

A14

Paolo Raviolo
Sara Monaci

Media digitali

Dimensione culturale e apprendimenti



Copyright © MMXII
ARACNE editrice S.r.l.

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

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

ISBN 978-88-548-5212-9

*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: ottobre 2012

Indice

11 *Introduzione*

15 **Capitolo I**

Le tecnologie culturali: processi di costruzione e diffusione sociale

1.1. I nuovi media nella società della conoscenza, 15 – 1.2. Mezzi di comunicazione e tecnologie culturali, 17 – 1.3. Cultura e tecnologie: le tesi del modellamento sociale, 20 – 1.4. Le tecnologie culturali: processi di definizione e diffusione sociale, 24 – 1.5. Conclusioni, 36

39 **Capitolo II**

L'interfaccia web tra design e nuovi apprendimenti

2.1. Interfaccia e apprendimento, 39 – 2.2. Competenze dell'utente, 43 – 2.3. Interfaccia, 46 – 2.4. Percezione, 47 – 2.5. Elaborazione delle informazioni, 48 – 2.6. Processi mentali, 52 – 2.7. Codici e linguaggi, 58 – 2.8. Conclusioni, 65

67 *Bibliografia*

Introduzione

L'orizzonte mediale contemporaneo è sempre più permeato da tecnologie tecnosociali, in cui il contenuto sta in gran parte nell'interazione tra persone attraverso interfacce e dispositivi sempre più variegati.

La dimensione sempre più sociale degli artefatti tecnologici nasce da un percorso di convergenza culturale, sociale e tecnologico che nel primo decennio di questo secolo ha portato allo sviluppo di quella che Castells ha definito la networked society.

Proponiamo qui due saggi che approfondiscono il rapporto delle persone con la tecnologia digitale attraverso due prospettive, da un lato quella culturale, collocando la nascita degli artefatti tecnosociali nel contesto dei cultural studies, dall'altro offrendo uno spaccato sulla dimensione delle interfacce digitali, entrando nei modelli che ne hanno guidato gli sviluppi progettuali, attraverso il tentativo di mediare la dimensione culturale dell'utente con l'approccio dell'interface design e l'usabilità con il concetto di user satisfaction.

L'interfaccia come strumento tecnologico di mediazione tra quella che Negroponte ha definito la lingua franca dei bit e l'utente che costruisce significati e apprende soprattutto attraverso l'interazione sociale con i singoli e all'interno dei gruppi e delle organizzazioni.

L'interfaccia dei sistemi digitali nasce in contesti di progettazione tecnologica, ma nel momento in cui i media digitali diventano fenomeno di massa e si offrono come mediatori di relazioni sociali, rivoluzionando i concetti moderni di tempo e di spazio, l'interfaccia diventa anche lo strumento della mediazio-

ne culturale e della costruzione di significati attraverso l'esperienza, quindi un artefatto tecnico con profonda valenza culturale.

Nello scenario della knowledge society i media digitali un ruolo chiave nei processi sociali di produzione e disseminazione della conoscenza e dell'informazione. Sara Monaci nel suo contributo propone una lettura del concetto di tecnologie culturali come dimensione critica adeguata a descrivere e analizzare i network mediali contemporanei.

Il saggio esamina in prospettiva critica le teorie di Social Shaping of Technology (STS) e gli approcci, attraverso le prospettive teoriche relative al determinismo tecnologico e sociale, all'analisi della fase d'innovazione che caratterizza la diffusione delle tecnologie culturali come la rete, il wiki, i motori di ricerca e i social media.

Il processo di progressiva istituzionalizzazione di Wikipedia viene analizzato attraverso la prospettiva dell' *social construction of technology* (SCOT) proposto da Trevor Pinch e Wiebe Bijker, mentre la diffusione del web e del modello del database attraverso l'approccio deterministico che caratterizza il concetto di bias di comunicazione.

Paolo Raviolo propone di analizzare il rapporto tra usabilità e hypermedia design con l'obiettivo di evidenziare le prospettive teoriche implicite nei principi di progettazione dell'interfaccia e della struttura dell'informazione nei sistemi ipermediali interattivi.

Viene ripreso un modello formale per la valutazione dell'usabilità degli ipermedia interattivi: il SUE (*Systematic Usability Evaluation*)¹, i cui parametri sono il risultato di analisi empiriche e astrazioni elaborate osservando l'interazione degli utenti con l'interfaccia dei sistemi multimediali. Le categorie dell'usabilità identificate dal SUE sono messe in relazione con

¹ Paolo Paolini, Franca Garzotto, Maria Francesca Costabile, Maristella Matera, *Systematic Usability Evaluation of Interactive Systems: the SUE methodology and its Application to hypermedia*, Politecnico di Milano, HOC-Hypermedia Open Center, 1996, p.2.