

PC, I LOVE YOU

Le persone possono sentirsi così legate ad un particolare computer che sono disposte anche a fare la fila pur di usare la loro macchina preferita.

A questa conclusione è giunto uno studio condotto da un gruppo di ricercatori della Pennsylvania State University sugli studenti che usano gli 800 computer dell'ateneo. Dalla ricerca, risulta che gli utenti preferiscono usare una o due macchine in particolare, anche quando sono liberi altri computer.

Secondo il professor Shyam Sundar, questo avviene perché si tende ad attribuire caratteristiche umane ai computer. Lo dimostra, per esempio, il modo in cui viene trattata l'informazione on line. *“Siamo sempre più portati a considerare i computer come fonte delle informazioni non come semplici mezzi che trasmettono le notizie”*, osserva lo studioso.

Secondo Sundar, è per questo che le persone tendono a riporre più fiducia nell'informazione generata dal Web.

(Pubblicato su [Ecplanet](#) 27-05-2004)

[People feel loyalty to computers BBC News 25 aprile 2004](#)

È un dato di fatto: Internet rappresenta ormai un fenomeno ampiamente diffuso al punto da diventare, per alcuni, quasi irrinunciabile, fino alla psicopatologia. È quanto emerso da una nuova ricerca indipendente condotta da Dynamic Markets e commissionata da Websense, volta a “catalogare” i navigatori di Internet in categorie diverse definite in base ad abitudini e preferenze di ognuno.

L'indagine, condotta a livello europeo su 500 utenti di pc portatili, ha messo in luce nuovi e interessanti fenomeni, a cominciare da una nuova categoria di navigatori, la generazione degli Internet-dipendenti. Detti anche “navigatori insaziabili”, a questa categoria appartengono un quarto degli intervistati e include tutti coloro che utilizzano Internet per lavoro e per piacere in egual misura.

Il 16% dei navigatori insaziabili ammette di essere quello che possiamo definire un “download DJ”, ovvero colui che ama navigare alla ricerca di musica, giochi e altro materiale da scaricare gratuitamente, non necessariamente per scopi lavorativi. Una tendenza, quest'ultima, in continua crescita, dal momento che attività quali il download di file Mp3, i blog e il gioco d'azzardo via Internet hanno contribuito ad aumentare il fascino del web, sia che si navighi da casa o dal posto di lavoro.

Altrettanto interessante è l'analisi delle diverse tipologie di navigazione in Europa. Se i Paesi Bassi vantano il maggior numero di Internet-dipendenti (31%), in Gran Bretagna la maggior parte degli utenti si dedica a scaricare musica, film, software e giochi nonché a visitare siti web peer-to-peer, per soli adulti e di hacking. Francia e Germania hanno la più alta percentuale di “cyber cercatori sistematici”, coloro cioè che usano Internet per lavoro e per un utilizzo personale di servizi bancari. Buona parte degli utenti Internet più “soft”, i cosiddetti “dilettanti digitali”, risiede invece in Italia (41%), dove il web viene usato solo come ausilio nelle attività giornaliere.

(pubblicato su [Ecplanet](#) 02-04-2005)

[Un quarto degli utenti internet in Europa ammette di essere Internet-dipendente 09 febbraio 2005](#)

[Websense](#)

INTERNET GENERATION

Esistono hackers in tutte le famiglie: i bambini, spinti da una innata curiosità e passione per tutto ciò che è affascinante. E cosa c'è di più affascinante per un bimbo, se non innumerevoli tasti da schiacciare e coloratissime immagini da vedere?

Secondo uno studio condotto negli USA dal Ministero per l'Educazione, l'attuale generazione di giovani americani ha la tecnologia nel sangue. Non sanno ancora leggere, ma utilizzano il computer e la connessione ad Internet per guardare cartoni animati e seguire lezioni interattive online. Un fenomeno che coinvolge addirittura il 23% dei piccoli d'età compresa tra i 3 ed i 5 anni, tanto che il governo di Washington ne ha immediatamente approfittato per ribadire l'importanza delle piattaforme informatiche nei processi didattici. Utilizzando i servizi messi a disposizione da appositi siti web, i piccoli informatici possono esercitarsi nel riconoscere le lettere dell'alfabeto, imparare i fondamenti della logica e le basi della calligrafia.

L'indagine ha messo in evidenza che circa l'80% dei bambini in età da asilo riesce complessivamente a destreggiarsi con mouse e tastiera sia in famiglia che a scuola, essendoci entrato in contatto a partire dal terzo anno di età. I più piccoli, secondo la ricerca statunitense, sembrano aver sviluppato una sorta di istinto naturale per l'alta tecnologia. Un fenomeno dovuto all'ubiquità del digitale. Susan Patrick, del Ministero dell'Educazione, dice che *"i bambini non riescono a discernere la differenza tra lezioni frontali ed Internet, perché sono nati nell'età dell'informatica e percepiscono queste tecnologie come parte integrante della loro esistenza"*.

Questo insolito istinto, coltivato da un accurato programma nazionale di alfabetizzazione informatica, è così uno dei tanti effetti scaturiti dalla larghissima diffusione di informatica ed Internet: oltre l'80% delle case americane è dotato di un PC connesso alla Rete, mentre in tutte le scuole del paese c'è un computer ogni cinque alunni. L'uso di tecnologie informatiche coinvolge addirittura il 97% degli studenti americani al momento della scuola superiore.

(pubblicato su [Ecplanet](#) 19-07-2005)

[The National Education Technology Plan Offers Action Steps for Success](#)

[Pre-Schoolers Play Online 06 aprile 2005](#)

[Nascono sopra la tastiera PI 08 giugno 2005](#)

WEB-DIPENDENZA

Secondo uno studio della Flinders University di Adelaide, condotto su 114 scuole

australiane, fra pubbliche e private, sono state riscontrate nella maggior parte degli studenti patologie da dipendenza psicologica dovute all'uso eccessivo di Internet.

Il Professor Mubarak Ali, docente presso l'università, ha evidenziato analogie fra la dipendenza da Web e quella da gioco d'azzardo. *"L'abuso di sostanze è visibile. Le dipendenze psicologiche, invece, sono più difficili da individuare. Sono causate dal desiderio di piacere e soddisfazione, come avviene nella vittoria con il gioco d'azzardo, quello videoludico o quando si vuole proiettare "l'immagine preferita di se stessi nelle chat"*, ha dichiarato Ali.

La ricerca ha riscontrato che il 7% dei teenager, fra i 13 e 17 anni, ha la sensazione di *"stare per diventare dipendente dal Web"* e il 26% ha ammesso di utilizzare quotidianamente la Rete come strumento chiave per la propria vita. *"I teenager hanno dichiarato di navigare online liberamente senza alcuna supervisione da parte dei genitori e senza alcun tipo di filtro software che limiti l'accesso ai siti con contenuti per adulti. È evidente un gap generazionale per quanto riguarda il Web. Meno del 7% dei ragazzi ha dichiarato che i genitori sono a conoscenza della loro frequentazione delle chat. Contro il 40% delle ragazze"*, ha aggiunto Ali.

"Tutto questo avviene malgrado le chat siano un luogo anonimo dove tutte le debolezze umane possono essere espresse senza limitazioni, incluso il cyber-sex e lo scambio di pedopornografia. È uno stereotipo culturale considerare i maschi capaci di badare a se stessi. Non abbiamo riscontrato differenze di sesso nelle problematiche psicologiche che colpiscono gli adolescenti". Secondo Ali, sia i maschi che le femmine sono lasciati soli con le loro emozioni, e quindi spesso si rendono particolarmente vulnerabili all'abuso, allo stress e alle insidie del cybermondo.

All'inizio dell'anno, l'Australian Medical Journal aveva reso noti i risultati di un'indagine riguardante la fruizione dei media da parte dei teenager. Ebbene, un giovane australiano spende più di sei ore al giorno guardando televisione, navigando online e utilizzando funzioni di messaging. Secondo numerosi esperti, le chat room ridurrebbero il livello di interazione fra i giovani e le famiglie, danneggiando la coesione e stimolando l'isolamento. Elementi che anticipano il possibile avvento di problemi psicologici, compresa la depressione.

(Pubblicato su [Ecplanet](#) 01-12-2005)

[Teenagers at risk of internet addiction 23 novembre 2005](#)

[Australiani vittime di dipendenza da web PI 25 novembre 2005](#)

Flinders University

eMJA The Medical Journal of Australia

WEB JUNGLE

Lo spazio pubblico digitalizzato nato con le tecnologie telematiche, a detta di uno dei suoi creatori, è diventato *"un ambiente ostile e pericoloso"*.

Le parole del prof. David Farber, guru delle telecomunicazioni, considerato da molti uno dei maggiori ispiratori di Internet, lasciano l'amaro in bocca. Il suo nipote ribelle più noto, il web, si sarebbe trasformato nello strumento preferito di truffatori e criminali: *“Nato come strumento per fare del bene, Internet sta diventando un'arma per fare del male”*.

Farber, docente al quale fanno riferimento alcuni dei maggiori contributori delle tecnologie di rete, ispiratore di una generazione di tecnofili, spara a zero contro l'establishment politico ed economico: la colpa dell'attuale deriva telematica, secondo Farber, è completamente imputabile “ai legislatori”.

Alla base di tutto ci sarebbe l'accoppiata tra politici incompetenti e multinazionali dal grilletto facile, pronte a sguinzagliare bande di avvocati contro i malcapitati di turno - dai semplici utenti fino ai programmatori più curiosi e competenti. Secondo Farber, la risposta ai problemi della Rete può essere ottenuta grazie alla fusione di due concetti chiave: una nuova generazione di politici e maggiore libertà d'espressione. *“Internet non piace ai politici perché temono di non averne il controllo, col risultato che i legislatori creano leggi inadatte”*, sostiene l'esperto.

Proprio come avverrebbe negli USA: *“I politici spesso non hanno la minima idea delle tecnologie con cui hanno a che fare”*. La politica di controllo dei contenuti, nelle parole di Farber, è un fardello per la popolazione. I sistemi di controllo e censura dei contenuti, esemplarmente messi in atto dalla Repubblica Popolare Cinese, sono un ulteriore pericolo creato dai politici, in grado di avere gravi ripercussioni per i cittadini: in Rete possono apparire *“informazioni anche negative, ma sono rischi con cui è possibile convivere tranquillamente”*.

L'opinion leader dell'Information Technology globale, lancia dunque un forte segnale a tutte le grandi aziende informatiche: per migliorare questa Internet afflitta da mille problemi c'è bisogno di più sicurezza e maggiore supporto per il modello open source: *“Proibendo ai ricercatori di accedere al codice, non è possibile conoscere le falle dei programmi che usiamo”*.

(pubblicato su [Ecplanet](#) 23-07-2005)

[World's "wild" web sparks fears for the future 28 giugno 2005](#)

[Il web? Una giungla invivibile PI 28 giugno 2005](#)

[David J. Farber - Wikipedia](#)

Dopo la grande euforia, è calato l'interesse per Internet come strumento di comunicazione? Diventerà solo una piazza commerciale, preda delle grandi aziende? Controllata in ogni angolo, con il pretesto della lotta al terrorismo, al narcotraffico e alla pedofilia, dagli occhi elettronici dei servizi governativi?

Finito anche l'effetto novità, si avvertono sintomi di stanchezza.

Ma il vero valore di Internet sta nel suo “software sociale”, nelle reti di persone, nelle comunità virtuali di cui consente la continua formazione e trasformazione. Geert Lovink, olandese trapiantato in



Australia, uno studioso dei media e della cultura di Internet; è stato fra i fondatori di vari progetti online, come Nettime e Fiberculture. Ha scritto altri due volumi: "Dark Fiber" (tradotto in italiano) e "Uncanny Networks".

In questo volume edito dalla Apogeo, Lovink esplora la trasformazione di Internet da "critico della cybercultura" e studioso dei nuovi media, seguendo le modalità di nascita, sviluppo (e in qualche caso scomparsa) di liste di discussione politica esemplari per la loro dinamica.

Dalle teorie della rete "post-speculative" (Dreyfus, Castells, Lessig) alla anatomia della febbre da dotcom, dalla battaglia per l'educazione all'arte dei new media al modello del free software, dalla definizione dell' "open publishing", l'editoria aperta, ai confini della cultura critica di Internet. Geert Lovink - "Internet non è il paradiso. Reti sociali e critica della cibercultura" - prefazione Arturo Di Corinto traduzione Marco Deseriis Editore Apogeo.

(pubblicato su [Ecplanet](#) 13-12-2004)

[Il Net- Criticism di Geert Lovink](#)

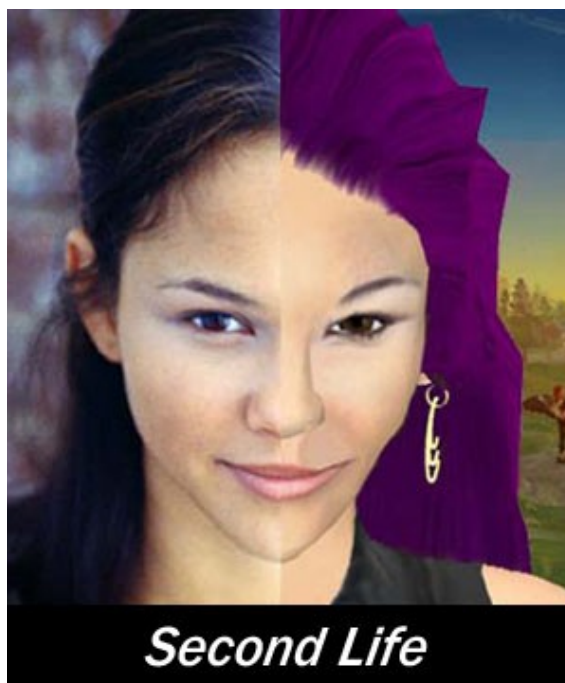
[Geert Lovink - Wikipedia](#)

[Franco Berardi reviews Geert Lovink's 'dark fiber'](#)

VITE DIGITALI

La International Telecommunication Union (ITU), l'organizzazione ONU delle TLC, che in molti auspicano possa diventare l'arbitro che guiderà lo sviluppo della Rete, ha presentato il rapporto "Digital.Life", che descrive come si stia trasformando l'esistenza dei "netizens", i cittadini della rete. Una rete destinata a divenire sempre più ubiqua, pervasiva e invasiva, con sempre più frequenti incursioni nella sfera privata.

La Rete "allargata" di cui parla Digital.Life ingloba industria TLC, Internet, broadcasters e fornitori di contenuti, convergendo in un mercato digitale globale che nel 2005 valeva 3,13 miliardi di dollari. Un mercato in cui sarà cruciale la "coopetition" (cooperazione competitiva, ndr), almeno quanto il ruolo dei "prosumers" (produttori-consumatori, ndr) consapevoli.



L'avanzare della "Internet delle Cose" è uno dei segnali della convergenza dei settori industriali. Il protocollo IP sarà la "Koinè" per scambiarsi informazioni digitali in Rete mediante vari dispositivi di connessione capaci di intermediare: ogni netizen contribuirà così attivamente al processo di "ri-mediazione". Il telefonino appare come l'avamposto della "Internet of Things", primo fra tutti i dispositivi mobili connessi alla Rete.

Il rapporto non trascura di analizzare la rivoluzione del digitale, i cui effetti risulteranno amplificati dall'ubiquità del mezzo: l'accesso diretto e istantaneo all'informazione, insieme alla possibilità di intervento attraverso i media personali, per comunicare, relazionarsi e condividere contenuti nell'ambito del social networking, l'intrattenimento on-line attraverso i Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) e le Personal Area Network.

La Rete ubiqua e pervasiva offre inoltre appetitose opportunità di business. Ad esempio, il settore dei micropagamenti, che nel 2004 valeva 50 milioni di dollari, appare in ascesa. Il sistema potrebbe riscuotere successo nell'ambito dell'm-commerce o, ad esempio, nella segmentazione delle offerte di musica digitale, riducendo la percezione della spesa e non costringendo all'acquisto in bundle di pacchetti a cui si è poco interessati.

Le note dolenti vengono dalla "permeabilità tra sfera pubblica e sfera privata". Emerge l'urgenza, secondo il rapporto, di fronteggiare le sempre più frequenti incursioni, statali e private, nei dati-immagine degli individui digitali a fini di profilazione e categorizzazione.

Saranno strategie governative e private improntate alla trasparenza e al rispetto della privacy, e un adeguato bilanciamento di interessi, sicurezza e libertà a regolare il campo, affiancandosi alla crittografia e alle cosiddette Privacy Enhancing Technologies (PET), capaci di porre un limite a tracciamenti e sorveglianza.

C'è poi il problema del digital divide: in un mondo che si avvia verso la comunicazione mediante l'IP come lingua franca, in cui le persone di età inferiore ai 55 anni migrano in massa dal consumo di media analogici alla fruizione di media digitali, il digital divide si sta trasformando da un fenomeno quantitativo ad un fenomeno qualitativo. È il tipo di accesso alla Rete che determina la qualità della vita digitale: sono "cittadini digitali di serie A" coloro che hanno accesso ai 277 milioni di connessioni a banda larga, mentre il resto del mondo arranca fra inaccessibilità e connessioni lente e limitanti.

Ciò di cui il rapporto non parla è il "lato oscuro" della rete: la questione dell'Internet Governance, della censura, del file-sharing, della cyber-criminalità, delle psico-patologie connesse alla rete come l'Internet Addiction Disorder, le forme di net-dipendenza, l'informazione spazzatura (data trash).

Ad esempio... un netizen americano su otto è insonne, trascorre le sue giornate a controllare compulsivamente la casella di posta elettronica, è morbosamente attratto dai programmi di messaggia: tutti sintomi di "Dipendenza da Internet", come aveva sentenziato una ricerca effettuata dalla Scuola di Medicina della Stanford University, lo scorso ottobre.

Esistono anche delle cliniche specializzate che hanno iniziato a registrare l'affluenza di persone che vorrebbero disintossicarsi dalla dipendenza da Internet, molto spesso connessa con tendenze depressive e problemi nell'ambito delle relazioni quotidiane.

Secondo il dottor Elias Aboujaoude, docente presso il dipartimento di psichiatria e scienze comportamentali dell'Università di Stanford, sono in sensibile aumento coloro che si rivolgono agli specialisti, preoccupati del fatto che Internet abbia un impatto negativo sulla propria vita. Negano, si giustificano, minimizzano. Ma quando il consorte, furente, minaccia il divorzio, o quando il capufficio redige un richiamo disciplinare, si sentono costretti a confessare il disagio.

Una recente ricerca commissionata da Logitech rivela che, per gli italiani dotati di notebook, il tempo trascorso davanti allo schermo supera decisamente quello condiviso con il partner.

Information Week ha rivelato che un dipendente di IBM, licenziato per aver abusato delle chat (chat erotiche, si vocifera) durante le ore di lavoro, ha fatto appello al suo disturbo compulsivo, chiedendo ad IBM un risarcimento di cinque milioni di dollari. La notizia è stata ripresa anche sul blog del Center for Internet Addiction Recovery, che accoglie con favore la prospettiva per cui le aziende si dovrebbero occupare della riabilitazione dei loro "net-dipendenti".

Le manifestazioni della dipendenza dal Web non si limitano alla fruizione maniacale di pornografia (porno-dipendenza, ndr) o al gioco d'azzardo online: queste sono dipendenze che chiamano in causa Internet solo come canale. Controllare l'email ogni cinque minuti, aggiornare compulsivamente il proprio blog con nuovi post: questi sono "segnali di allarme che indicano un vero problema", dichiara Aboujaoude, raccomandando nel contempo di usare prudenza nel parlare di dipendenza da Internet. Il refresh continuo delle email, l'assuefazione alle chat e ai giochi online, infatti, mascherano sovente un disturbo comportamentale più vasto, che affligge l'individuo nella sua vita quotidiana. La dipendenza da Internet, spesso, è una manifestazione, o una conseguenza di depressione o di difficoltà nelle relazioni faccia a faccia, problematiche che inducono l'individuo a segregarsi davanti alla fredda luce del monitor. Questo isolamento non può che complicare la situazione: l'innaturale vita virtuale in cui si scivola, afferma Aboujaoude, è spesso difficile da scindere dalla vita reale.

La dipendenza da Internet sembra non conoscere frontiere né differenze di età. Nei giorni scorsi, riporta China.org, il Centro Nazionale Cinese per i Bambini ha reso pubblico un report in cui si sono sondate le abitudini online dei minorenni cinesi: il 13,2% soffre di dipendenza da Internet, dice il report, pur senza specificare chiaramente la natura di sintomi e manifestazioni della dipendenza.

La Repubblica Popolare Cinese aveva già preso provvedimenti in merito: si era dotata di una clinica per la disintossicazione, aveva meditato di limitare a tre ore l'uso dei videogiochi e aveva tentato di proibire agli oltre 15 milioni di giovani netizen l'accesso agli Internet Point.

[ITU Internet Report 2006: digital.life](#)

[Digital.life, appunti di vita digitale La Stampa 05 dicembre 2006](#)

[Game over for China's net addicts 12 marzo 2007](#)

[MMORPG - wikipedia](#)

[Internet dipendenza - Wikipedia](#)

<http://med.stanford.edu/>

(Pubblicato su [Ecplanet](#) 16-12-2006)

In Cina, nei sobborghi di Pechino, a Daxing, c'è una delle tante cliniche per il trattamento della dipendenza da Internet, che sono sorte sul suolo della Repubblica Nazi-Comunista dal 2005.

L'uso compulsivo di Internet, riporta China Daily, citando gli esiti di un report dell'Associazione della Gioventù Nazi-Comunista cinese, è per la Cina un problema sociale grave, che potrebbe minacciare il futuro della nazione. Dei 123 milioni di "netizen" cinesi, il 15% è rappresentato da minori, due milioni dei quali sono inesorabilmente net-dipendenti, drogati dalla Rete. Una piaga che lo stato cinese ha deciso di debellare limitando orari ed accessi agli Internet Café; incoraggiando l'avvento di software che inibiscono l'operatività dei videogiochi, dopo qualche ora passata a smanettare; sensibilizzando i genitori, e invitandoli a consegnare ai centri di cura i loro pargoli assuefatti.

La terapia è piuttosto dura: sveglia all'alba, attività fisica fino alle otto e mezza, addestramento militare in chiave ludica, con armi che, imbracciate, pesano infinitamente più dei joystick. Dovrebbe servire a far recuperare il senso e il gusto della realtà, passando attraverso schemi mentali modellati dall'abuso degli sparatutto.

Seguono chiacchierate con psicologi, inframmezzate da lezioni di musica o sport, disegno, redazione di diari, film. Accompagnano il tutto sedute di elettrostimolazione, una buona dose di medicinali ("prescriviamo loro antidepressivi per renderli felici, così che non abbiano bisogno di collegarsi a Internet per sentirsi appagati", dichiara il direttore del centro, Tao Ran) e distensive sedute di agopuntura, come tradizione comanda.



Il prezzo della terapia? L'equivalente di 950 euro al mese, il che significa dieci volte il salario medio di un cittadino. Dei giovani sottoposti al trattamento, il 70%, dopo qualche mese, si è affrancato dalla dipendenza. Ma la terapia non si estingue nella clinica, prosegue in ambito familiare, come insenga Bill Gates (che concede alla figlia solo 45 minuti al giorno di internet).

Tao Ran, direttore della clinica di Daxing, sostiene che la causa scatenante della dipendenza sia da rintracciare proprio nella famiglia. I ragazzi sono soli, hanno la necessità di sfogarsi nel gioco, ma manca la compagnia dei fratelli, negata dalla politica dell'unico concepimento. Per questo, dice Tao, si rifugiano nei giochi online, ma non in quelli governativi, scarsamente attraenti.

È il paradosso della rete cosiddetta sociale: dovrebbe stimolare la creazione di maggiori relazioni, col mondo intero, e invece induce molti giovanissimi a rinchiudersi in se stessi, anebbiandogli la mente, finendo per fargli perdere interesse per la scuola, le amicizie, la cura di sé. È l' "effetto disconnessione".

Psichiatri e ricercatori sostengono sia indice di disagi più profondi, non imputabili alla tecnologia. Tao concorda nell'affermare che le manifestazioni della dipendenza siano

accomunabili e vadano trattate come la dipendenza da droga e alcool, che la Cina ha sempre combattuto con fermezza. I più scettici, invece, vedono in questa apprensiva politica di welfare la solita volontà di coercizione che caratterizza lo spietato regime cinese.

(pubblicato su [Ecplanet](#) 26-02-2007)

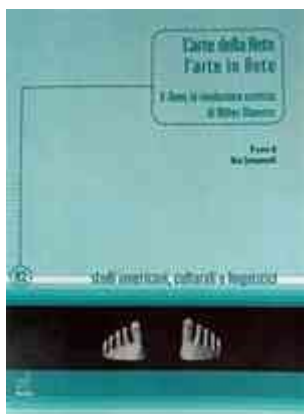
[In China, Stern Treatment For Young Internet 'Addicts' Washington Post 22 febbraio 2007](#)

WEB ESTETICA

Il “net-criticista” olandese Geert Lovink, polemico contro il fatto che il Web sia regolato da Stati e Corporations, ha intervistato on-line, dopo averlo incontrato a Napoli, nell'ottobre del 2006, Vito Campanelli, assistente professore di “Teoria e Tecnica della Comunicazione di Massa” all'Università L'Orientale di Napoli, nonché collaboratore free-lance di riviste come Neural, Boiler e Memenest.

Campanelli ha anche co-fondato un collettivo di web-designers, chiamato Klash, è un curatore indipendente di eventi culturali come Sintesi e l'Electronic Arts Festival e ha dato vita ad un progetto di ricerca “web-estetica” chiamato The Net Observer.

Più recentemente, ha co-fondato la MAO (Media & Arts Office) e ha pubblicato il libro “L'arte della Rete, l'Arte in Rete. Il Neen, la Rivoluzione Estetica”, dedicato all'artista Miltos Manetas, che nella sua opera analizza il rapporto uomo-macchina, in particolare quello con le neo-tecnologie.



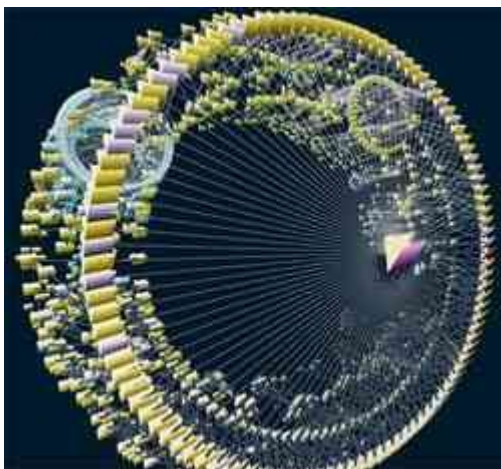
[...] Nella mia ricerca di forme estetiche della rete, faccio una chiara distinzione tra espressioni commerciali e estetiche. Queste ultime sono caratterizzate dal fatto che non sono a fini di lucro, ma mosse soltanto da un bisogno personale di dare libero sfogo alla creatività. La moderna comunicazione di massa è priva di qualsiasi criterio estetico, se non quello finalizzato al commercio, per questo è diventata volgare e arrogante, annullando ogni significato. La ricerca di una “web-estetica” è proprio il tentativo di assegnare un senso ai percorsi umani. L'estetica potrebbe essere la risposta migliore contro la violenza della comunicazione di massa che elude ogni determinazione, aspirando ad essere contemporaneamente una cosa, il suo opposto e tutto quanto c'è in mezzo, esponendo il

messaggio a tutte le sue possibili varianti, finendo per abolirlo.

Questo sembra essere l'obiettivo: dissipare ogni contenuto. L'unica alternativa è il ritorno ad una visione estetica libera da ideologie, attiva, moderata, seducente, disinteressata. Riportare al centro la bellezza è l'azione più sovversiva che si possa fare contro l'attuale fabbrica della “cultura del consenso” [...] Non importa se un sito Web è fatto in HTML o in Flash, ciò che importa è la bellezza che riesce ad esprimere. Credo che occorra pensare al Web più che come a un medium espressivo ad una interfaccia sociale e culturale. La mia idea di estetica è molto concreta, relativa al quotidiano. Penso ad un'estetica che possa contrastare la volgarità imperante, l'alienazione che caratterizza la produzione creativa contemporanea. Penso ad una forma estetica che possieda un valore socio-culturale, perfino pedagogico, che neghi la moderna organizzazione sociale che vorrebbe

misurare ogni espressione, compresa quella artistica, sulle basi del valore di mercato. La diffusione di una web-estetica, secondo me, è una delle poche praticabili vie per liberare il nuovo mondo digitale dalla schiavitù della comunicazione commerciale [...] La maggior parte dei miei studenti incarna il modello del consumatore ideale sognato dai guru del marketing: accettano acriticamente uno stile di vita che altri hanno progettato per loro piuttosto che crearselo da soli [...].

[...] Il movimento "Neen", creato dall'artista Miltos Manetas, su cui ho scritto un libro, è, secondo me, una delle espressioni di avanguardia più significative degli ultimi venti anni. Affermare, come fa Manetas, che "i siti web sono l'arte dei nostri tempi", significa porre l'opera d'arte intangibile, immateriale, fuori portata dei tentacoli del mercato, che ancora non sa bene come vendere tali oggetti: l'arte ritorna così alla sua funzione naturale, quella di aprire finestre sulla condizione umana [...] Al momento, mi sto interessando dell' "estetica dei database", anche se, le forme di visualizzazione dei dati sono così tante che mi sono perso nel mare. Il progetto di Manuel Lima, "Visual Complexity" è un esempio di come si possano realizzare delle bellissime rappresentazioni artistiche della complessità dei network [...].



[...] Il Web 2.0 è comunque una evoluzione: le parole diventano immagini e le immagini parole. Si va finalmente abbandonando l'idea che il WEB costituisca un ritorno alla tradizione orale o alla parola scritta, e si parla di un "continuum di linguaggi". Il "WEB design", l' "interface design", sono concetti che rispondono a nuove forme estetiche di narrativa e di orientamento, che sono distanti miglia dalla metafora del desktop. Il ruolo del WEB designer deve di conseguenza mutare in "arrangiatore di ambienti interattivi" (tra gli utenti, tra immagine e testi, libri e TV, tra il simbolico e il percettivo, tra l'attivo e il passivo ecc.) [...] Dobbiamo concentrarci

maggiormente sulla natura del Web stesso, sulle possibili interazioni tra la rete e la società. Come ho scritto in un libro circa due anni fa, abbiamo bisogno, ora, di oltrepassare il concetto di Arte Contemporanea e definire un nuovo contesto, capace di contenere la teoria e la cultura nata durante questi ultimi centrata attorno a Internet.

Non è solo una questione di definizione, ma, piuttosto, uno shift culturale: creare nuovi strumenti per espandere la coscienza-intelligenza collettiva, attingendo alla rete, acquisendo il fatto che il computer ha sostituito la narrazione come rappresentazione culturale predominante, e abbandonare tutti gli altri media come la TV, il cinema, i giornali, ecc. L'avvento di internet ha esteso di molto il nostro potenziale conoscitivo e creativo, un grande potenziale di ricombinazione culturale che ho chiamato R.I.Y. (Remix It Yourself). Ma dobbiamo raggiungere una "massa critica" di partecipazione attiva, altrimenti il Web2.0 e il social network rimarranno un deserto.

Se guardiamo quali sono i video più votati e più visti su YouTube, ad esempio, ci accorgiamo che sono ancora prodotti commerciali sul tipo di quelli televisivi (e infatti passano anche in televisione, ndr); gli spazi pubblici di Second Life sono popolati di pubblicità, molta della quale a sfondo sessuale; sugli mp3 players si ascolta la stessa musica che si ascolta sulle principali radio commerciali. I nuovi media sono ancora fermi alla stupidità e all'inutilità dei vecchi media, dei format televisivi, all'invasione pubblicitaria degli spazi pubblici, alla noia della scena musicale pop, ecc. La volgarità e la dissipazione si trasferiscono dai vecchi media ai nuovi media.

Ma è anche vero che i vecchi media si trasformano, diventano più permeabili ai blogs e all'informazione auto-prodotta. Ciò è dovuto alla pressione che esercitano gli "occhi digitali", le videocamere digitali e tutti i nuovi dispositivi che osservano gli stessi eventi che i mass-media mainstream ci raccontano ogni giorno. Ad esempio, quando è scoppiato il caso Abu Ghraib (proprio a causa di dispositivi digitali), i blogs sono stati la maggiore fonte di notizie e informazioni. La questione allora è: che impatto sta avendo la "blogosfera" sul controllo esercitato dai media tradizionali su notizie e informazioni? Bisogna considerare anche il fatto che i bloggers sono molto spesso i veri giornalisti, in quanto forniscono notizie in modo indipendente anche in quei paesi dove i media vengono duramente censurati [...].

[Interview with Vito Campanelli about Web Aesthetics Nettime 12 maggio 2007](#)

(Pubblicato su [Ecplanet](#) 17-05-2007)

TNO

MAO

klash

Boiler

neen.org

vitocampanelli.it

MEMENEST - Units of cultural transmission

Neural.it: new media art, electronic music, hacktivism

visualcomplexity.com | A visual exploration on mapping complex networks

Web Design – Wikipedia

Net Art – Wikipedia

LINKS

VIDEO-DIPENDENZA

[INFORMATION OVERLOAD](#)
[INFOWAR 2.0](#)

[INTELLIGENZA COLLETTIVA](#)

[BUON COMPLEANNO INTERNET](#)

[CYBERSPACE IS THE PLACE](#)

[INTERNET GOVERNANCE](#)

[CYBERWAR](#)

[DARKNET](#)

[LA GUERRA DEI MONDI](#)