.it/cronache/13_aprile_11/tutti-musei-pubblici-italia-guadagnano-meno-louvre-26-euro_d15f2bc0-a266-11e2-b92e-cf915efd17c3.shtml.
- SARAH STODOLA, *Process: The Writing Lives of Great Authors*, Amazon Publishing, Seattle, 2015.
- ROSA TAMBORRINO, *Parigi nell'Ottocento. Cultura architettonica e città*, Marsilio, Venezia, 2005.
- ROSA TAMBORRINO, *Searching for a State-of-the-art Public Space: City Museums among Archives and Networks*, in «Planning Perspectives», vol. 27, n. 3, 2012, pp. 463-473, consultabile al seguente indirizzo web: <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02665433.2012.686579>.
- MELISSA TERRAS, «Corwdsourcing in the Digital Humanities», in *A New Companion to Digital Humanities*, Susan Schreibman, Ray Siemens, John Unsworth, Wiley Blackwell, Oxford, 2015, pp. 1119-1172, consultabile al seguente indirizzo web: <http://www.digitalhumanities.org/companion>.
- CARLO TOSCO, *I beni culturali. Storia, tutela e valorizzazione*, Il Mulino, Bologna, 2014.

FRED TURNER, *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*, University Of Chicago Press, Chicago, 2008.

UE, *REFLECTIVE-6-2015: Innovation ecosystems of digital cultural assets*, 11 dicembre 2013, consultato: gennaio 2016, <https://ec.europa.eu/research/participants/portal/desktop/en/opportunities/h2020/topics/452-reflective-6-2015.html>.

UE, *Regulation (EU) no 1291/2013 of the European Parliament and of the Council of 11 December 2013 establishing Horizon 2020 - the Framework Programme for Research and Innovation (2014-2020)*, 11 dicembre 2013, consultato: gennaio 2016, http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv:OJ.L_.2013.347.01.0965.01.ENG.

UE, *Regulation (EU) no 1290/2013 of the European Parliament and of the Council of 11 December 2013 laying down the rules for participation and dissemination in "Horizon 2020 - the Framework Programme for Research and Innovation (2014-2020)" and repealing Regulation (EC) No 1906/2006*, 20 dicembre 2013, consultato: gennaio 2016, <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32014R0624>.

UE, *Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European economic and social Committee and the Committee of the Regions - A renewed EU strategy 2011-14 for Corporate Social Responsibility*, 25 ottobre 2011, consultato: gennaio 2016, <http://eur-lex.europa.eu/procedure/EN/200969>.

UNESCO, *Charter on the Preservation of Digital Heritage*, 2003, consultato: gennaio 2016, http://portal.unesco.org/en/ev.php-URL_ID=17721%26URL_DO=DO_PRINTPAGE%26URL_SECTION=201.html.

WE ARE SOCIAL, *Digital in 2016*, gennaio 2016, consultato: febbraio 2016, <http://www.slideshare.net/wearesocialsg/digital-in-2016/download>.

NORBERT WIENER, *Cybernetics, or control and communication in the animal and the machine*, Hermann & Cie Paris & MIT Press, Cambridge (Mass), 1948, 2nd revised ed. 1961.

NORBERT WIENER, *The Human Use of Human Beings: Cybernetics and Society*, Houghton Mifflin, Boston, 1950.

WORLD ECONOMIC FORUM AND THE BOSTON CONSULTING GROUP, *New Vision for*

Education. Unlocking the Potential of Technology, 2015, consultato: gennaio 2016,
[http://www3.weforum.org/docs/WEFUSA_NewVisionforEducation_Report
2015.pdf](http://www3.weforum.org/docs/WEFUSA_NewVisionforEducation_Report2015.pdf).

6.3. Siti consultati

I siti riportati in questa sezione sono stati citati come riferimenti per esigenze differenti dalla consultazione di testi pubblicati online. Articoli e testi consultabili tramite web sono, invece, inclusi nelle bibliografie. Tutti i siti consultati sono stati verificati ed erano accessibili nel gennaio 2016.

Un tema interessante, a proposito di *digital cultural heritage*, riguarda la conservazione della accessibilità dei link all'interno del web. Oltre alla Wayback Machine dell'Internet Archive¹⁴¹, che risale al 2001, il Berkman Center for Internet & Society della Harvard University ha messo a punto due progetti: Perma.cc¹⁴², in collaborazione con la Harvard Law School Library e il più recente Amber¹⁴³, strumento da utilizzare nella fase di creazione del sito o della App. Si tratta di progetti finalizzati a conservare immagini delle pagine web in modo tale da consentire un accesso permanente almeno al contenuto delle pagine web stesso, affinché i link continuino a essere "funzionanti" portando l'utente a vedere quanto inteso, anche in caso di rimozione del sito a cui il link puntava.

Andando sul sito della Wayback Machine per salvare una pagina, risulta che dal 16 dicembre 2008 al 7 maggio 2016 sono state salvate 199 versioni della pagina, qui sotto il link nelle due versioni:

- <http://www.memoro.org/it/index.php>
- <http://web.archive.org/web/20160607165653/http://www.memoro.org/it/index.php>

Il sito Perma.cc consente di creare dieci link permanenti al mese ad un utente che sia semplicemente iscritto al sito, i due link qui sotto puntano, ad esempio, alla stessa pagina:

- http://www.bookliners.com/_front/it/home.php
- <https://perma.cc/56QQ-REXM>

Non sono stati creati link permanenti per ogni sito presente in questa sitografia, ma, a prescindere dalla annotazione relativa ad aver controllato in gennaio che ogni sito citato funzioni, sembrava coerente sottolineare ed evidenziare in questa sede la questione della conservazione dei contenuti presenti online.

141. Si veda: <https://archive.org/about>

142. Si veda: <https://perma.cc/about>

143. Si veda: <http://amberlink.org>

MiBACT e Progetti Europei

Europeana	http://www.europeana.eu/portal
Minerva (2002-2004)	http://www.minervaeurope.org/home.htm
Minerva plus (2004-2005)	http://www.minervaeurope.org/about/minervaec.htm
Minerva eC (2006)	http://www.minervaeurope.org/whatis/minervaplus.htm
Michael Culture Portal (2008)	http://www.michael-culture.org/
Athena access (2008-2011)	http://www.athenaeurope.org/
Linked Heritage (2011-2013)	http://www.linkedheritage.eu/

Bandi e comunicazioni della Comunità Europea dedicati

EU Digital Culture <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/digital-culture>
 Horizon 2020 first Calls open: H2020-ICT-2014-1 and H2020-Reflective-7-2014
<https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/horizon-2020-first-calls-open-h2020-ict-2014-1-and-h2020-reflective-7-2014>

CALL: UNDERSTANDING EUROPE - PROMOTING THE EUROPEAN PUBLIC AND CULTURAL SPACE

Call identifier: H2020-SC6-CULT-COOP-2016-2017

Publication date: 14 October 2015

<https://ec.europa.eu/research/participants/portal/desktop/en/opportunities/h2020/calls/h2020-sc6-cult-coop-2016-2017.html#c,topics=callIdentifier/t/H2020-SC6-CULT-COOP-2016-2017/1/1/1/default-group&callStatus/t/Forthcoming/1/1/0/default-group&callStatus/t/Open/1/1/0/default-group&callStatus/t/Closed/1/1/0/default-group&+identifier/desc>

TOPIC: Virtual museums and social platform on European digital heritage, memory, identity and cultural interaction.

Topic identifier: CULT-COOP-08-2016

Publication date: 14 October 2015

<http://ec.europa.eu/research/participants/portal/desktop/en/opportunities/h2020/topics/3089-cult-coop-08-2016.html>

1 giugno 2016 - Communication "European standards for the 21st century"

COM(2016) 358 final

http://europa.eu/rapid/press-release_IP-16-1962_en.htm

Open culture

Licenze

Creative Commons

<https://creativecommons.org/licenses>

GNU

<http://www.gnu.org/licenses/licenses.it.html>

Standard per l'interoperabilità di metadati e contenuti

Openarchives

<https://www.openarchives.org>

Dubincore

<http://dublincore.org>

Qualità dei repository

OpenDOAR

<http://www.opendoar.org>

Directory of Open Access
Journals (DOAJ)

<https://doaj.org>

PLEIADI

<http://find.openarchives.it/info>

Open access in Italia

http://wiki.openarchives.it/index.php/Pagina_principale

Condivisione di progetti e Open Source Hardware

Instructable www.instructables.com

Arduino / Genuino create environment
<https://blog.arduino.cc/2016/05/20/arduinocreate-is-a-one-stop-shop-for-makers/>
<https://create.arduino.cc/waitinglist>

Rivista «Make» <http://makezine.com>

Open Source Hardware (OSHW) Statement of Principles and Definition
<http://freedomdefined.org/OSHW>

Crowdfunding, Crowdsourcing, Baratto

Crowdculture <http://www.crowdculture.eu/en>

Gofundme <https://www.gofundme.com>

Indiegogo https://www.indiegogo.com/#/picks_for_you

Kapipal <http://www.kapipal.com/manifesto>

Kickstarter <http://www.kickstarter.com/help/stats>

Zerorelativo <http://www.zerorelativo.it>

Digital Humanities

Australasian Association for Digital Humanities	http://www.aa-dh.org
Association for Computer Humanities	http://www.ach.org
Alliance for Digital Humanities Organizations	http://www.adho.org
Canadian Society for Digital Humanities Société canadienne des humanités numériques	http://www.csdh-schn.org
European Association for Digital Humanities - EADH	http://www.eadh.org
Istituto di Linguistica Computazionale di Pisa	http://www.ilc.cnr.it/
Japanese Association for Digital Humanities	https://www.jadh.org
Associazione per l'Informatica Umanistica e la Cultura Digitale	http://www.umanisticadigitale.it
Text Encoding Initiative (TEI)	http://www.tei-c.org/index.xml

Computer Ethic

Computer Ethic Institute	http://computerethicsinstitute.org
Computer Professionals for Social Responsibility (CPSR)	http://cpsr.org
Association for Computing Machinery	https://www.acm.org

Centre for Computing and Social Responsibility (CCSR), De Montfort University
<http://www.dmu.ac.uk/research/research-faculties-and-institutes/technology/centre-for-computing-and-social-responsibility/ccsr-home.aspx>

Science, Technology, and Society (STS), facoltà di Humanities and Sciences della
Stanford University <https://sts.stanford.edu>

Science, Tecnology and Society (STS), facoltà di Engineering and Applied Science
della Virginia University <http://www.eands.virginia.edu/sts>

IEG - Information Ethics Research Group alla Oxford University
<http://www.cs.ox.ac.uk/activities/ieg/home.html>

Web 2.0, social media e patrimonio culturale

Il web diventa un sistema attraverso cui le persone cercano occasioni per reperire attività, ad esempio, di volontariato in ambito culturale con modalità di partecipazione di varia natura: dalla versione online al territorio. Così l'infosfera diviene strumento di aggregazione sociale e operativa a favore del patrimonio. Alcuni esempi:

Museum Analytics, statistiche sulle attività web dei musei
<http://www.museum-analytics.org/country/italy> e <http://www.museum-analytics.org/museums>

Sezione «The Commons» in Flickr <https://www.flickr.com/commons>

Immagini e modelli 3D user generated di musei, parchi, siti archeologici
<https://photosynth.net>

WikiLovesMonuments - WLM¹⁴⁴ <http://www.wikilovesmonuments.org>
<http://wikilovesmonuments.wikimedia.it>

Fondo Ambiente Italiano - FAI e I luoghi del cuore, tramite cui viene chiesto a cittadini italiani e stranieri di segnalare luoghi che vorrebbero vedere difesi, valorizzati, recuperati. Stilata la classifica viene inviata segnalazione alle amministrazioni competenti per ciascun luogo segnalato e per quelli che hanno più segnalazioni sono previsti interventi e contributi economici
<http://www.iluoghidelcuore.it/i-luoghi-del-cuore-salvati/>
<http://www.iluoghidelcuore.it/interventi-in-corso>

Invasioni digitali, per dare visibilità dal basso tramite web e stampa al patrimonio culturale <http://www.invasionidigitali.it>

CheFare, premio dedicato a progetti di innovazione culturale in cui progetti i selezionati vengono votati online <http://www.che-fare.com>

144. Per via della legge italiana ad oggi è possibile partecipare al concorso solo con immagini di monumenti “liberati” dagli enti, la cui lista è consultabile al seguente indirizzo: <http://wikilovesmonuments.wikimedia.it/wlm2015-liste-monumenti-ed-elenco-enti/>

La petizione Libertà di panorama in Italia: liberiamo la bellezza!: «In Italia – anche grazie ad un emendamento dell'Intergruppo parlamentare per l'innovazione al decreto ArtBonus – è già consentito il fair use delle immagini del panorama italiano: è dunque possibile il libero utilizzo delle immagini di scorci, edifici, monumenti per finalità di studio, ricerca, libera manifestazione del pensiero o espressione creativa, promozione della conoscenza culturale.

Tuttavia esistono ancora limiti alla libera pubblicazione su internet delle immagini dei monumenti: noi vorremmo rendere possibile scattare e pubblicare foto dei nostri monumenti e del nostro patrimonio culturale, artistico, paesaggistico e architettonico senza dover chiedere nessun permesso, proprio come avviene nella maggior parte dei paesi europei.», si veda <https://www.change.org/p/per-la-libertà-di-panorama-in-italia-liberiamolabellezza-ginnovazione>

Attualmente su Wikipedia si possono pubblicare con licenza CC BY SA solo fotografie autorizzate dagli enti a fotografi di cui occorre andare a reperire l'autorizzazione per via del copyright. Con iniziative come WLM, una volta che gli enti autorizzassero le fotografie, gli utenti potrebbero caricare le loro fotografie già con licenze creative commons, favorendo la diffusione delle immagini del patrimonio culturale italiano.