

*Impara digitale. Mc Luhan profeta  
del presente ieri come oggi” o  
"L'imparare digitale secondo  
McLuhan e oggi"*

Derrick de Kerckhove  
Facoltà di Sociologia Università Federico II, Napoli  
McLuhan Program, Università di Toronto

Bergamo, 6 maggio 2011

# Dieci predizioni di Marshall McLuhan

The next medium, whatever it is –

1 may be the extension of consciousness

2 will include television as it's content, not as its environment,

3 will transform television into an art form.

4. **Il computer as a research and communication instrument**

5 could enhance retrieval

6 obsolesce mass library organization

7 retrieve the individuals encyclopedic function

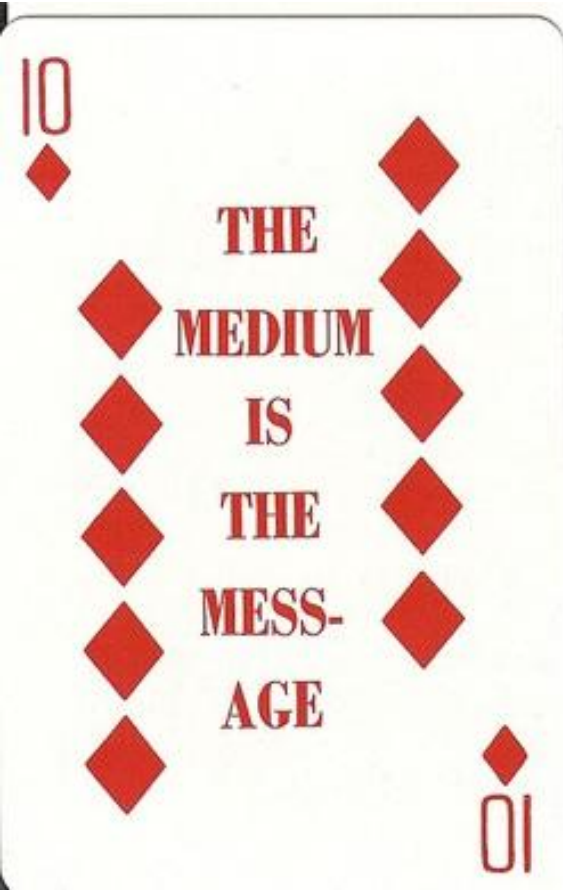
8 and flip into a private line to

9 speedily tailored data

10 of a saleable kind. **Understanding Media  
1962**



# Il futuro dell' educazione

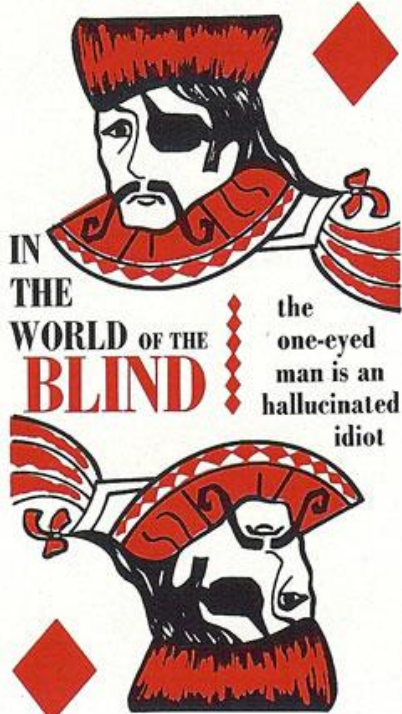


Il computer nell'istruzione è in uno stato molto incerto, pero rappresenta fondamentalmente l'accesso accelerato a informazioni e quando viene applicato al telefono e a Xerox permette accesso alle biblioteche mondiali, quasi immediatamente, senza indugi. E così l'effetto immediato del computer è quello di tirare su i muri dei soggetti e divisioni della conoscenza a favore di tutto campo, il totale di sensibilizzazione della Gestalt.

(1967 p. 67)

# Il futuro dell' educazione

K



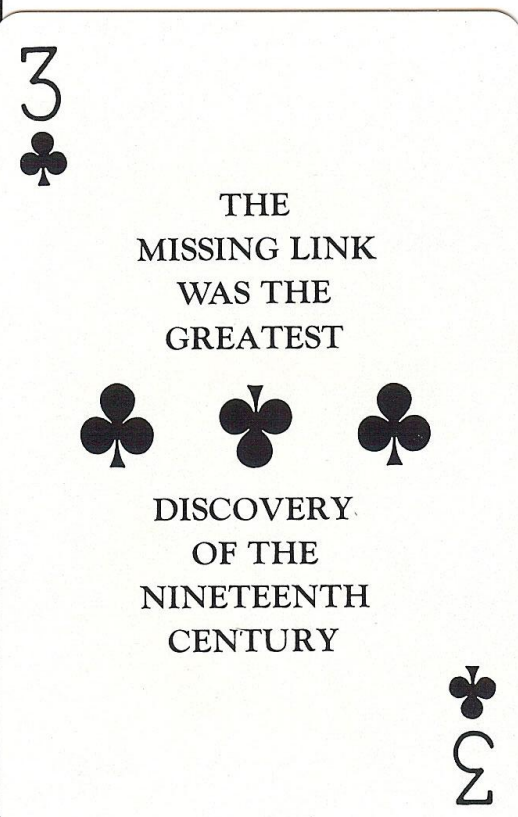
K

L'università e la scuola del futuro devono essere un modo di coinvolgere la partecipazione della comunità, non per consumo di conoscenza ma per la creazione di intuizioni prima completamente indisponibili. L'ostacolo a tale partecipazione della comunità nel risolvere problemi di ricerca in alti livelli, è la riluttanza ad ammettere, e di descrivere in dettaglio le loro difficoltà e la loro ignoranza.

# Il futuro dell'educazione

Non vi è alcun tipo di problema che sconcerta una dozzina di esperti che non può essere risolto in una sola volta da un milione di menti che viene data una possibilità contemporaneamente per affrontare un problema.

La soddisfazione di prestigio individuale, che deriva dal possesso di competenza, deve ora cedere alle soddisfazioni molto più grande di dialogo e di gruppo scoperta. (McLuhan e Leonard 1967)



# Il futuro dell'educazione

Più velocemente di quanto possiamo realizzare, stiamo entrando in un'era straordinariamente diversa dalle precedente. Frammentazione, specializzazione e identità saranno sostituite da interezza, diversità e, soprattutto, un profondo coinvolgimento

...

Essere coinvolto significa essere chiamato in causa, significa interagire. Per interagire, lo studente deve arrivare da qualche parte. In altre parole, lo studente, l'apprendimento ambientale (una persona, un gruppo di persone, un libro, un corso programmato, un apprendimento elettronico o console qualsiasi altra cosa) deve coinvolgersi in ogni modo di dialogo.

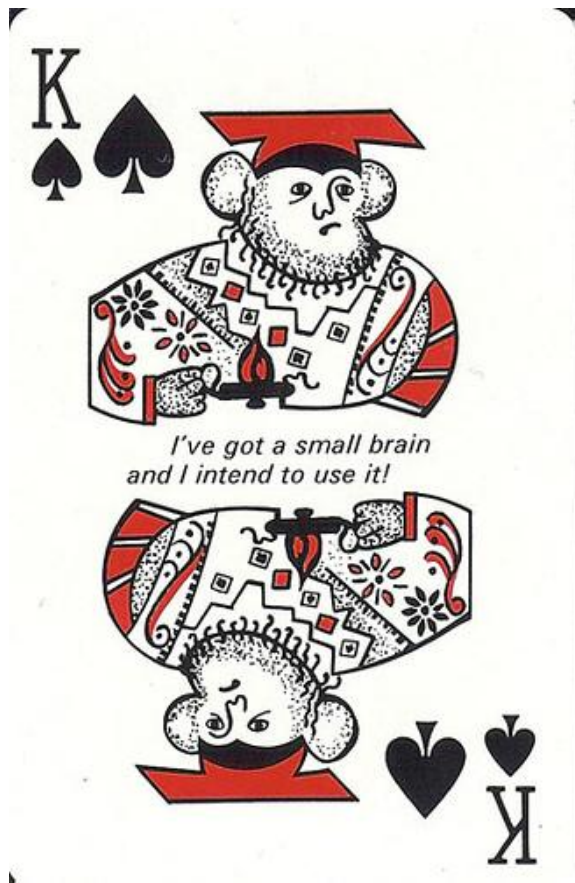


The Cyclops,  
the roving eye, the hunter  
(eternal chimera hunter)



# Il futuro dell'educazione

Quando i computer sono usati correttamente, infatti, accrescono le diversità individuali. La rete mondiale di computer ha messo la conoscenza a disposizione degli studenti ovunque in pochi minuti o secondi. Poi, il cervello dell'uomo non dovrà servire come banca dati di fatti particolari e l'uso della memoria esterna a disposizione di tutti per l'istruzione, darà libertà alla mente per la creazione e l'invenzione in strette collaborazioni.



# Il suo profilo su Google

Come si siede nella sala di controllo informativo, sia a casa o al lavoro, la ricezione di dati a velocità enorme - immaginifica, suonora, o tattile da tutte le aree del mondo, i risultati potrebbero essere pericolosi e schizofrenici. Il suo corpo rimarrà in un posto solo ma la sua mente galleggia fuori nel vuoto elettronico, essendo ovunque in tempo reale nella banca di dati.

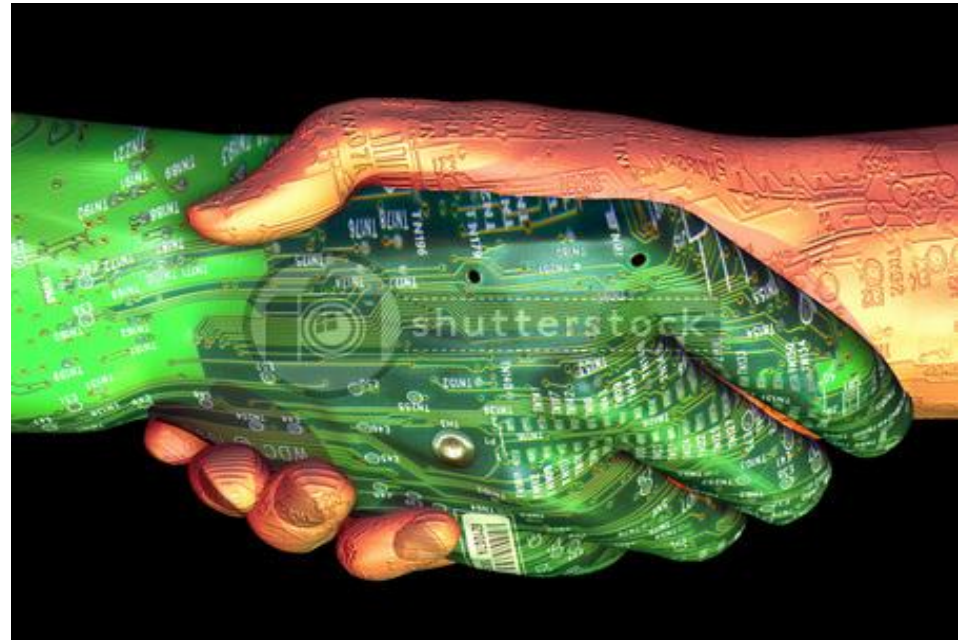
[right to forget](#)

(McLuhan, M. and Powers : The Global Village, page 97)

[Your internet profile](#)

# L'ALTRA FACCIA DELLA MEDAGLIA

L'individuo tende ad estraniarsi dalle relazioni sociali intese in maniera tradizionale in favore di nuove forme immateriali di vita sociale, in una sorta di virtualizzazione della realtà.



**Gli adolescenti sono sempre di più sul web, la loro vita reale è sempre più intrecciata alla vita virtuale – simulazione di quella reale – con un prevaricamento della seconda sulla prima**



# PERCENTUALI CONSUMO MEDIATICO

- TELEVISIONE
- DIGITALE TERRESTRE (servizio pubblico)
- TV SATELLITARE
- WEB TV
- MOBILE TV
- PAY TV
- NON GUARDO LA TV



26 %  
4 %  
0 %  
10 %  
20 %

# PERCENTUALI CONSUMO MEDIATICO

- TELEFONO CELLULARE  
TIPO

- BASIC
- SMARTPHONE
- VIDEOFONINO
- PALMARE
- IPAD



46 %

36 %

6 %

10 %

0 %

# PERCENTUALI CONSUMO MEDIATICO

## • TELEFONO CELLULARE SERVIZI



- SMS 98 %
- MMS 12 %
- CHIAMATE 80 %
- VIDEOCHIAMATE 4 %
- SOCIAL NETWORK 32%
- PAGINE WEB 16 %

# PERCENTUALI CONSUMO MEDIATICO

- TELEFONO CELLULARE  
SERVIZI
- GPS
- E-MAIL
- YOUTUBE
- ALTRE APPLICAZIONI
- NON UTILIZZO



8 %

16 %

28 %

14 %

0 %

# PERCENTUALI CONSUMO MEDIATICO

- RADIO

- WEB RADIO

- RADIO DA MP3

- RADIO DA TELEFONINO

- NON UTILIZZO



16 %

32 %

22 %

32 %

# PERCENTUALI CONSUMO MEDIATICO

- QUOTIDIANI
- WEB
- CARTACEO
- NIENTE

40 %

40 %

28 %



# PERCENTUALI CONSUMO MEDIATICO

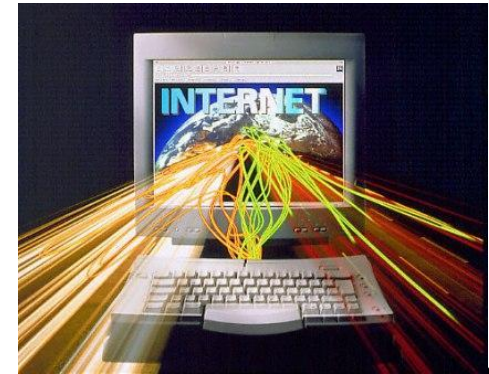
- LIBRI



- E-BOOK 4 %
- CARTACEO 74 %
- NIENTE 24 %

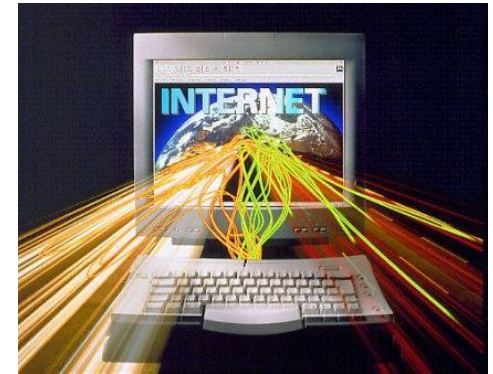
# PERCENTUALI CONSUMO MEDIATICO

- INTERNET DA PC
- CONSULTAZIONE PAGINE WEB 90 %
- SOCIAL NETWORK 82 %
- GIOCHI ON LINE 38 %
- VIDEO 56 %
- FILM STREAMING 76 %
- P2P 40 %



# PERCENTUALI CONSUMO MEDIATICO

- INTERNET DA PC
- CONDIVISIONE FILE
- CHAT
- E-MAIL
- RICERCHE
- ALTRO
- NON UTILIZZO



32 %

78 %

54 %

66 %

6 %

0 %

# L'IMPATTO DELLO SCHERMO SULLA SOCIALIZZAZIONE

In particolare con la diffusione delle videosocializzazioni è possibile modificare la rappresentazione di noi stessi e navigare in un ambiente per certi versi simulato.

Questi nuovi mezzi trasformano le relazioni sociali rendendole più fluide, eliminando il “disagio” della presenza diretta, ma allo stesso tempo spersonalizzano quella che è l'interazione sulla quale si è evoluta per anni la nostra specie.

# CITAZIONI

- << No, assolutamente. Capita spesso di essere fraintesi in chat per colpa dell'impossibilità di capire il tono di voce dell'interlocutore, di vedere le espressioni del volto, i gesti,... Questi fattori non rendono una conversazione virtuale piacevole tanto quanto una reale. >>
- << Sì, penso che lo schermo faciliti l'espressione dei propri stati d'animo in quanto a volte lo si considera come una protezione, un barriera tra noi e le nostre emozioni, e questo ci fa sentire meno vulnerabili. >>
- << Lo schermo facilita e distrugge i rapporti sociali a seconda dei punti di vista. Personalmente credo che le persone si chiudano sempre di più in se stesse con l'aumento della tecnologia, dimenticandosi come si costruiscono rapporti umani dal vivo. La vita è semplificata, di molto. Questo però non è tanto negativo: si può essere di più in contatto con persone lontane e la comunicazione è facilitata. La tecnologia va comunque usata con moderazione. >>

# GLI ADOLESCENTI E LE NUOVE TECNOLOGIE

- Giocano con la propria identità
- Intrattengono relazioni virtuali
- Produzione contenuti multimediali
- Blogging, social networking
- Poca ricerca di informazioni



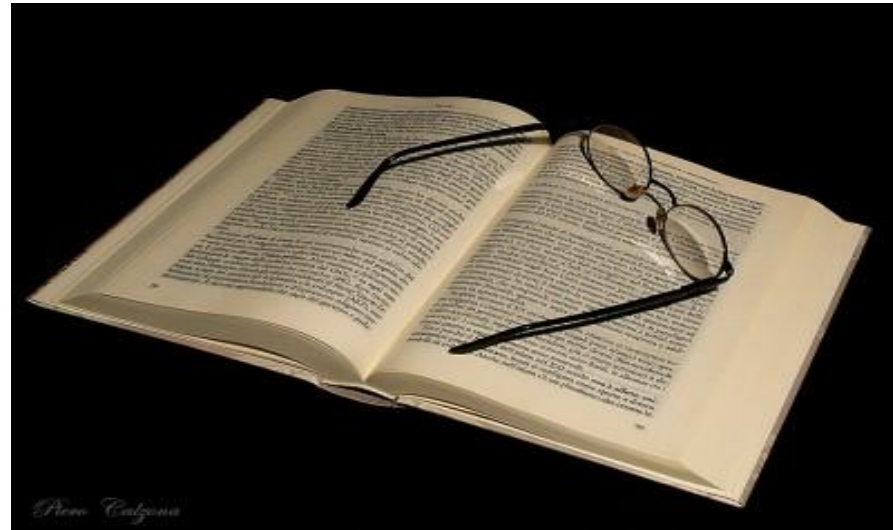
# Google ci rende stupidi?

La vastità delle voci e delle fonti fa sì che navighiamo velocemente e saltiamo da un link all'altro perdendo attenzione su l'oggetto che stavamo cercando



# Google ci rende stupidi?

La velocità e la simultaneità con cui carpiamo le informazioni fa sì che si perda quella che definiamo riflessione, avviene quindi una perdita di senso e di identità.



I giovani d'oggi non sopportano la descrizione né sanno più seguire la narrazione, ma sono attenti al racconto visivo e amano la percezione dell'azione:  
la letteratura può sopravvivere come materia scolastica solo mediante una trasposizione in questi nuovi media di comunicare

## [The REAI Facebook](#)

