

# Perché le tecnologie ci cambiano

Derrick de Kerckhove  
Media Duemila  
Osservatorio TuttiMedia  
Politecnico di Milano  
dekerckh@gmail.com

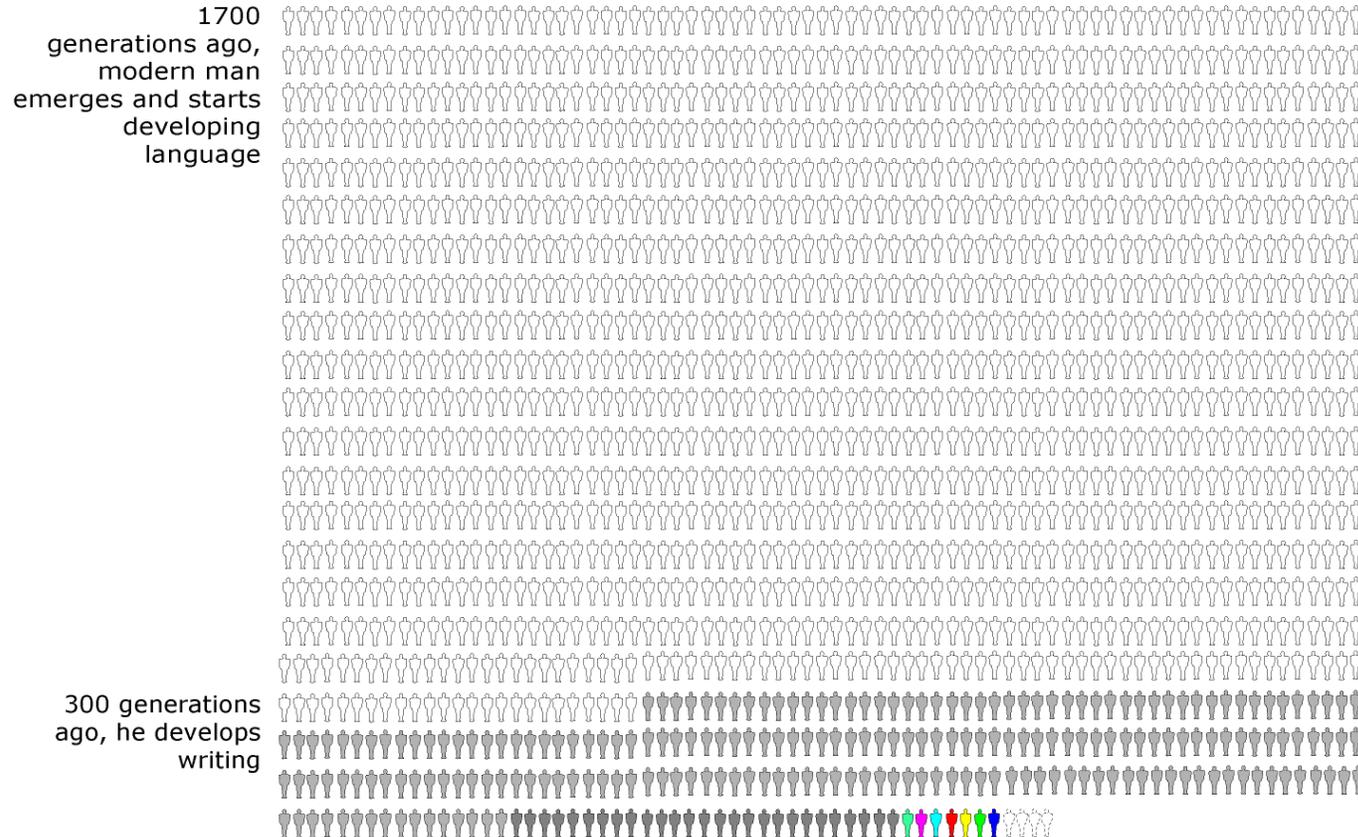
# Perché le tecnologie ci cambiano

- Parte I: Qual è l'impatto delle tecnologie digitali su individui e comunità?
- Parte II: Quale sono le possibili azioni collettive su scala locale per gestire questo cambiamento?
- Parte III: Come cambia la conservazione e la trasmissione della memoria collettiva?

# PARTE I

- Qual è l'impatto delle tecnologie digitali su individui e comunità?

# Accelerazione e trasformazione delle tecnologie del linguaggio



O  
R  
A  
L  
E

SCRITTO

ALGORITMICO

# Il contesto largo

- Dall'invenzione di Internet a livello globale la base delle comunicazioni umane si è spostata dal linguaggio e dalle sue varie forme di **alfabetizzazione**, incluso il dominio della **burocrazia**, all'elettricità e alle sue varie forme di **elettronica**, compresa la **trasformazione digitale**.
- I principali effetti a lungo termine di questo cambiamento sono la **riduzione dei privilegi individuali** e della privacy e il **potenziamento delle priorità della comunità** e dell'**ambiente**.
- Nel prossimo e lontano futuro, due importanti sviluppi tecnologici guideranno il comportamento personale e sociale: 1. la duplicazione dei dati su ciascuno di noi (il nostro "**gemello digitale**") e 2. l'applicazione di controlli sociali basati sul tracciamento dei dati (gli «**social credits**») su tutte le persone (e cose) del pianeta.
- Negli affari e nell'occupazione, il passaggio dalla comunicazione lenta a quella istantanea e dalle scarse risorse atomiche ad abbondanti risorse digitali pone l'accento su **innovazione**, **collaborazione** e **reputazione**.

# Conquista elettronica della vita quotidiana

## BIRTH OF COMPUTING

**1801**  
**'Punched Wooden Cards'**  
In France, Joseph Marie Jacquard invents a loom that uses punched wooden cards to automatically weave fabric designs. Early computers would use similar punch cards.

**1890**  
**'Punch Card System'**  
Herman Holzer designs a punch card system to calculate the 1890 census, accomplishing the task in just three years and saving the government \$5 million. He establishes a company that would ultimately become IBM.

**1937**  
**'No Gears, Cams, Belts or Shafts'**  
J. V. Atanasoff, a professor of physics and mathematics at Iowa State University, attempts to build the first computer without gears, cams, belts or shafts.

**1943 - 1944**  
**'Electronic Numerical Integrator and Calculator'**  
Two University of Pennsylvania professors, John Mauchly and J. Presper Eckert, build the Electronic Numerical Integrator and Calculator (ENIAC). Considered the grandfather of digital computers, it fits a 29 foot by 49-foot room and has 18,000 vacuum tubes.

**1947**  
**'The Transistor'**  
William Shockley, John Bardeen and Walter Brattain of Bell Laboratories invent the transistor, a semiconductor device that can amplify or switch electronic signals and convert electrical energy into varying levels of power as needed for a circuit.

**1954**  
**'Fortran Language'**  
The FORTRAN programming language is born.

**1971**  
**'Floppy Disk'**  
Alan Shugart leads a team of IBM engineers who invent the "floppy disk," allowing files to be shared among computers.

**1973**  
**'Xerox Alto'**  
The Xerox Alto (and later Xerox Star) was an early personal computer developed at Xerox PARC in 1973. It was the first computer to use the graphical user interface (GUI).

**1976**  
**'Apple'**  
Steve Jobs and Steve Wozniak start Apple Computers on April Fool's Day and roll out the Apple I, the first computer with a single-circuit board.

**1978**  
**'Lotus'**  
Lotus replicates the idea of the desktop of Xerox's Alto, the computerized spreadsheet program.

**1983**  
**'Apple's Lisa'**  
Apple's Lisa is the first personal computer with a GUI. It also features a drop-down menu and icons. It flops but eventually evolves into the Macintosh. The Gasket SC is the first portable computer with the familiar flip form factor and the first to be marketed as a "laptop."

**1990**  
**'HTML'**  
Tim Berners-Lee, a researcher at CERN, the high-energy physics laboratory in Geneva, develops HyperText Markup Language (HTML), giving rise to the World Wide Web.

**1985**  
**'Apple's Lisa'**  
Apple's Lisa is the first personal computer with a GUI. It also features a drop-down menu and icons. It flops but eventually evolves into the Macintosh. The Gasket SC is the first portable computer with the familiar flip form factor and the first to be marketed as a "laptop."

**1992**  
**'World Wide Web'**  
Corporation for Education and Research Network (CERN) released the World Wide Web.

**1987**  
**'Virtual Reality'**  
Jaron Lanier, founder of the virtual reality company VPL, coined the term "virtual reality." The research area now has a name. Through his company VR, research Lanier developed a range of virtual reality gear including the DataGlove along with Sam Zimmerman and the EyePhone head-mounted display. This were the first computer to sell Virtual Reality goggles (EyePhone 1 \$1400, EyePhone HR6 \$4,200 and givers \$1900).

**1986**  
**'Desktop 386'**  
Compaq brings the Desktops 386 to market. Its 32-bit architecture provides a speed comparable to mainframes.

**1978**  
**'SPAM'**  
Gary Throck sent the first spam email to 200 users of a popular advertising list. DEC's new range of minicomputers.

**1974 - 1977**  
**'Personal Computers'**  
A number of personal computers hit the market, including Xerox's Mark 8 Model, IBM 5150, Datapoint's DS-60 - affectionally known as the "train set" - and the Commodore PET.

**1962**  
**'An Intergalactic Network'**  
J. C. Lockwood envisioned the idea of an intergalactic network. His idea involved a global computer network that allowed everyone to access information from anywhere in the world.

**1953**  
**'Computer Language'**  
Grace Hopper develops the first computer language, which eventually becomes known as COBOL. Thomas Johnson Watson Jr., son of IBM CEO Thomas Johnson Watson Sr., convinces the IBM 701 (COBOL) to help the United Nations keep tabs on Korea during the war.

**1946**  
**'The First Commercial Computer'**  
Mauchly and Presper leave the University of Pennsylvania and receive funding from the Census Bureau to build the UNIVAC, the first commercial computer for business and government applications.

**1936**  
**'The Turing Machine'**  
Alan Turing presents the notion of a universal machine. Later called the Turing machine, capable of computing anything that is computable. The central concept of the modern computer was based on his ideas.

**1941**  
**'Z3 Equations'**  
Konrad Zuse and his graduate student, Clifford Berry, design a computer that can solve 29 equations simultaneously. This marks the first time a computer is able to store information on its main memory.

**1822**  
**'World's First Computer'**  
English mathematician Charles Babbage conceives of a steam-driven calculating machine that would be able to compute tables of numbers. The project, funded by the English government in 1836, never got past a prototype. More than a century later, however, the world's first computer was actually built.

**1974**  
**'Internet'**  
Vint Cerf and Bob Kahn used the term "Internet" as a Transmission Control Protocol paper.

**1977**  
**'Apple II'**  
Jobs and Wozniak incorporate Apple and show the Apple II at the first West Coast Computer Faire. It offers color graphics and incorporates an audio cassette drive for storage.

**1984**  
**'COM'**  
The first dot-com domain name is registered on March 15, 11 years before the World Wide Web would mark the formal beginning of Internet history. The Symbolics Computer Company, a small Massachusetts computer manufacturer, registers Symbolics.com. More than two years later, only 150 dot-coms had been registered.

**1992**  
**'NSFNET'**  
NSFNET is upgraded to 44,737 Mbps.

**1993**  
**'Pizza Hut'**  
Pizza Hut offered online ordering through their website.

**1995**  
**'iBay'**  
Penny Cyclops released AuctionWeb which later became eBay.

**1999**  
**'Napster'**  
Sean Fanning created and released his illegal music peer-to-peer file sharing software.

**2001**  
**'iPod'**  
Apple's digital music player.

**2004**  
**'Firefox'**  
Mozilla's Firefox 1.0 challenges Microsoft's Internet Explorer as dominant Web browser. Facebook, a social networking site, launches.

**2007**  
**'iPhone'**  
The iPhone brings new functions to the smartphone market.

**2006**  
**'MacBook Pro'**  
Apple reintroduces the MacBook Pro, first nine-inch model, that can handle as well as an 18-inch based Mac. Net game console hits the market.

**2003**  
**'iTunes Store'**  
Apple launched the iTunes Store, with only 200,000 songs. Within 24 hours they'd sold a quarter of a million songs.

**2001**  
**'Google Search Engine'**  
Sergey Brin and Larry Page unveil the Google search engine.

**1998**  
**'Google'**  
Google receives funding from Andy Bechtolsheim (Sun Microsystems) becoming Google Technology Incorporated.

**1996**  
**'Google Search Engine'**  
Sergey Brin and Larry Page unveil the Google search engine.

**1996**  
**'Internet2'**  
Internet2 is a network of research and education institutions.

**1999**  
**'Wi-Fi'**  
The term Wi-Fi was coined as part of the computing language being used to connect to the Internet without wires.

**2005**  
**'YouTube'**  
YouTube is launched, revolutionizing user-generated content. Google bought YouTube for \$1.6 billion the following year.

**2001**  
**'Wikipedia'**  
Wikipedia is launched, eventually changing domains from com to org.

**2004**  
**'Email'**  
On April 1, 2004, Google announced the launch of Gmail, which would offer 1GB of storage. Because Hotmail and Yahoo were only offering 2MB and 4MB respectively, some people thought it was an April Fool's joke.

**2003**  
**'44-bit Processor'**  
The first 44-bit processor, AMD's Athlon 64, becomes available to the consumer market.

**2000**  
**'Dot-com'**  
The dot-com bubble bursts, falling drastically after peaking at 5,642.42 on the NASDAQ.

**1995**  
**'Producers'**  
The GUI, reworked with new tools, determined that as of April 3, 1995, they would no longer allow access to the NSF backbone. Instead, four providers could have access. An annual fee was required for all domains except those used by the government (gov) or educational institutions (.edu).

**1993**  
**'The Pentium Microprocessor'**  
The Pentium microprocessor advances the use of graphics and music on PCs.

**1990**  
**'Gameboy'**  
Japan entered the 16-bit market by releasing the Super Famicom in the autumn. Same Day was launched in Europe and established what would become an astronomical worldwide installed base for the Nintendo handheld console.

**1990**  
**'Gameboy'**  
Japan entered the 16-bit market by releasing the Super Famicom in the autumn. Same Day was launched in Europe and established what would become an astronomical worldwide installed base for the Nintendo handheld console.

**1993**  
**'The Pentium Microprocessor'**  
The Pentium microprocessor advances the use of graphics and music on PCs.

**1986**  
**'Desktop 386'**  
Compaq brings the Desktops 386 to market. Its 32-bit architecture provides a speed comparable to mainframes.

**1981**  
**'IBM Computer'**  
The first IBM personal computer, code-named "Acorn," is introduced. It uses Microsoft MS-DOS operating system. It has an internal floppy disk and an optional color monitor. Sears & Roebuck and ComputerLand sell machines, marking the first time a computer is available through outside distributors also popularizes the term PC.

**1977**  
**'Radio Shack'**  
Radio Shack's initial production run of the TRS-80 was just 3,000. It sold like crazy. For the first time, non-geeks could write programs and make a computer do what they wished.

**1973**  
**'Ethernet'**  
Robert Metcalfe, a member of the research staff for Xerox, develops ethernet for connecting multiple computers and other hardware.

**1970**  
**'The Modern Computer'**  
The newly formed Intel unveils the Intel 1101, the first Dynamic Access Memory (DRAM) chip.

**1953**  
**'Computer Language'**  
Grace Hopper develops the first computer language, which eventually becomes known as COBOL. Thomas Johnson Watson Jr., son of IBM CEO Thomas Johnson Watson Sr., convinces the IBM 701 (COBOL) to help the United Nations keep tabs on Korea during the war.

**1946**  
**'The First Commercial Computer'**  
Mauchly and Presper leave the University of Pennsylvania and receive funding from the Census Bureau to build the UNIVAC, the first commercial computer for business and government applications.

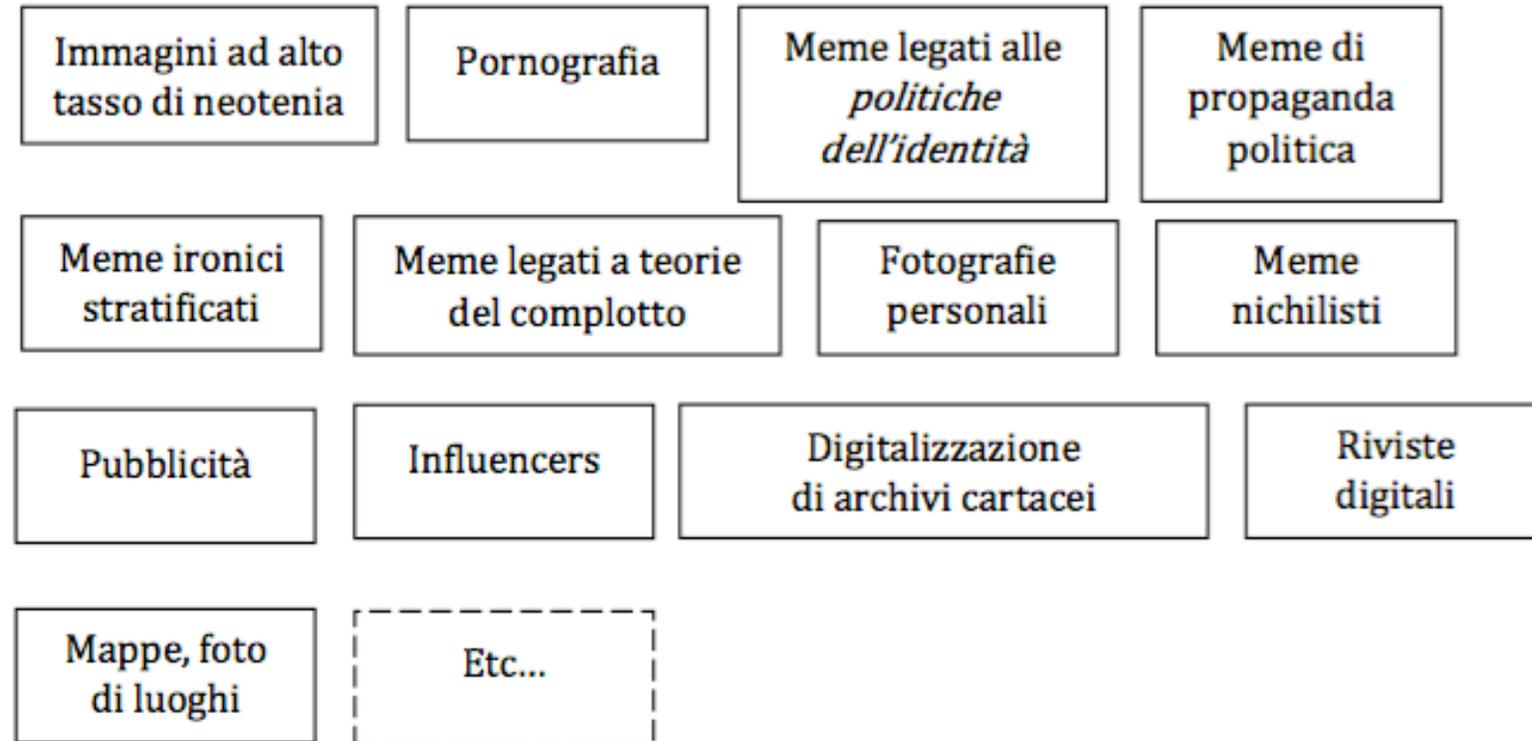
**1936**  
**'The Turing Machine'**  
Alan Turing presents the notion of a universal machine. Later called the Turing machine, capable of computing anything that is computable. The central concept of the modern computer was based on his ideas.

**1822**  
**'World's First Computer'**  
English mathematician Charles Babbage conceives of a steam-driven calculating machine that would be able to compute tables of numbers. The project, funded by the English government in 1836, never got past a prototype. More than a century later, however, the world's first computer was actually built.



# Menu quotidiano

*Tipologia  
delle  
immagini  
virali*



# Rovesciamenti

- Natura
- Località (frontiera)
- Frontalità
- Linearità
- Esplosione
- Mass media
- Broadcast (network)
- Spazio neutrale
- Cultura
- Ubiquità
- Immersione
- Iperestualità
- Implosione
- Lunga coda
- Social Networks
- Spazio tracciato

# L'essere umano cambia forma epistemologica e sociale

- Dall'individuo al *dividuo* e il sé condiviso
- Dall'opacità alla *trasparenza* e la visibilità
- Sviluppo di l'autogestione della popolazione attraverso il comportamento (inconscio digitale e *Reputation Capital*)
- Emergenza di responsabilità sociale (*accountability*)
- L'autorità della parola si ripropone attraverso il senso di onore e quello del dovere

I rischi per le nostre idee convenzionali sull'essere umano sono numerosi

Succede che l'essere umano è rovesciato dalle tecnologie elettroniche:

- da soggetto **interno** diventa esterno sui social media,
- da persona **privata** diventa pubblica nei Big Data,
- da attore **autonomo** della sua vita, diventa robot di algoritmi

Quale parte della pubblica amministrazione potrebbe essere delegata all'I.A. e agli algoritmi?

# I rischi per le nostre idee convenzionali sull'essere umano sono numerosi

Prima vittima dell'algoritmo? **l'autonomia**. Più decisioni sono prese dalle macchine, meno libertà di pensiero e di movimento per l'uomo.

Seconda vittima: **la proprietà individuale del pensiero**. Non siamo più proprietari esclusivi del nostro pensiero perché l'I.A. è perfettamente capace di ritracciarlo, anche in tempo reale.

Terza vittima: **l'interiorità psicologica**. Sto svuotandomi, prima perché invece di costruire mia interiorità, butto mio sé sui social, poi perché la macchina sta acquisendo le nostre funzioni cognitive interne, inclusi memoria, intelligenza e immaginario.

Quarta vittima: **la reputazione**. L'era della trasparenza ci mette nudi nella strada. E così via. La bella domanda è come si comporta l'essere umano in tale condizione di vulnerabilità.



## Piccola storia della responsabilità

- La vergogna: verso l'altro  
(culture comunitarie)
- La colpevolezza: verso di sé  
(culture individualiste)
- L'ansia: verso il mondo intero  
(cultura globale)



# Impatti sul piano sociale

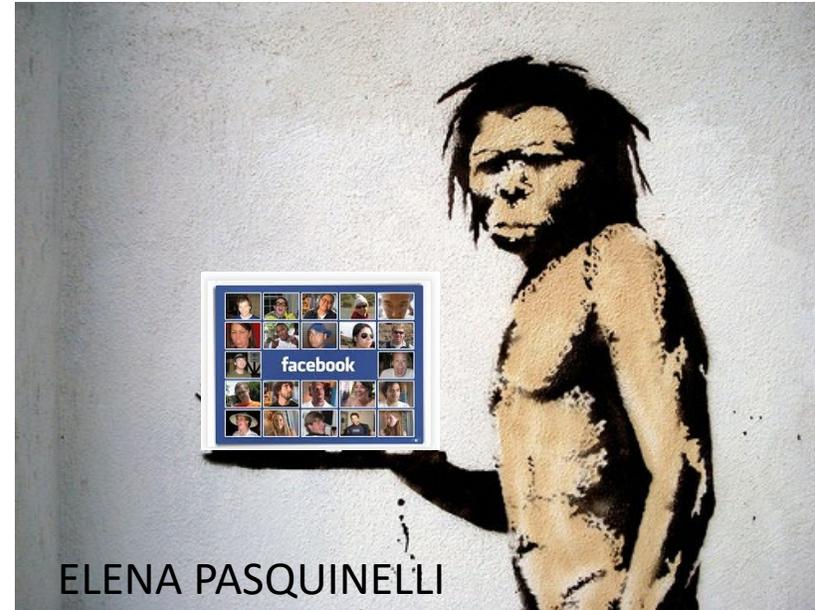
- Ridimensionamento dello spazio reale a favore del globale
- Sparire progressivo del politico (e anche dell'istituzionale)
- Problematiche di transizione (totalitarismo, populismo, dittature)
- La trasparenza e l'accesso mutuale della gente ai segreti di tutti creano nuove condizioni di comportamento

# Impatti sul piano mentale

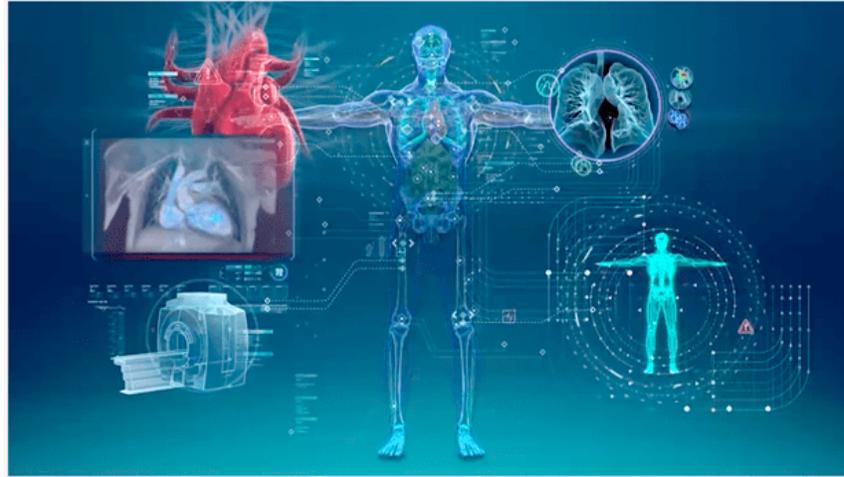
- Esternalizzazione della mente
- Trasparenza del pensiero, senza difesa
- Inconscio digitale
- Si butta la memoria nei banche data
- Si butta l'immaginario sullo schermo
- Si delega il pensare all'I.A.
- Si delegano decisioni agli algoritmi

# Però la mente è cresciuta in tanti modi...

- All'interno (imparando a gestire il terzo spazio abitabile)
  - Multitasking
  - Multisensoriale
  - In connessione diretta e immediata con tutto il mondo dello schermo
- All'esterno:
  - Aumentata
  - Interconnessa e configurata in tanti reti diversi e puntuali
  - Portando tutta la memoria del mondo
  - In connessione diretta e immediata con tutti dati del mondo



# Impatti sul piano fisico



- Il corpo aumentato (digital twin)
- l'ambiente aumentato (sensori)
- Il corpo simulato (robot, *mon semblable, mon frère*)
- Il corpo esteso (telepresenza)
- Il corpo misurato (quantified self)
- A cosa puo servire il quantified self per l'amministrazione della salute pubblica ?



# Ormai occupiamo tre spazi indipendenti

Fisico – mentale - virtuale

Le grandi coordinate dell'essere umano: **spazio**, **tempo** e **sé** sono profondamente cambiate a causa del digitale

(spazio virtuale, tempo reale, persona digitale)

Lo spazio virtuale include tutta la roba digitale, terzo ambiente da occupare come lo spazio reale o lo spazio mentale

L'educazione ha ormai l'impegno di gestire non solo la scuola nello spazio fisico, ma anche attraverso lo spazio virtuale



# Perché la scuola non può ignorare la potenza della rete

<b>funzione</b>	<b>Prima di Internet</b>	<b>Adesso</b>
<b>Studente</b>	<b>isolato</b>	<b>connesso</b>
<b>Accesso all'informazione</b>	<b>assente o molto lento</b>	<b>Immediato</b>
<b>Comunicazione</b>	<b>Locale e puntuale</b>	<b>globale (social media)</b>
<b>Amici</b>	<b>Altrove</b>	<b>presenti</b>
<b>Conoscenza</b>	<b>Contenuti (memoria in testa)</b>	<b>risorse (memoria in tasca)</b>

# Educare Pinocchio 2.0

Gli educatori e i governi avranno la responsabilità di assicurarsi che le nuove generazioni mantengano il controllo del proprio io fisico e digitale. E ciò dipenderà da quanto sono consapevoli delle implicazioni delle loro interazioni con la trasformazione digitale.



# Dalla Carta allo schermo si cambia l'organizzazione mentale

## **ESTERNALIZZAZIONE DELLA MENTE**

Esternalizzazione delle facoltà e funzione cognitive, immaginazione, progettazione, calcolo, ragionamento

Click, drag (trascinare), sample (testare), cut and paste (taglia e incolla), sono cose che noi anziani facciamo dentro la nostra testa

I ragazzi fanno la stessa cosa però fuori della loro testa con tastiere e schermi

## **LORO IMMAGINE DI SÉ SI COSTRUISCONO FUORI SUGLI SOCIAL E NON DENTRO LORO CORPO**

Rappresentazione (profili di social media)

Ritrattistica (selfie)

Auto-narratività (stories)



# Abbiamo tutte le risposte, che sono le domande ?

- BIG DATA: Un sistema intelligente enorme, illimitato, collettivo e connettivo ...
- ... che NON ha contenuto ...
- ... finché non gli fai una domanda.
- **Quindi il vero lavoro è la domanda, non la risposta**

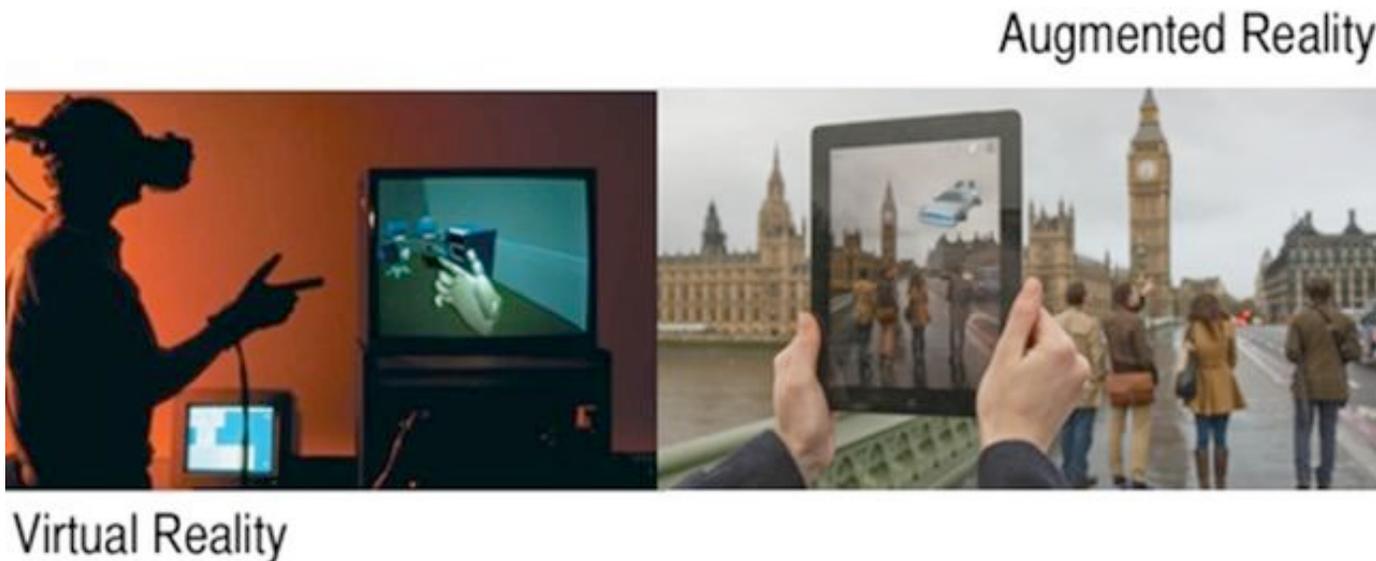


# Perché Big Data è una rivoluzione cognitiva

- È la prima volta nella storia del linguaggio che le risposte non sono nulla parte prima della domanda
- Fine adesso, abbiamo fatto domande su cose esistente tranne quelle con risposte finzionale, improbabile o speculative
- I Big Data sono il ripositorio della nostra memoria, collettiva e personale
- Operano come una riserva d'informazioni latente, virtuale, non ancora chiamate
- Si puo dire in paragone una sorta d'incoscienze collettivo digitale
- E destinato a tornare estensione in diretta delle nostre capacità cognitive

# Emergenza dell' immaginario oggettivo (incrocio dei tre spazi)

- Esternalizzazione delle proprietà mentali
- Diverso dal cinema, dalla TV, si occupa e si condivide come lo spazio reale
- Con i due punti di vista dello spazio mentale
- Memoria in comune con altri ma con ingressi privati, privilegiati





I nativi digitali pagheranno il prezzo più alto dei cambiamenti in atto. Le scelte che stiamo facendo ora regoleranno il modo in cui i nostri figli e nipoti vivranno la loro vita, dall'identità alla privacy alla sicurezza, dal modo in cui prendono forma le informazioni che sono alla base delle scelte che le nuove generazioni dovranno compiere al modo di apprendere, di innovare e di partecipare attivamente e con responsabilità alla vita sociale. (*Palfrey e Gasser[ 2008]*)

# Schermologia

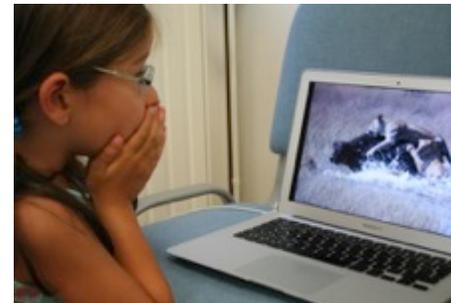
**PERCEZIONE**



**ATTENZIONE**



**EMOZIONE**



**COMUNICAZIONE**



**TEMPO**



**SONNO**



**MEMORIA**



**IMMAGINAZIONE**



**COLLABORAZIONE**





“Purtroppo, l’analfabetismo non si sconfigge insegnando l’ABC, così come il digital divide non si elimina con i computer, o con la banda larga. Certo, se uno ha due gradi di vista, prima di insegnargli a leggere dovrò dargli gli occhiali. Certo, se uno non riconosce le lettere, deve imparare l’ABC. Ma poi leggere e scrivere implicano una serie di competenze più raffinate, così come far parte di una cultura partecipativa non è solo poter navigare a 10 mega al secondo.” *(Jenkins 2006)*



## PARTE II

Quali sono le possibili azioni collettive su scala locale per gestire questo cambiamento?

# Città smart o città felice?

Continuation analysis



# Creare una cultura di solidarietà



- Collaborazione interregionale
- Condividere una visione d'insieme intorno della sfida comune
- Praticare l'intelligenza connettiva a partire dalla scuola in tutta la regione
- Ritrovare la felicità urbana nell'appartenenza cittadina

## Sostenere la solidarietà



**Un metodo di analisi, riflessione e proposizione.**

**Lo scopo è moltiplicare le menti per creare soluzioni o individuare nuove forme di cooperazione specificamente legate ad un territorio, ad un contesto, ad una esigenza.**

# Creare un monumento transmediale con i ragazzi della scuola

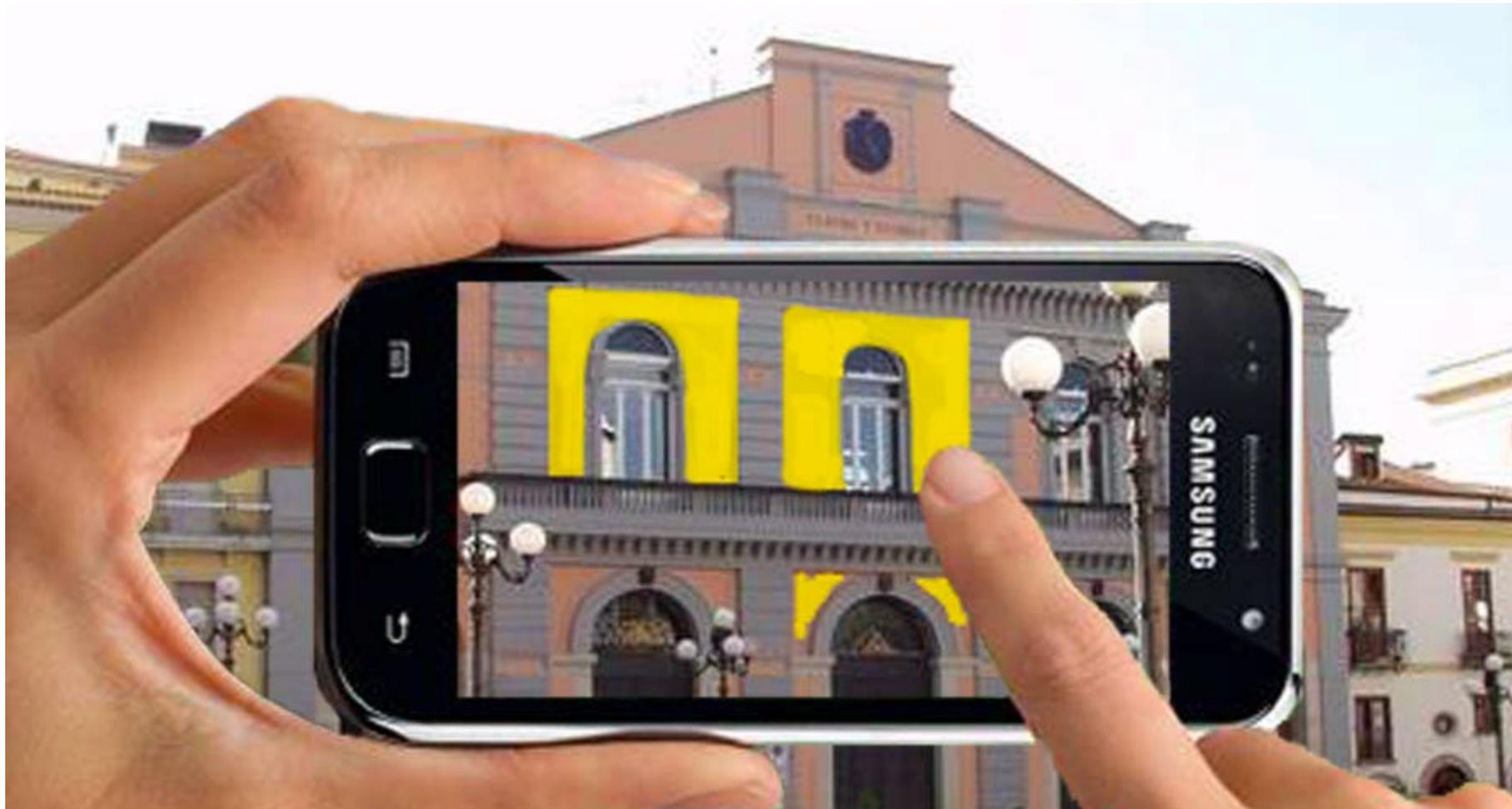


“Il faut imaginer Amatrice heureuse”

Per esempio un Qr code  
si trova sul muro



Così da l'accesso al contenuto sullo  
smartphone



# Parla il territorio

Valorizzare e tutelare il patrimonio storico e culturale conservato nella memoria delle vecchie generazioni

Produrre e diffondere cultura sul territorio

Realizzare un progetto di edutainment che coinvolga e avvicini vecchie e nuove generazioni

Diffondere il patrimonio storico e culturale dell'Paese ad un pubblico internazionale

- Il recupero delle proprie origini e della memoria storica ha un enorme valore socio-culturale, non si devono ignorare le potenzialità che il processo può avere nella promozione del territorio
- Un territorio va inteso come insieme di attori e risorse, sedi di attività e relazioni, vero e proprio sistema vitale. Presenta di fatti proprie specificità, potenzialità e prodotti da vendere e in quanto tale è un brand che agisce all'interno del mercato globale.
- Il marketing territoriale è quindi l'insieme di attività e strumenti che hanno l'obiettivo di definire progetti, programmi e strategie finalizzate allo sviluppo di mondo nel medio-lungo termine.

# Identità territorio e immagini

Di fronte al rischio dell'omologazione globale, l'unica possibilità di distinzione e di autoaffermazione è il recupero della propria **identità territoriale** e del proprio patrimonio culturale.

Concetto di patrimonio che non va inteso più come bene materiale e fisico, ma come ricerca dell'autentico e della memoria del luogo.



## Parte III

Come cambia la conservazione e la trasmissione della memoria collettiva?

# C'è ancora un passato nel nostro futuro?

La verità? Stiamo perdendo la memoria. Quella personale, inghiottita dall'iPad, e quella collettiva forse per la pigrizia di non voler comprendere il passato per capire il presente.

**Umberto Eco**



# Con snapchat anche la memoria a breve termine è a rischio

“La maggior parte dei giovani alla fine del secolo (scorso) è cresciuta in una sorta di presente permanente, nel quale manca ogni rapporto organico con il passato storico del tempo in cui essi vivono.”

**Eric Hobsbawm**



# Il modello Italiano: Educazione ambientale

## Percorsi didattici: contenuti e metodologia

- 1 -TUTELA DELLE ACQUE E DEL MARE
- 2 -TUTELA DELLA BIODIVERSITÀ: FLORA E FAUNA
- 3 -ALIMENTAZIONE SOSTENIBILE
- 4 -GESTIONE DEI RIFIUTI
- 5 -TUTELA DELLA BIODIVERSITÀ: SERVIZI ECOSISTEMICI
- 6 -GREEN ECONOMY: GREEN JOBS & GREEN TALENTS
- 7 -LA CITTÀ SOSTENIBILE: INQUINAMENTO, CONSUMO DI SUOLO E RIFIUTI
- 8 -ADATTAMENTO AI CAMBIAMENTI CLIMATICI: DISSESTO IDROGEOLOGICO



**Platone (era) convinto che l'invenzione della scrittura, mandando in pensione la memoria orale, avesse reso tutti più smemorati**

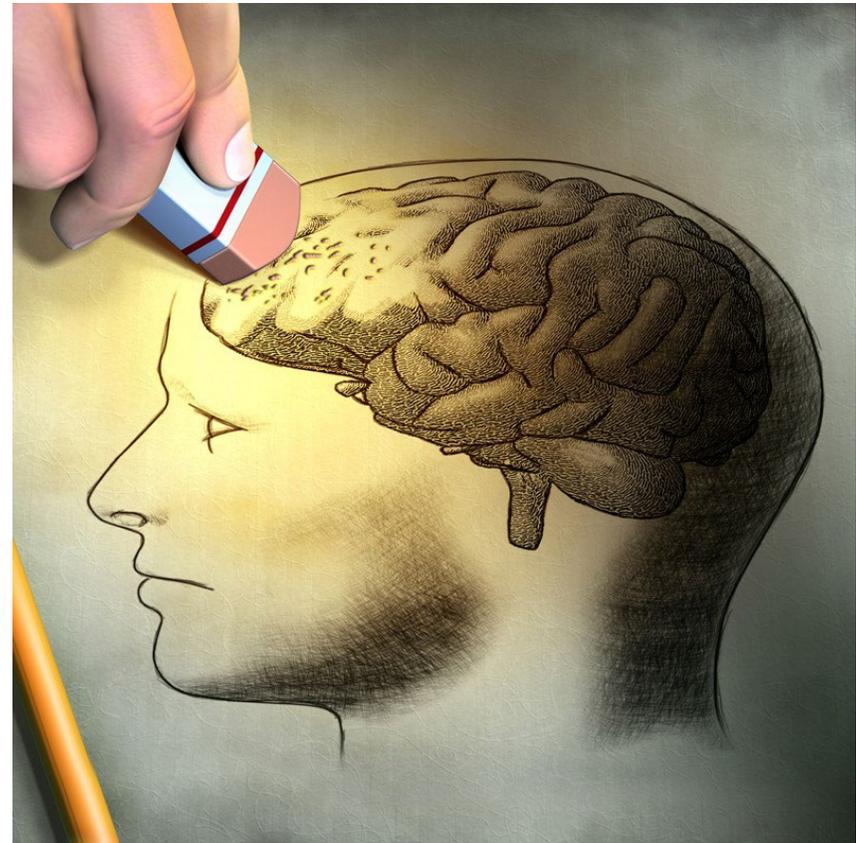
**In effetti, allora come ora, siamo davanti a una delocalizzazione della memoria. Che smette di essere una proprietà personale, un gioco di sinapsi individuali, per trasferirsi su un supporto collettivo. In principio la tavoletta di cera o la pergamena, poi il libro, oggi il disco rigido.**

**Marino Niola**

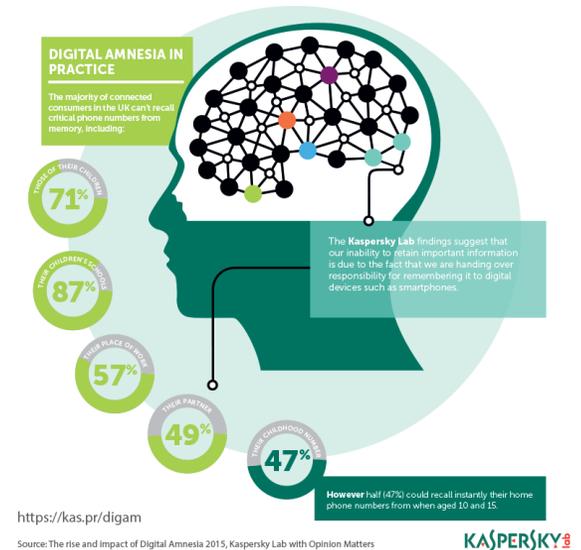
<http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2016/06/01/la-delocalizzazione-della-nostra-memoria29.html>

# Amnesia digitale

Si chiama “amnesia digitale” da uso eccessivo di Google e smartphone, ed è uno dei problemi del nostro tempo. Stiamo perdendo la nostra memoria e i nostri ricordi, ormai lo dice anche la scienza; ci affidiamo sempre più a motori di ricerca e smartphone come fossero dei salvatori.



# Che farei senza tuo smartphone?



- Il 60% degli adulti ricorda il numero di teletono della casa in cui vivevano da bambini, i loro nipoti no (53%);
- Il 51% non ricorda a memoria il numero dell'ufficio;
- Il 32% non ricorda il numero del proprio partner;
- Il 46% dice che ricordare piccoli dettagli uccide la creatività, anche se il 75% riconosce che questi dettagli contengono i germi delle idee future;
- Il 65% di consumatori dice che contare sugli smartphone per ricordare ci permette di essere più produttivi.

# Indagine di Kaspersky

<http://www.impresamia.com/sicurezza-kaspersky-lab-digital-amnesia-anche-sul-posto-di-lavoro/#!prettyPhoto>

Quasi metà degli intervistati (46%) crede che l'accuratezza della stesura e dell'archiviazione degli appunti sia più importante delle sfumature della conversazione. Due terzi di loro (67%) ha aggiunto che gli appunti digitali possono essere archiviati e condivisi, il che è molto meglio che fare affidamento solo sul proprio ricordo della conversazione.

**Gli italiani si distinguono dalla media globale, con il 58% degli intervistati che dà maggiore importanza all'accuratezza degli appunti e il 79% che preferisce le possibilità di archiviazione e condivisione offerte dalle note digitali.**

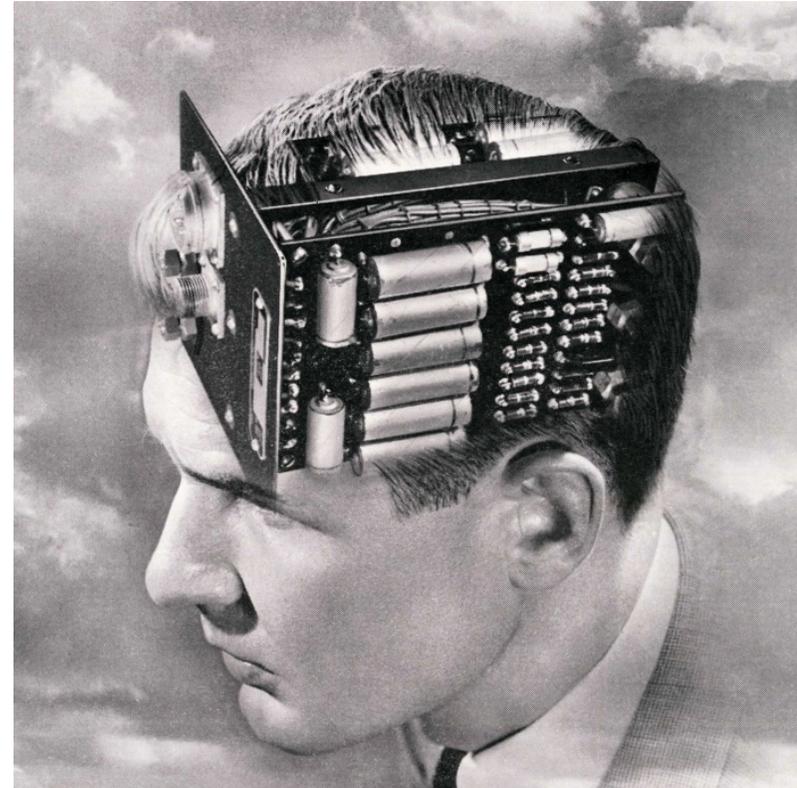
# Internet è tornato nostra memoria comune

<https://www.borderline24.com/come-internet-e-la-tecnologia-influiscono-su-di-noi-e-sulla-nostra-memoria/#prev>

In fondo Google, Bing, Baidu, Wikipedia, Instagram, Napster e YouTube sono diventati la memoria **collettiva** di un mondo **senza collettività**.

Marino Niola

<http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2016/06/01/la-delocalizzazione-della-nostra-memoria29.html>



# Separazione di memoria e corpo

- Che cosa è la memoria?
- Interna e/o esterna
- Personale e/o collettiva
- Personale perlopiù di esperienze
- Collettiva sempre costituita di fatti
- Il digitale sta separando i fatti dall'esperienza

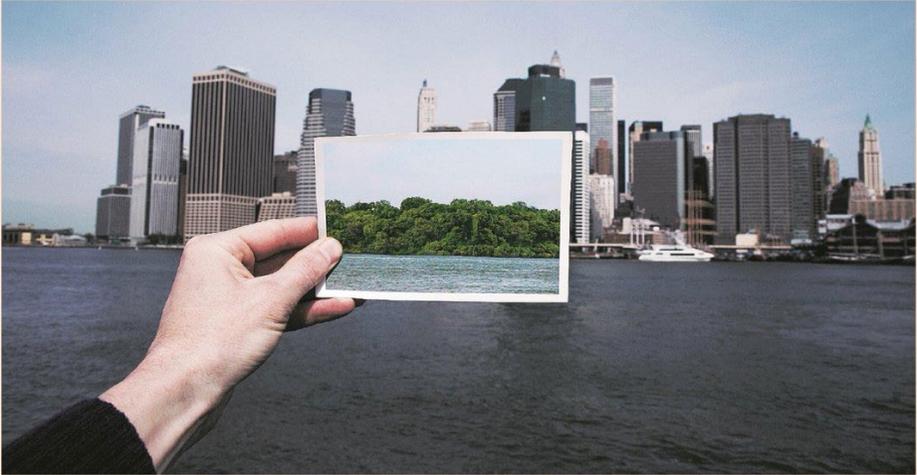


# “Una memoria collettiva senza collettività” (M. Niola)

- A priori, ci sono più soluzioni che problemi con un accesso fenomenale a tutta la memoria mundi
- Però c'è una dimensione preoccupante nello sparire della memoria incorporata
- Si perdono riferimenti sociali comuni pure quando si cercano le cose sulla rete
- Si perdono le risorse interne per informare il giudizio
- E questo contribuisce ai fenomeni fake news, Brexit e Trump del nostro tempo

# Allora come fare?

- Ricontestualizzare le conoscenze nell'insegnamento
- Aumentare e curare la presenza dell'Italia sulla rete (Istella)
- Enfatizzare la responsabilità dei media e del giornalismo di creare senso comune
- O forse **conciliarci con la cultura digitale**



**FABIO DEOTTO**

■ Durante la sua prima campagna presidenziale, nel 1980, Ronald Reagan aveva l'abitudine di raccontare un aneddoto relativo alla II Guerra Mondiale: il candidato repubblicano ricordava di aver appuntato una medaglia a un eroico pilota che, dopo che il proprio bombardiere era stato colpito dai nazisti, aveva ordinato all'equipaggio di paracadutarsi ed era poi rimasto al fianco di un soldato ferito mentre l'aereo precipitava. Era un racconto commovente, lo stesso Reagan non riusciva a trattenere le lacrime nel riportare le ultime parole del pilota: «Non ti preoccupare, figliolo, lo portiamo a terra insieme». C'era un solo problema: non si trattava di un ricordo, ma della scena di un film del 1944, *La nave senza nome*.

Reagan era noto per il suo istrionismo, molti non esitarono ad attribuire questo "scatto" alla sua naturale intelli-

**caro Facebook, dimmi tu chi sono**

**Reti** | *Sempre più spesso affidiamo i ricordi ai supporti digitali, disimparando a usare la memoria interna.*

*Un'amnesia che mette in gioco anche le nostre identità*

me particolare rilevanza se prendiamo in considerazione un altro luogo virtuale a cui sempre più spesso affidiamo i nostri ricordi: i social network. Per molti Facebook è ormai diventata una vetrina pubblica in cui mettere in mostra se stessi; o meglio, una versione controllata (spesso educata) di se stessi. Il 20% dei giovani tra i 18 e i 24 anni infatti ammette di mostrare chi-