

COLLANA DEL CENTRO INTERUNIVERSITARIO  
PER LE RICERCHE SULLA SOCIOLOGIA DEL DIRITTO,  
DELL'INFORMAZIONE  
E DELLE ISTITUZIONI GIURIDICHE  
(CIRSDIG)

## Comitato scientifico

PROF. LARRY BARNETT, Widener University (USA)

PROF. ROQUE CARRIÒN-WAM, Università di Carabobo (Venezuela)

PROF. DOMENICO CARZO, Università di Messina

PROF. ALBERTO FEBBRAJO, Università di Macerata

PROF. MAURICIO GARCIA-VILLEGAS, Università Nazionale di  
Bogotà (Colombia)

PROF. MARIO MORCELLINI, Università di Roma “Sapienza”

PROF. EDGAR MORIN, École des Hautes Études en Sciences Sociale  
(France)

PROF. VALERIO POCAR, Università di Milano “Bicocca”

PROF. MARCELLO STRAZZERI, Università di Lecce

Tutti i volumi pubblicati nella Collana del CIRSDIG vengono sottoposti a un processo di *peer-reviewing*.

CIRSDIG – COLLANA DEL CENTRO INTERUNIVERSITARIO PER  
LE RICERCHE SULLA SOCIOLOGIA DEL DIRITTO,  
DELL'INFORMAZIONE E DELLE ISTITUZIONI GIURIDICHE

La collana ospita interventi, teorici o empirici, che trattino i processi normativi e/o comunicativi riguardanti le trasformazioni in atto nel mondo contemporaneo e, in generale, gli aspetti di potere connessi a genere, razza e disuguaglianze presenti in tali processi. Più specificamente i testi pubblicati riguardano ad esempio: dinamiche e mutamenti sociali e giuridici; la cultura, gli immaginari collettivi e le trasformazioni sociali; i nuovi diritti civili, politici e sociali; la comunicazione e le Nuove Tecnologie.



Gianna Cappello

# Ritorno al futuro

Miti e realtà dei nativi digitali



Copyright © MMXII  
ARACNE editrice S.r.l.

[www.aracneeditrice.it](http://www.aracneeditrice.it)  
[info@aracneeditrice.it](mailto:info@aracneeditrice.it)

via Raffaele Garofalo, 133/A-B  
00173 Roma  
(06) 93781065

ISBN 978-88-548-5611-0

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,  
di riproduzione e di adattamento anche parziale,  
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie  
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: novembre 2012

*A Sara e Sandro*





# Indice

11 *Introduzione*

17 **Capitolo I**  
*“Technology is society made durable”*

1.1. La costruzione sociale dell'innovazione tecnologica, 17 – 1.2. Il “nuovo” dei nuovi media, 20 – 1.3. La tecnologia determina la storia?, 25

31 **Capitolo II**  
*Luoghi, pratiche e identità dell'agire telematico*

2.1. *No sense of place?* I luoghi dell'agire telematico, 31 – 2.2. L'agire telematico come agire comunicativo nel “teatro della vita quotidiana”, 34 – 2.3. *No sense of self?* La costruzione dell'identità in Rete, 39 – 2.4. *Bodies in action.* La dimensione affettiva dell'agire telematico, 50

57 **Capitolo III**  
*Media e minori. Luci e ombre di un rapporto “nascosto nella luce”*

3.1. Media e minori. Note per un'analisi contestuale e multidimensionale, 57 – 3.2. Media e minori. Un modello di analisi e un quadro statistico, 68 – 3.3. *Virtual Stages against Violence*. Una ricerca europea sulle abitudini e i comportamenti in Rete di adolescenti, genitori e insegnanti, 77 – 3.4. Media e minori. Tra criticità e diseguaglianze, 84 – 3.5. L'accesso qualificato come servizio universale, 91

99 **Capitolo IV**  
*Partecipazione e creatività in Rete*

4.1. Pubblici interconnessi e generi di partecipazione, 99 – 4.2. Verso una definizione sociologica di creatività, 113 – 4.3. *Broadcast Yourself*. Modelli di creatività diffusa, 120 – 4.4. Nodi critici della creatività e della partecipazione 2.0, 125

133 **Capitolo V**  
*La Media Education nell'era del Web 2.0*

5.1. Innovazione tecnologica ed educazione. I rischi dell'*instrumental progressivism*, 133 – 5.2. Lo sviluppo della ME: dalla protezione, alla partecipazione, all'autodeterminazione, 143 – 5.3. Verso un "paradigma" della ME?, 147 – 5.4. Il connubio tra analisi critica e produzione creativa, 153

163 *Conclusioni*

169 *Bibliografia*

## Introduzione

Quasi trent'anni fa lo storico della tecnologia Melvin Kranzberg esponeva le sue sei leggi sulla storia della tecnologia: 1) l'invenzione è la madre della necessità; 2) la tecnologia viene in blocchi, grandi e piccoli; 3) tutta la storia è importante, ma la storia della tecnologia è la più importante; 4) la tecnologia è un'attività molto umana e lo è quindi anche la storia della tecnologia; 5) la tecnologia non è né buona né cattiva e non è neppure neutrale; 6) sebbene la tecnologia possa essere un elemento primario in molte questioni pubbliche, sono i fattori non tecnici ad avere la precedenza nelle decisioni legate alle tecnologie<sup>1</sup>.

Le ultime due in particolare chiariscono che i sistemi tecnologici, seppure dotati di una loro specifica architettura tecnico-strutturale, sono in ultima istanza il risultato di particolari congiunture storiche. I media digitali, inclusa la Rete, non fanno eccezione: solo recuperando una prospettiva critica di tipo genealogico si può dare ragione degli sviluppi particolari (e particolaristici) che essi hanno avuto, a cominciare per esempio dal crescente e pervasivo controllo da parte dell'interesse privato e commerciale, come Manuel Castells mette bene in chiaro,

---

<sup>1</sup> M. KRANZBERG, "Technology and history. 'Kranzberg's laws'", «Technology and Culture», (27)3, 1986, p. 544.

nonostante tutta l'ideologia sul potenziale delle nuove tecnologie di comunicazione per l'istruzione, la salute e l'arricchimento culturale, la strategia prevalente è volta allo sviluppo di un gigantesco sistema di intrattenimento elettronico, considerato l'investimento più sicuro dal punto di vista degli affari... Pertanto, mentre governi e futurologi parlano di collegare in rete le aule, di effettuare interventi chirurgici a distanza e di teleconsultare l'Enciclopedia Britannica, gran parte della costruzione effettiva del nuovo sistema si incentra su video *on demand*, gioco d'azzardo in rete e parchi a tema in ambienti di realtà virtuale<sup>2</sup>.

Tutta la retorica tecno-utopista sui media digitali come strumenti neutrali per la costruzione della cosiddetta "società dell'informazione" andrebbe in fondo rivista alla luce delle leggi di Krantzberg e delle osservazioni critiche di Castells. Allo stesso modo, tutti i discorsi sulla partecipazione, sulla libertà di accesso all'informazione, sulla libera creatività degli utenti, sui "nativi digitali" andrebbero visti in chiave critica.

Cercando di evitare di cadere nelle trappole tipiche del ragionare dicotomico (nuovi media vs. vecchi media; nativi digitali vs. immigrati digitali; i media come manipolazione vs. i media come *empowerment*, ecc.), in questo libro si vuole innanzitutto sostenere che in realtà tra passato e presente (e futuro prossimo) non vi è la radicale rottura che la retorica del "nuovo che avanza" lascia pensare. Indubbiamente, se si focalizza l'attenzione sulle giovani generazioni, non si può non ammettere che social network, videogiochi online/offline, siti di file-sharing, iPod, iPad e smartphone popolano la loro vita quotidiana dando vita a pratiche di uso nuove, inedite, molto variegata e composite. Esattamente come nel passato, anche i "nativi digitali" sono costantemente impegnati in un'opera di costruzione dell'identità, di elaborazione della conoscenza, di negoziazione con gli adulti, i pari, le istituzioni, alla ricerca di propri spazi di azione e auto-determinazione. Tuttavia, a differenza del passato, oggi tutto questo avviene attraverso dinamiche e modalità più o meno radicalmente riconfigurate dai media digitali, divenuti,

---

<sup>2</sup> M. CASTELLS, (1996), *La nascita della società in rete*, trad. it., Università Bocconi Editore, Milano 2002, pp. 424-425.

ancor più ancora dei mass media, un vero e proprio *habitat* entro il quale le giovani generazioni vivono il loro tempo quotidiano, sia esso scolastico (sempre più attività scolastiche implicano, a vario titolo, un qualche uso dei media digitali) o extrascolastico. In quanto tali, i media non rappresentano soltanto un complesso e consolidato apparato industriale e ideologico in grado di attivare intricati processi di globalizzazione della cultura, ma anche un catalizzatore di certi *habitus* di consumo, ovvero cornici ideologiche e di comportamento, che influenzano la soggettività e l'azione sociale delle giovani generazioni, sia pure in modi imprevedibili e transitori.

Come vedremo, i media digitali sono una risorsa cruciale per la costruzione del senso di sé di giovani e ragazzi in quanto mettono a loro disposizione un'infinità di modi per pensarsi e agire come soggetti autonomi amplificando con ciò l'importanza assunta dall'immaginazione nel progettare e costruire le biografie personali. Esattamente come nei palcoscenici della vita reale, anche in quelli virtuali la soggettività si autorappresenta operando una costante mediazione tra la creatività personale e le aspettative interiorizzate del pubblico atteso. In particolare, la Rete e le tecnologie mobili offrono le condizioni perché si possano venire a creare non uno ma infiniti "spazi terzi" all'interno dei quali giovani e ragazzi si impegnano in un'infinità di pratiche identitarie e interazionali verso i quali la ricerca empirica sta compiendo i primi passi di avvicinamento scientifico, sfatando molti dei miti positivi e negativi che circolano nell'opinione pubblica corrente. Sappiamo infatti ancora poco dei modi in cui questo *habitus* si incarna nelle micro-pratiche del quotidiano, integrandosi con (e riconfigurando) le pratiche più tradizionali di consumo mediale (e culturale in genere). Possiamo certamente dire di avere abbondantemente sviluppato una "sociometrica dei consumi"<sup>3</sup> con cui abbiamo rilevato, con buoni margini di accuratezza, tutta una serie di dati quantitativi sul tempo, la frequenza, la distribuzione e la tipologia di questi

---

<sup>3</sup> F.M. LO VERDE, *Sociologia del tempo libero. Introduzione ai leisure studies*, Laterza, Roma-Bari 2009.

consumi, e tuttavia rimangono alquanto opachi i meccanismi generativi che fanno di questi consumi un vero e proprio *identity work* ovvero una complessa opera di definizione/ridefinizione delle soggettività individuali e sociali. Né sappiamo abbastanza di come questo travaglio identitario si relazioni con i fattori strutturali e strutturanti del macro-sistema sociale entro cui le giovani generazioni vivono.

La recente adozione di approcci di ricerca più contestuali e multidimensionali può contribuire a colmare questo vuoto. Rinunciando a produrre analisi fondate su una teoria totalizzante che individua in una o poche variabili e fattori causali i suoi elementi di verifica empirica, questi approcci si preoccupano di produrre analisi che sappiano dare conto e ricostruire le fila di un complicato intreccio tra elementi e situazioni molteplici, quali: la natura e l'intensità del controllo e della regolamentazione esercitata dai genitori a casa, dagli insegnanti a scuola e dal sistema sociale nel complesso; le motivazioni, i bisogni, le aspettative e l'effettiva competenza digitale, differenziati per età, genere, contesto familiare, appartenenza etnica, ecc.; la disponibilità di tempo, di spazio e di condizioni strutturali favorevoli (un proprio PC o una connessione ADSL a tariffa *flat*, per esempio); il contesto socio-culturale di appartenenza, ecc.

Da questa contestualizzazione emergono però anche delle ombre: il persistere di diseguaglianze digitali che si sommano ed esasperano le diseguaglianze sociali già esistenti, il crescente peso del mercato negli scenari digitali, e più in generale l'affermarsi di una visione angustamente tecnologistica ed economicistica della funzione sociale dell'innovazione tecnologica, troppo spesso declinata nei termini della *user-friendliness* delle interfacce, o della capacità dell'innovazione tecnologica di accrescere la competitività e la crescita economica di un Paese. Insomma, una visione che ritiene che l'innovazione tecnologica si traduca *ipso facto* in progresso sociale ed economico. In realtà, come ci ricordano le leggi di Kranzberg e le cautele critiche di Castells con cui abbiamo aperto questo libro, l'innovazione va sempre collegata alle forme dell'organizzazione e della stratificazione sociale, in una parola va collegata alla storia.

Trasferita negli ambiti educativi, in particolare in quello dell'educazione formale (scuola e università), questa visione ha dato impulso a uno *instrumental progressivism*<sup>4</sup> che, pur ammantandosi di una retorica tecno-utopistica che valorizza il ruolo dell'innovazione tecnologica nel promuovere la libertà di scelta, l'auto-formazione, la democratizzazione dell'accesso all'informazione e alla conoscenza, forme di apprendimento individualizzato e di *learning by doing* con le quali si accrescono la motivazione e la cooperazione tra i soggetti, ecc., propone di fatto una visione riduttiva dell'educazione formale e della sua funzione sociale, sempre più declinata nei termini strumentali dell'*istruzione* professionalizzante che in quelli olistici della *formazione*, e in ultima analisi il suo de-potenziamento in quanto istituzione pubblica che opera una cruciale mediazione critica tra individui, realtà e potere. Questa tendenza a un *vocationalism* spinto, oltre a condurre a forme sempre più sottili e striscianti di controllo sociale, provoca una settorializzazione dei saperi e delle pratiche, e una predominanza di finalità educative strumentali (saper fare) più che critico-culturali (saper essere).

In questi scenari la Media Education (ME), condotta nei diversi contesti educativi, rappresenta la via di accesso a un rapporto con i media il più possibile riflessivo e responsabile, facendo altresì da argine ai riduzionismi dell'*instrumental progressivism*. Essa può far sì che l'innovazione tecnologica attivi una dinamica di cambiamento diventando "tecnologia del sé", come direbbe Michel Foucault<sup>5</sup>. Infatti, se ridefinita in un'ottica mediaeducativa, l'innovazione tecnologica non viene più intesa soltanto come "tecnologia della produzione" (con cui realizzare, trasformare, manipolare strumentalmente gli oggetti), o "tecnologia del segno" (con cui dar vita a significati, simboli, messaggi) o ancora "tecnologia del potere" (con cui regolare la condotta degli individui assoggettandoli a determinati scopi o poteri esterni), ma diventa anche "tecnologia del sé" ovvero un dispositivo-pratica che

---

<sup>4</sup> K. ROBINS, F. WEBSTER (1999), *Tecnocultura. Dalla società dell'informazione alla vita virtuale*, trad. it., Guerini e Associati, Milano 2003.

<sup>5</sup> M. FOUCAULT (1988) *Tecnologie del sé*, trad. it., Bollati Boringhieri Torino 1992.

permette agli individui di eseguire, con i propri mezzi o con l'aiuto degli altri, un certo numero di operazioni sul proprio corpo e sulla propria anima, dai pensieri, al comportamento, al modo di essere, e di realizzare in tal modo una trasformazione di se stessi allo scopo di raggiungere uno stato caratterizzato da felicità, purezza, saggezza, perfezione o immortalità.<sup>6</sup>

L'intuizione di quest'ultimo Foucault, oltre a lasciar presagire un ritorno sui suoi passi ovvero una reinterpretazione/riabilitazione del soggetto non più soltanto sottomesso e plasmato dal potere, ma attivamente consapevole e capace di auto-costruirsi, ci aiuta a mettere ben in chiaro il doppio volto dei media, insieme strumenti funzionali alla riproduzione sociale e al controllo, e risorse di arricchimento personale e collettivo. In quanto tali, essi da un lato promuovono le logiche della società intesa come realtà emergente e sovrastante che reifica e disciplina il soggetto e, dall'altro, sostengono le istanze dell'individuo, con il suo bisogno di specificità, di appartenenza, di radicamento, di auto-determinazione tipico del mondo attuale. Il rapporto fra queste due dimensioni non può essere concepito se non come tensione dialettica tra visioni ottimistiche che parlano di una nuova umanità e visioni pessimistiche che ribadiscono che, dietro alle promesse di democrazia e personalizzazione, si celano i soliti interessi economici e di potere che lasciano intoccate (e semmai accrescono) vecchie e nuove forme di disegualianza sociale.

È questo, in fondo, il *fil rouge* che corre lungo tutto il libro, ovvero la tesi per cui l'apertura ottimistica verso il *futuro*, verso l'innovazione tecnologica più spinta, verso le pratiche più creative dell'agire telematico, va costantemente e necessariamente intrecciata con le argomentazioni e le cautele che vengono da un *passato* "critico" (nel senso francofortese del termine) che la retorica del "nuovo che avanza" e del pubblico attivo, fa troppo spesso dimenticare. Un viaggio di andata e ritorno, dunque, uno spostare le lancette dal futuro al passato e quindi di nuovo al futuro... insomma, un *ritorno al futuro*.

---

<sup>6</sup> Ivi, p. 13.



## “Technology is society made durable”

### 1.1. La costruzione sociale dell'innovazione tecnologica

“Technology is society made durable” è il titolo che Bruno Latour dà a un suo saggio del 1991 nel quale egli illustra la sua teoria circa la costruzione sociale della tecnologia<sup>1</sup>. Tra tecnologie e società, sostiene Latour, vi è un rapporto di co-determinazione che va di volta in volta ricostruito a secondo degli equilibri di potere e di stabilità che si vengono a creare in un determinato momento storico e che hanno a che vedere tanto con determinati dispositivi tecnologici quanto con i soggetti che all'invenzione, adozione e diffusione di questi dispositivi contribuiscono. L'esempio che Latour fa in apertura del suo saggio è a questo proposito illuminante. Si consideri una piccola innovazione assai comune negli hotel europei: attaccare alla chiave della stanza un peso metallico tale per cui i clienti sono invogliati a lasciarla in portineria invece di portarsela in giro e magari perderla. Come si è arrivati a questa innovazione? Il reiterato fallimento dell'invito “Si prega di lasciare la chiave della stanza in portineria”, scritto magari dietro la porta della camera o anche sul bancone della reception, convince a un certo punto

---

<sup>1</sup> B. LATOUR, ‘Technology is society made durable’, in J. LAW (ed.), *A Sociology of Monsters. Essays on Power, Technology and Domination*, Routledge, London 1991, pp. 103-131.

l'albergatore a chiamare l'innovatore, il quale si inventa un peso di metallo da attaccare alla chiave per cui i clienti prima di uscire non vedono l'ora di liberarsi di questo ingombro che riempie le loro tasche. Laddove l'invito, l'obbligo morale di rispettare la cosa altrui, o persino la minaccia di una multa alla mancata restituzione della chiave, avevano fallito, ecco che una banale innovazione ha il potere di disciplinare i distratti clienti degli hotel europei e di convincerli a lasciare sempre la chiave prima di uscire. Ma questa disciplina ha un prezzo: il direttore dell'hotel, per renderla stabile, ha dovuto allearsi con un innovatore e a sua volta l'innovatore ha dovuto allearsi, ovvero confrontarsi, con diversi tipi di pesi metallici e con i relativi processi di fabbricazione così da arrivare alla soluzione finale da proporre al direttore dell'hotel. Questo esempio, conclude Latour, illustra il "primo principio" di qualsiasi studio dell'innovazione scientifico-tecnologica: «la *forza* (il potere) con cui un enunciatore pronuncia un enunciato non è mai abbastanza *all'inizio* da far prevedere la direzione che quell'enunciato prenderà in seguito».<sup>2</sup> Nell'esempio l'invito a lasciare la chiave in portineria *all'inizio* non ha la forza sufficiente per disciplinare i clienti: è solo dalla combinazione di altri elementi, tra cui l'innovazione tecnologica, che ciò potrà verificarsi.

Le argomentazioni di Latour si riallacciano alle teorie costruzioniste della SCOT (*Social Construction of Technology*), un approccio teorico che a partire dagli anni '80 si sforza di applicare allo studio delle tecnologie i seguenti principi base:

- il cambiamento tecnologico è contingente e non può essere spiegato facendo riferimento a una sua logica interna;
- le tecnologie nascono dall'interazione e dalla negoziazione dei programmi e degli interessi di gruppi sociali diversi, spesso portati al conflitto e/o alla resistenza;
- una tecnologia si stabilizza soltanto quando la rete di relazioni di cui è parte trova, a sua volta, un equilibrio stabile;
- i gruppi coinvolti nella negoziazione tecnologica, le loro strategie e le conseguenze della negoziazione sono fenomeni

---

<sup>2</sup> Ivi, p. 104.

emergenti che non possono essere ridotti alla mera somma delle loro componenti.<sup>3</sup>

Fa da corollario alla SCOT un altro approccio teorico, l'*Actor Network Theory* (ANT), secondo il quale i fenomeni tecnologici e più in generale tutti i fenomeni sociali devono essere studiati soprattutto nei termini delle reti di relazioni che li compongono. Di conseguenza, in ogni analisi si dovranno trattare le reti come attori e gli attori come reti. La stessa espressione *Actor Network* implica quest'ambivalenza in quanto può essere tradotta in italiano sia come "rete di attori" che come "attore a rete". Nelle parole di Michel Callon, uno dei fondatori di questa teoria,

*L'actor-network* non è riducibile né a un attore né a una rete. Come le reti, esso è composto da una serie di elementi eterogenei, animati e inanimati, che sono stati collegati uno all'altro per un certo periodo di tempo. *L'actor-network* può dunque essere distinto dagli attori tradizionali della sociologia, una categoria che generalmente esclude tutte le componenti non umane e la cui struttura interna è raramente assimilata a quella di una rete. Ma *l'actor-network*, d'altra parte, non deve essere confuso con una rete che collega in qualche modo prevedibile elementi che sono perfettamente definiti e stabili, perché le entità sociali o naturali di cui è composto possono in ogni momento ridefinire le proprie identità e le proprie reciproche relazioni in modi nuovi e capaci di aggiungere nuovi elementi alla rete.<sup>4</sup>

Pertanto la questione dell'impatto negativo o positivo della tecnologia sulla società, se posta in termini assoluti, non solo è destinata a non avere una risposta soddisfacente, ma risulta persino mal posta. Se però la questione viene riformulata in termini contestuali e relazionali, allora emerge un'interessante direzione di ricerca. Infatti la domanda non è tanto quale e quanto impatto ha la Tecnologia sulla Società, ma quale e quanto impatto ha questa specifica tecnologia su questo specifico gruppo sociale,

---

<sup>3</sup> W.E. BIJKER, J. LAW, *Shaping Technology, Building Society*, The MIT Press, Cambridge Ma, 1992, pp. 8-11.

<sup>4</sup> M. CALLON, "Society in the making. The study of technology as a tool for sociological analysis", in W.E. BIJKER, T.P. HUGHES, T.J. PINCH, *The Social Construction of Technological System*, The MIT Press, Cambridge Ma, 1989, p. 96.

in queste specifiche condizioni di possibilità. E soprattutto attraverso quali specifiche reti di relazioni.

Indubbiamente le innovazioni tecnologiche, esattamente come gli attori sociali, sono dotate di una logica specifica, di una razionalità interna che le indirizza verso una direzione determinata. Tuttavia è altrettanto vero che tale direzione è più un orientamento, una traiettoria che un percorso stabilito e sicuro, e in quanto tale è sempre elastica e soggetta a particolari curvature, a forme di accomodamento e negoziazione. È dunque poco produttivo discutere se le tecnologie hanno un impatto positivo o negativo, è invece più proficuo analizzare quali sono gli obiettivi che attori sociali e tecnologie intendono perseguire, come tali obiettivi vengono negoziati e attraverso quali relazioni. Come direbbe Latour, l'enunciato in sé—l'innovazione tecnologica—non ha la forza sufficiente per determinare l'orientamento futuro della sua evoluzione.

## 1.2. Il “nuovo” dei nuovi media

Le teorie sulla costruzione sociale della tecnologia fanno da contraltare alla retorica imperante del “nuovo che avanza” con la quale, in maniera un po' troppo semplicistica, si registra l'impatto “rivoluzionario” della tecnologia sulla società<sup>5</sup>. Contrariamente a questa retorica si vuole qui sostenere che tra passato e presente, tra vecchio e nuovo, non vi è una radicale rottura ma semmai aggiustamenti, ibridazioni, “rimediazioni”<sup>6</sup>. Il mutamento tecnologico procede in realtà secondo traiettorie multidimensionali che intrecciano elementi di novità squisitamente tecnologici con altri vettori di cambiamento sociale e culturale, e che spesso si scontrano con la resilienza di certi usi e pratiche consolidate, come pure con certe condizioni strutturali

---

<sup>5</sup> J. GERSHUNY, “Revolutionary technology and technological revolution”, in R. SILVERSTONE, P. HIRSCH (eds), *Consuming Technologies. Media and Information in Domestic Places*, Routledge, London 1992, pp. 227-233.

<sup>6</sup> J.D. BOLTER, R. GRUSIN, (1999), *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, trad. it., Guerini e Associati, Milano 2002.