Il Docetty II — integrato con slide Prof.ssa Scifo

Sociologia dei nuovi MEDIA

Lo "STELLA"

CAP 1° - VECCHI - NEW MEDIA - CULTURA DIGITALE

1991 — 1° sito web ufficiale (NASCE AL CERN Ginevra)

1968/69 — ARPANET collega 4 campus statunitensi

Dal 1986 alla rete di ARPANET si collegano anche alcune Univ. italiane grazie all'ateneo di Pisa

I new media diventano tali da quando la loro diffusione diventa di massa.

1° sito web — nasce nel 1991, 1° SITO WEB → NASCE NEL 1991

INTERNET NASCE NEL 1969 — ARPANET

Internet nasce nel 1969 — ARPANET

TUTTI i new MEDIA diventano tali quando raggiungono la diffusione di massa — Dopo il 2000 come internet

Caratteristiche dei nuovi media:

Digitalizzazione — traduzione in formato in codice binario (bit)

Compressione — le informazioni occupano uno spazio sul disco

Miniaturizzazione — riduzione delle dimensioni degli strumenti hardware grazie all'innovazione

Aumento delle prestazioni — gli strum. sono sempre + performanti

I new media sono il risultato dell'interazione di 3 dimensioni costitutive

- Dimensione tecnologica — i dispositivi sia hard che soft alterano la comunicazione uno a uno uno a molti
- Dimensione microsociale — le attività che gli individui attuano quando comunicano tra loro
- Dimensione macrosociale — organizzazione sociale che si sviluppa attorno alle pratiche

continuità / discontinuità

IPERTESTUALITÀ

master COPY

INTERATTIVITÀ — INTERAZIONE

possibilità di INTERAGIRE reciprocamente con i TESTI DIGITALI che vengono fruiti in MANIERA DIALOGICA tra gli INDIVIDUI. Dell'ultima forma di INTERATTIVITÀ che RELAZIONE CONFIGURA rapporto di programmazione RETTIFICHE DATI. In questo modo i CONFINI CULTURALI e CONFIGURARSI che nascono SOCIALI EPUBBLICHE.

In sociologia INTERAZIONE studia i processi di INTERAZIONE e relazione tra gli attori sociali in AMBIENTE condiviso. INTERATTIVITÀ descrive i processi di INTERAZIONE i rapporti tra TESTO e LETTORE. MANUALE INFORMATICA INTERAT. descrive i processi e relazioni TRA UTENTE e MACCHINA.

PERSONALIZZAZIONE

DITENTO ESSERE

PERSONALIZZAZIONE DELLE PRATICHE DI CONSUMO E DELL'AUTOPRODUZIONE

TECNOLOGIE friendly — TECNOLOGIE IMMEDIATAMENTE fruibile ACCESSIBILE A TUTTI senza

CROSSMEDIALITÀ:

possibilità di NAVIGARE IN CONNESSIONE tra di CONTENUTI l'UNO con L'ALTRO pone alla BASE DI PIATTAFORME DIGITALI

WWW (ragnatela intorno al mondo) è 1 sistema per la condivisione di documenti ipertestuali multimediali cioè 1 insieme di contenuti testuali, musicali sfruttando l'infrastruttura di Internet per accedere al World Wide Web si usa un apposito software detto BROWSER

WIKI - velocità è 1 servizio web che identifica 1 sito aggiornato che permette creaz. e modifica di pagine multimediali attraverso 1 interfaccia che semplifica sono essere programmatori

WIKIPEDIA

WIKIPEDIA

Enciclopedia presente esclusivamente nella rete Internet nata nel 2001 strutturata sul modello WIKI permette a chi non è esperto all'informatica di creare voci enciclopedia e modificarle stesure e contributi che contenuti affidati alla comunità degli utenti (≅ 100.000 persone) la consultazione è facilitata da ipertestualità e multimedialità: i link permettono collegamenti interni fra voci e riferimenti alla sfera web esterno.

SOFTWARE

SOFTWARE OPEN SOURCE

Software di cui chiunque può liberamente accedere al file sorgente e ingegnarsi di modificare a suo piacimento il funzionamento correggere errori e ridistribuire a sua volta le versioni da lui elaborate. Es + noto è il sistema operativo LINUX.

RAPP. TRA MEDIA E PUBBLICO

UFC

SKY CAL TV

• Cluster = insieme di congiure connessi tramite Rete

Digital divide e gap digitali

Reti ad hoc (interpretive)

Divario tra chi sa utilizzare le nuove tecnologie e chi ha difficoltà

Disparità diffuse da fattori sociali ed economici

- Nativi digitali
- Immigrati digitali

Due lati alle nuove tecnologie

Divari digitali accentuato da
- Ridotti redditi per famiglie
- Assenza di infrastrutture di base o tecnologie → BANDA LARGA
- Analfabetismo informatico legato uso di congiure o generalità di Internet
- Differenze età, gruppi etnici
- Educazione

Meiosi sviluppi a trovare gli strumenti e lavoro sviluppo unique con i costi elevati col territorio
Nuovo ritorno economico a partire Internet in zone isolate poco abitate

COSA APPLE

nuove forme di produzione ricchezza

escluse dalle

Poveri si ritrovano dove i prezzi impoveriscono sempre più.

Forme di esclusione: condiz. economiche, istruzione, diff. sesso, età, infrastrutture provenienza geografica, oltre a incidere il divario nell'accesso reale alle tecnologie le definiamo anche disparità nell'acquisire risorse accessibili per partecipare alla società dell'informazione - Nei giovani aumenti

Il div. dig. può avere conseguenze disuguaglianze economiche già esistenti e innescare

DIGITAL DIVIDE E DIGITAL LITERACY PUNTI STUDI

Divario tecnico effettivo accesso alle tecnologie dell'informazione e chi ne è escluso totalmente o parzialmente.

Specie nei giovani ed divario di mero accesso alle rete è quasi nullo o almeno si apre un divario di 2° livello. Divario digitale che è quello esistente tra persone o gruppi sociali di stessa area o tra regioni dell mondo a livello globale.

VECCHI MEDIA → passivi MASS MEDIA

NUOVI MEDIA → MEDIA INTERATTIVI AD ACCESSO INDIVIDUALE

MEDIA DIGITALI INTERATTIVI che INCORPORANO 1 COMUNICAZIONE e CONNESSIONE di COMPUTING IN ALLEGATO A VECCHI MEDIA come TV, RADIO, TELEF.

NEW MEDIA = COMPLESSO dei NUOVI MEZZI di COMUNICAZIONE (INTERNET, TV digitale, TELEFONIA cellulare) frutto delle più AVANZATE TECNOLOGIE

Verso la fine del 20° SEC entra a far parte del LESSICO della COMUNICAZIONE → o INDICA i MEZZI di COMUNICAZ. INFORMATIZZATI, OLTRE CHE all'INFRASTRUTTURA, la NOVITÀ dei MEDIA si SOSTANZIA nell'INTERATTIVITÀ, nelle POSSIBILITÀ CREATIVE e nella FORMAZIONE di COMUNITÀ DI UTENTI ULTIORE ai CONTENUTI DIGITALI. In SENSO STRETTO, TECNICO i N.M COINCIDONO con lo SVILUPPO dell'INFORMATICA di MASSA e del PC. LA RAPIDA DIFFUSIONE ed EVOLUZIONE delle TECNOLOGIE DIGITALI ha dato LUOGO a 1 PROCESSO DI CONVERGENZA con i MEZZI di COMUNICAZ. TRADIZIONALI come la TELEFONIA MOBILE e la TV ESTENDENDO a questi le QUALITÀ RETICOLARI e INTERATTIVE ASSOCIATE all'INFORMATICA. Sono considerati N.M anche i VIDEOGIOCHI OLTRE a TUTTO IL CAMPO di APPLICAZIONI NATE su INTERNET dalla POSTA ELETTRONICA alle CHAT ROOM, dal WEB ai FORUM ai BLOG ai SOCIAL NETWORK, e ai DISPOSITIVI X ACCEDERE alle RETE → PALMARI, TABLET, SMARTPHONE

Il CONCETTO di N.M si QUALIFICA SOPRATTUTTO x l'IMPLICITO RIFERIMENTO a QUESTIONI ORMAI CULTURALI e POLITICHE che CONTIENE PRIMA TRA TUTTE LA PROMESSA DI DEMOCRATIZZARE LA PRODUZIONE, DISTRIBUZIONE e ACCESSO a INFORMAZIONI e CONTENUTI CULTURALI. Una delle CARATTERISTICHE dei N.M è INFATTI la VERSATILITÀ che PERMETTE loro di RISPONDERE MEGLIO nel TEMPO ai BISOGNI del PROPRIO UTILIZZATORE dando vita al PARADIGMA DELL'ON DEMAND, che si SOSTANZIA nella POSSIBILITÀ OFFERTA nella SEMPRE STRINGENTE ASPETTATIVA di POTER ACCEDERE ai CONTENUTI di PROPRIO