



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI

Migranti digitali e nativi digitali: qualche considerazione

Maria Teresa Natale

**Osservatorio tecnologico
per i beni e le attività culturali**

mariateresa.natale@gmail.com

12 novembre 2009

Roma, Biblioteca nazionale centrale

Cultura remota: alla ricerca degli utenti web



Gli utenti digitali non nativi

1) Coloni o immigrati o ibridi digitali

- persone “vecchie” abbastanza da aver frequentato il mondo “di prima” ma “giovani” abbastanza da avere abitato da subito il mondo “di dopo”
- avanguardie di esploratori che dagli anni Novanta hanno esplorato e scoperto nuove opportunità, a forza di tentativi e fallimenti

2) Tardivi

- coloro che hanno cominciato a occupare e a occuparsi di Internet da poco, grazie alla nuova accessibilità e grazie alla familiarità di alcuni siti e social networks (es. gli amici di Facebook)

I non nativi fino ad oggi hanno rappresentato una categoria centrale nella costruzione della conoscenza, della cultura e delle elaborazioni della rete



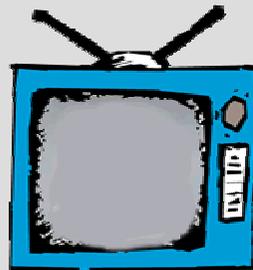
I nativi digitali

Sono nati dopo il 1980

- studiano, lavorano, scrivono e interagiscono diversamente da “quelli di prima”
- leggono blog invece di giornali
- spesso si conoscono su Internet prima che di persona
- non hanno mai scritto una lettera, ma chattano o utilizzano SMS
- spesso non hanno mai messo piede in una biblioteca
- scaricano illegalmente la musica da Internet
- adottano cuccioli virtuali
- gli aspetti principali delle loro vite – interazioni sociali, amicizie, attività civiche, sono mediati da tecnologie digitali.

Non nativi e nativi a confronto

IERI



OGGI



Nonostante, la proliferazione di tecnologie informatiche, nessuna generazione ha ancora vissuto una vita intera nell'era digitale.



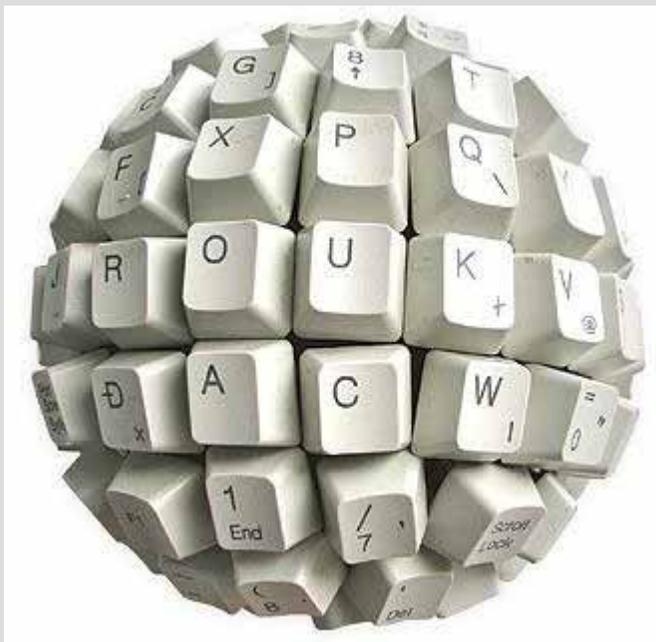
Ancora sui nativi

- **A differenza della maggior parte degli immigrati digitali, i nativi trascorrono le loro giornate su Internet senza distinguere tra le realtà on e offline.**
- **Anziché concepire la propria identità digitale come qualcosa di distinto da quella reale, si limitano ad avere un'identità (a una o più dimensioni)**
- **Sono raggruppati in base a una serie di pratiche comuni:**
 - il tempo trascorso utilizzando tecnologie digitali
 - la tendenza a svolgere più pratiche contemporaneamente (*multitasking*)
 - la maniera di esprimersi e di relazionarsi tra loro con la mediazione di tecnologie digitali (nascita di nuovi linguaggi)
 - l'utilizzazione di mezzi tecnologici per ottenere e utilizzare informazione e creare nuove forme di arte e conoscenza

Ancora sui nativi

Per questi giovani, le nuove tecnologie digitali sono mediatori essenziali dei rapporti interpersonali.

Vivono in un mondo in cui tutti sono collegati a tutti e vivono perennemente connessi a Internet.





Cambiano gli scenari sociali

IERI



Cambia la natura dei rapporti e delle amicizie

La musica viene condivisa nel mondo virtuale



La creatività viene espressa grazie alla tecnologia e ogni risorsa è plasmabile e malleabile

Non si va più in biblioteca, ma si consultano Google e Wikipedia



Si frequentano mondi virtuali e si creano i propri avatar

Si ha un'idea di privacy diversa dalle generazioni precedenti



OGGI



La società si sta ridisegnando

IERI



- gli insegnanti arrancano perché non sono al passo con i nativi digitali



- i bibliotecari stanno ridefinendo il proprio ruolo



- le industrie dell'intrattenimento devono ridefinire dei modelli di business per non soccombere alla pirateria



- i giornalisti devono reinventarsi per non soccombere ai blogger

OGGI



Ask the
Cybrarian





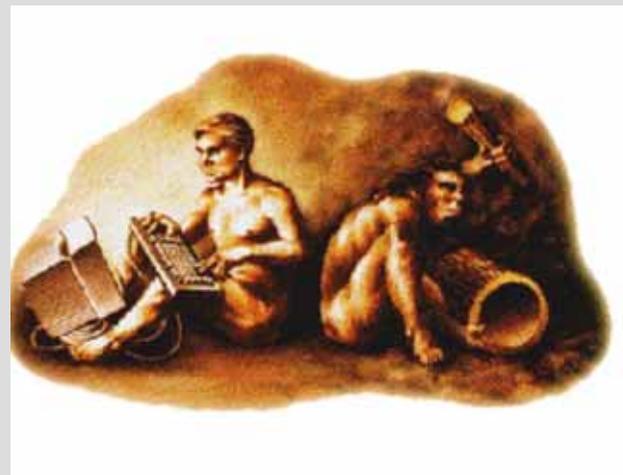
Il digital divide va sconfitto

Il **digital divide** è il divario tra chi detiene la cultura digitale e chi no.

Il mondo digitale offre **nuove occasioni a chi se ne sa avvalere**, rendendo possibili nuove forme di **creatività, apprendimento, imprenditorialità e innovazione.**

Non è solo una questione di “divario digitale” dal punto di vista tecnologico (avere o no accesso alla rete)

E' necessario essere **alfabetizzati digitalmente**, ovvero disporre delle capacità per navigare in questo complesso mondo ibrido





Creatori e creativi

Internet ha scatenato un'esplosione di **creazione** e di **creatività**, accompagnata da migliaia di nuove forme espressive

Un contenuto digitale può essere semplicemente **prodotto** (ad esempio, una foto digitale), ma anche essere **creativo**.

I nativi creano informazioni, conoscenza e divertimento

I testi, le immagini, i video e i file audio non vengono solo **condivisi** ma **manipolati**.

Creatori e creativi

PIRATERIA E COPYRIGHT

La maggior parte dei nativi digitali infrange puntualmente la legge sul copyright. Non paga la musica, guarda film illegalmente

Giusto o sbagliato che sia, la normativa sul diritto d'autore va ripensata rispetto alle norme sociali dominanti attualmente.



In genere i nativi digitali:

- **credono che praticamente tutte le forme di copiatura privata e non commerciale di opere protette da copyright sono o dovrebbero essere consentite**
- **mancano di interesse per le questioni giuridiche**
- **pensano che copiare online non sia come rubare**



Creatori e creativi

QUALCHE ESEMPIO

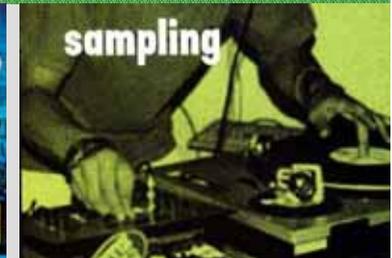
In musica

Sampling e mash up (o pop bastardo): genere musicale popolare in cui la traccia vocale di una canzone è sovrapposta alla base vocale di un'altra (per esempio David Bowie Mash-up Contest)

Nei testi e nei video

Cut-up: pezzi umoristici o satirici di discorsi ricostruiti e di filmati, parodie politiche e machinimia (una tecnica in cui si utilizzano i videogiochi e i mondi virtuali per dare vita a racconti e cortometraggi)

Fan fiction: nelle storie “fan fic” i nativi digitali usano i personaggi dei loro programmi TV, film, libri e cartoni preferiti ed elaborano nuove trame, ambientazioni o situazioni in cui inserirli e li pubblicano sui fan site





MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI



Creatori e creativi



www.harrypotterfanfiction.com

40 milioni di accessi al mese

Statistics

Stories: 60,664
Chapters: 225,709
Reviews: 1,767,200
Authors: 27,846
Members: 61,093

Choose a skin ▾

151 users online

There are 115 guests browsing the site and 36 authors online:

[chavy_chaz](#), [Sweet Rose Fairy](#), [horsegirlsa](#), [CharlieLow](#), [lilywithnojames](#), [chuckwithluck](#), [Alopex](#), [frostedteardrops](#), [Whisper of the Heart](#), [misteriouswand](#), [Erised](#), [Lily Ginny Mione](#), [GailGreen](#), [Mrs Lovegood](#), [mrspantom](#), [Megan and Charly love HP](#), [vintage](#), [x Magnifique](#), [Aconite Posion91](#), [illustrious eclipse](#), [MistyToryRabiyah](#), [elegantphoenix](#), [Mafeex3](#), [HP Ravenclaw](#), [Spell it out](#), [luminousjim](#), [XxXForEverYoursXxX](#), [AussieAnatomy627](#), [James2009](#), [Zhel](#), [emelle](#), [loopyluna](#), [HarryPotterGeek014](#), [Lodella](#), [Leigh Kelley](#), [jessicanicole](#)



Creatori e creativi

Quindi, molto spesso le forme di creazione artistica sono **basate sul lavoro di altri**, ovvero sono **opere d'arte nuove derivate dalla creatività di altri, tutelata dal copyright**.

Vengono create secondo il principio:

“Rip, mix, burn - Copia, mixa e masterizza”.

Le attività creative online possono implicare:

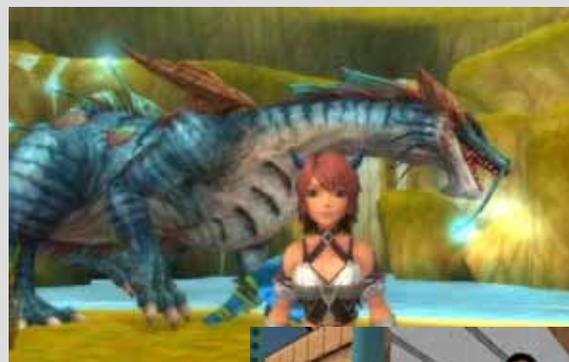
- 1) **Appropriazione** di materiale altrui senza consenso
- 2) **Opere condivise**, di natura sociale e collaborativa (vedi Wikipedia)

Creatori e creativi

UN ESEMPIO

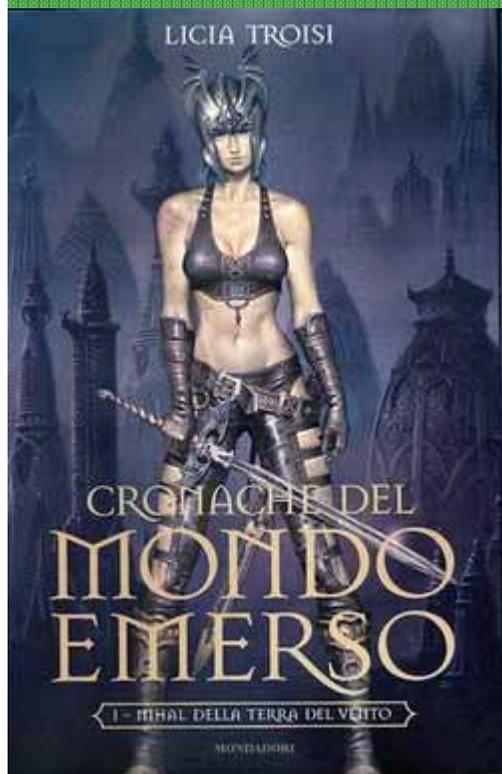
**Massively Multiplayer Online Games, giochi online multiutente (MMOG)
e mondi virtuali**

Interi mondi in cui gran parte dei contenuti
e delle esperienze non è creata
da programmatori,
ma da utenti





Creatori e creativi



FAN ART GALLERY



Fan art galleries





Creatori e creativi

Ragioni della creatività:

- costi bassi e possibilità di raggiungere un ampio pubblico
- bassi costi di produzione
- tecnologie a buon mercato
- facilità di connessione a banda larga
- maggiore capacità di archiviazione
- facilità di organizzare i contenuti (anche attraverso la taggatura)
- possibilità di aggirare gli intermediari tradizionali

Motivazioni della creatività:

- riscontri finanziari
- ricerca della fama di affermazione
- desiderio di espressione



**Sviluppo di una
cultura molto più
eterogenea**



La grande sfida digitale

Ostacolare questa fiorente creatività online dei nativi digitali ponendo nuove barriere?

Oppure incentivarla?



"It will be my key priority to work, in cooperation with other Commissioners, on a simple, consumer friendly legal framework for accessing digital content in Europe's single market, while ensuring at the same time fair remuneration of creators.

Digital Europe can only be built with content creators on board; and with the generation of digital natives as interested users and innovative consumers."

9 July 2009, Viviane Reding, EU Commissioner for Information Society and Media1



La grande sfida digitale: IL PROSSIMO FUTURO

22 ottobre 2009: Creative Content in a European Digital Single Market: challenges for the future: a reflection document of DG INFSO and DG Markt

I PRESUPPOSTI

- Il copyright è alla base della creatività
- Lo sviluppo tecnologico fa sì che i “consumatori” possano accedere ai contenuti online in qualsiasi luogo siano o vadano nella UE
- La disponibilità di contenuto creativo online può essere un motore chiave nello sviluppo di nuove tecnologie, in particolare Internet a banda larga, televisione digitale e telefonia mobile
- Le nuove tecnologie possono attirare nuove categorie di utenza
- La distribuzione online di contenuto creativo nella UE ha la potenzialità di creare più scelta e diversità per i consumatori, nuovi modelli di business per gli utenti commerciali e più crescita sostenibile per i detentori dei diritti.



La grande sfida digitale: IL PROSSIMO FUTURO

OBIETTIVO DEL DOCUMENTO: avviare una riflessione e un dibattito sulle possibili risposte europee a questa sfida.

La prossima Commissione europea avrà il compito di sviluppare una nuova strategia per la crescita e il lavoro e il rafforzamento di un progetto di mercato unico.

L'ambizione è la realizzazione di una **European digital agenda** che dovrebbe includere un'azione legislativa mirata.

Il fine è di creare in Europa

UNA PIATTAFORMA LEGALE MODERNA, COMPETITIVA E “CONSUMER FRIENDLY” PER UN MERCATO UNICO DEL CONTENUTO CREATIVO ONLINE.

Consultazione pubblica: scadenza 10 gennaio 2009

http://ec.europa.eu/avpolicy/other_actions/content_online/index_en.htm



La grande sfida digitale: IL PROSSIMO FUTURO

COME?

- creando un ambiente favorevole al mondo digitale per i creatori e per i detentori dei diritti
- incoraggiando la fornitura di offerte legali attraenti per i consumatori con termini d'uso e costi trasparenti, facilitando l'accesso degli utenti a un ampio ventaglio di contenuti attraverso le reti digitali, dovunque e in qualunque momento
- promuovendo un campo d'azione per nuovi modelli di business e soluzioni innovative per la distribuzione di contenuti digitali

TENENDO CONTO CHE I NUOVI CONTENUTI VENGONO CREATI DA:

Attori tradizionali (autori, produttori, editori ecc.)

ma anche direttamente dai

Singoli utenti, talvolta ad altissimo livello professionale



La grande sfida digitale: IL PRESENTE

E' INIZIATA LA REVISIONE DEI MODELLI TRADIZIONALI

il ricorso alla legge nel contesto della tecnologia digitale può avere un certo impatto, ma non sempre ottiene dei risultati

Se minacciate, le gerarchie tradizionali indietreggiano, ma poi si muovono verso soluzioni innovative

Spesso soluzioni vengono fornite dalla concorrenza di mercato

Lezioni apprese:

- **fare in modo che la legge incoraggi ciò che i nativi digitali fanno di positivo (Creative Commons)**
- **imparare dalle lezioni (vedi ad esempio, P2P, modello iTunes, abbonamenti musicali)**
- **comprendere che dal digitale possono svilupparsi nuovi servizi produttivi per l'economia.**



In attesa delle soluzioni...

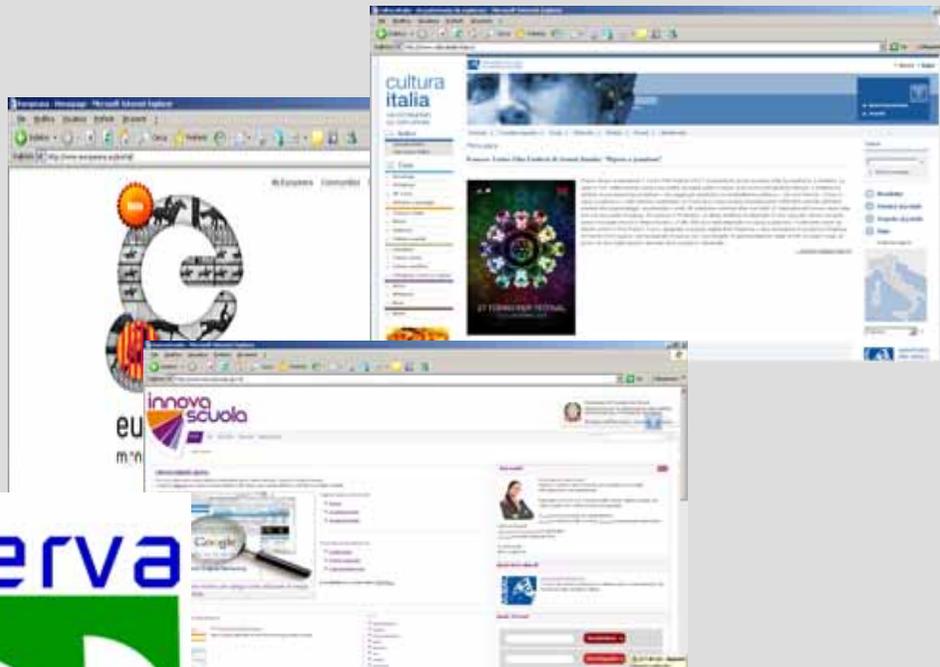
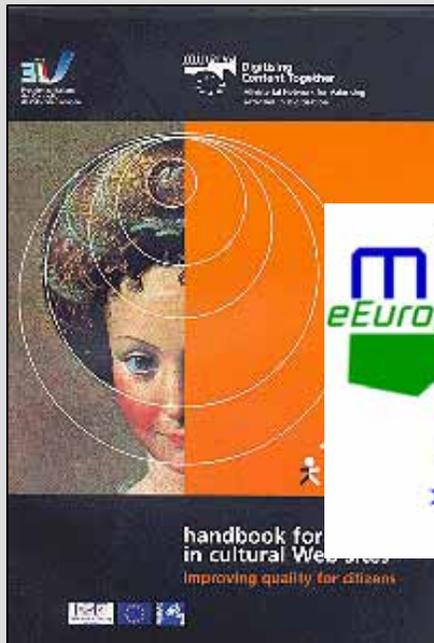
SENSIBILIZZARE E ALFABETIZZARE, ANZICHE' REPRIMERE

In un ambiente dove quasi tutto è possibile, ma non sempre legale, è fondamentale:

- insegnare ai nativi digitali quali sono le loro responsabilità, ma anche i loro diritti.
- aiutare i nativi a distinguere e riconoscere risorse di qualità relativamente ad: accuratezza, attendibilità, correttezza, moralità, sicurezza ecc.

I governi dovrebbero sforzarsi di più per sostenere questi programmi e stanziare fondi per avviarli e svilupparli. Pochissime scuole hanno preso in considerazione l'inserimento dell'alfabetizzazione digitale nei loro programmi e ancora meno scuole li hanno messi in pratica.

Tornando a noi... e alle nostre applicazioni web culturali



**Qualità e accessibilità
nella realtà 1.0**



Tornando a noi... e alle nostre applicazioni web culturali

Applicazioni progettate da coloni e tardivi digitali riusciranno ad attrarre i nativi digitali?

Quando parliamo di utenti delle nostre applicazioni culturali, li dividiamo in turisti, professionali, esperti, studenti, generici...

Definizioni che forse vanno bene per attrarre chi ha frequentato il mondo “di prima”, ma che probabilmente sono molto strette per i nuovi “born digital”.





Riferimenti bibliografici

**John Palfrey, Urs Gasser, *Born digital*, New York: Basic Books 2008
(disponibile anche in trad. It.)**

Creative Content in a European Digital Single Market: challenges for the future: a reflection document of DG INFSO and DG Markt

http://ec.europa.eu/avpolicy/docs/other_actions/col_2009/reflection_paper.pdf



MINISTERO
PER I BENI E
LE ATTIVITÀ
CULTURALI



Grazie!

<http://www.minervaeurope.org>

<http://www.otebac.it>

Contatti:

Maria Teresa Natale

natale@mclink.it

