

The banner features a row of six icons: a globe, a book, a handshake, a money bag with a Euro symbol, a scale of justice, and a bicycle. Below the icons, the text 'AIUCD 2021' is prominently displayed. Underneath, it reads 'DH per la società: e-guaglianza, partecipazione, diritti e valori nell'era digitale' and '10° congresso annuale PISA 19-22 gennaio'. On the right side, a list of topics is shown in colored text: 'DIGITAL PUBLIC HUMANITIES' (red), 'OPEN CULTURE' (orange), 'RETI SOCIALI' (yellow), 'TECH ECONOMY' (green), 'E-PARTICIPATION' (blue), and 'TECNOLOGIE ASSISTIVE' (purple). The background includes binary code and a classical building facade.

AIUCD 2021

DH per la società: e-guaglianza, partecipazione, diritti e valori nell'era digitale

10° congresso annuale **PISA** 19-22 gennaio

DIGITAL PUBLIC HUMANITIES
OPEN CULTURE
RETI SOCIALI
TECH ECONOMY
E-PARTICIPATION
TECNOLOGIE ASSISTIVE

Versione PROVVISORIA del contributo presentato al Convegno Annuale

DISCLAIMER

Questa versione dell'abstract non è da considerarsi definitiva e viene pubblicata esclusivamente per facilitare la partecipazione del pubblico al convegno AIUCD 2021

Il Book of Abstract contenente le versioni definitive e dotato di ISBN sarà disponibile liberamente a partire dal 19 gennaio sul sito del convegno sotto licenza creative commons.

Alice's Adventures in Digital Humanities

Mario Valori¹

¹ De Digitali Eloquentia, digitale(«»)dedigitalieloquentia.it

ABSTRACT

'Digital humanities' è un concetto sfumato e, per certi versi, chimerico, difficile da definire senza porre confini troppo angusti o, al contrario, lasciare eccessivi spazi interpretativi. Se questo è vero per esperti e ricercatore, quale può essere la percezione di 'digital humanities' per i non addetti ai lavori? Che significato assume questa espressione in chi non se ne occupa professionalmente e a che ambiti viene ricollegata?

Attraverso un'indagine linguistica qualitativa che ha coinvolto 618 studenti liceali, arriviamo a comprendere come le 'digital humanities' siano assimilate nell'immaginario collettivo al concetto e alle pratiche di 'e-learning': un risultato che sottolinea la necessità di una riflessione sull'importanza della divulgazione delle digital humanities anche in settori e ambiti non strettamente accademici.

PAROLE CHIAVE

digital humanities – percezione – definizione – divulgazione

PROPOSTA

Usando una metafora astronomica, credo che potremmo descrivere il campo delle Digital Humanities come una galassia. In una galassia, infatti, non esistono confini netti e, soprattutto, se vi si sta immersi è quasi impossibile riconoscerne l'articolazione. Ma, se si guarda da fuori (e da lontano), ecco che una morfologia e un confine emerge chiaramente [1].

Con questa poetica quanto vaga espressione Fabio Ciotti, nome ben noto nel panorama delle Digital Humanities, sottolineava efficacemente le difficoltà che possiamo riscontrare nel definire e limitare questo ambito di ricerca, un problema sentito quanto dibattuto dalla comunità scientifica [2; 3; 4; 5]. Meno interesse. Invece, sembra aver suscitato quale sia la percezione delle 'digital humanities' in un contesto non professionale: cosa pensa una persona qualsiasi, con un livello medio di istruzione, quando sente parlare di 'digital humanities'? Quali esempi potrebbero venirgli in mente? Che significato ha per lei questa espressione, che cosa richiama?

Si tratta di domande importanti, ricollegabili non solo alla necessità di ottenere finanziamenti o di attirare i migliori studenti e ricercatori [6; 7;] ma anche e soprattutto alla necessità di diffondere cultura, lottando per una scienza aperta, condivisa e davvero inclusiva: una battaglia che non si deve limitare all'open access o a scontri sul diritto d'autore ma che risiede anche, e soprattutto, nella disponibilità a un colloquio che aspiri a coinvolgere l'intera comunità [8; 9].

Un recente studio condotto dalla dottoressa Sciumbata [10] ha portato all'attenzione dell'AIUCD i risultati di una indagine sulle conoscenze digitali di studenti universitari nativi digitali iscritti a corsi in materie umanistiche, mettendo in luce non solo una serie preoccupante di carenze ma anche la propensione nei soggetti coinvolti a sopravvalutare le proprie competenze e abilità, considerandosi quindi adeguatamente formati, se non addirittura esperti.

Come si vedrà dallo studio proposto, una situazione simile (se non addirittura più drammatica) si ritrova nell'ambito delle 'digital humanities'. Da un questionario sottoposto con il supporto di un'associazione culturale a un campione di 618 studenti di varie scuole superiori italiane è emerso che la stragrande maggioranza degli intervistati non solo non era in grado di definire, anche solo in linea generale, cosa potessero essere le 'digital humanities' ma che tale mancanza non era assolutamente percepita dai soggetti coinvolti, fermamente convinti di aver risposto bene alle domande interessate.

L'analisi ha coinvolto studenti nati fra il 1999 e il 2004, equamente suddivisi per genere e iscritti a licei classici, scientifici, linguistici e delle scienze umane. È stato permesso di partecipare solamente a coloro che a un colloquio preliminare avevano dichiarato di essere (almeno potenzialmente) interessati a un percorso accademico e/o lavorativo in ambito umanistico; la scelta, opinabile, è stata fatta per massimizzare i risultati positivi, partendo dall'assunto, idealmente condivisibile, che chi desidera intraprendere una determinata carriera sia più propenso a informarsi sui temi e sugli ambiti di ricerca interessati da questa.

Il questionario è stato somministrato attraverso computer; ogni domanda occupava una pagina ed erano presenti dei cursori che permettevano di muoversi liberamente fra le varie pagine, eventualmente anche tornando indietro a una risposta precedente per integrarla e/o modificarla.

Veniva richiesto nella prima pagina di definire i seguenti sette termini con un limite teorico di 20 parole ciascuno: antropologia, digital humanities, diplomatica, drammaturgia, filologia, iconologia, letterature comparate.

La seconda pagina richiedeva di fornire un esempio concreto di una qualche attività per ciascuno dei lemmi precedenti, fornendo un esempio per rendere più chiaro come rispondere (TERMINE: ‘pedagogia’ – DEFINIZIONE: ‘disciplina che studia problemi e tematiche relative all’educazione e alla formazione umana’ – ESEMPIO: ‘una ricerca che studi la funzione educativa dei giochi da tavola per i bambini fino dagli 8 ai 12 anni’)

Per lo svolgimento della prova erano concessi in tutto venti minuti; quando mancavano circa cinque minuti alla conclusione ciascun gruppo di studenti (i questionari erano somministrati nell’aula informatica, normalmente occupata da due classi alla volta) veniva avvisato che, quale incentivo, si era deciso di offrire un premio pari a € 200,00 in buoni spesa elettronici per colui o colei che avesse risposto meglio alle domande poste. Agli studenti inoltre era stato detto prima della prova che era proibito accedere a internet per cercare le risposte; per questo motivo era stato richiesto di consegnare i propri cellulari. Tuttavia in nessuno dei computer era stato inibito l’accesso alla rete per cui un numero considerevole di studenti (11% prima dell’annuncio riguardante il premio, a cui si è aggiunto un ulteriore 37% dopo la comunicazione) ha deciso di aiutarsi nella compilazione del questionario attraverso il web. Quello però che gli studenti non sapevano era che su ogni macchina era stato installato un software che registrava ogni attività dell’utente, dalle digitazioni fino alle pagine internet visitate o al tempo trascorso davanti a ogni singola schermata.

In questo modo è stato possibile raccogliere non solo le risposte finali inviate dai ragazzi ma anche, attraverso un lungo e paziente lavoro di consultazione dei log e di visualizzazione di filmati, di ricostruire ogni passaggio precedente all’invio delle stesse. Ogni singola risposta è stata così arricchita da una serie di ‘metadati’ particolarmente significativi, utili per identificare eventuali zone d’ombra e di dubbio (una definizione fornita in pochi secondi denota una maggiore sicurezza rispetto a una riscritta più volte, corretta e di fronte alla quale si è arrabattati per due o tre minuti), nonché per raffrontare le definizioni originali con quelle successive, arricchite dai contributi estrapolati dal web da parte di chi avesse ‘barato’.

Per quanto riguarda le ‘digital humanities’ il quadro, come già preannunciato, appare desolante: oltre l’88% degli studenti coinvolti le considera ‘formazione a distanza’, definendole idealmente come ‘strumenti digitali per formare’. ‘E-learning’ è l’esempio di attività più comune, presentato da quasi il 30% dei partecipanti, mentre un altro 12% prova a specificare meglio indicando ‘Google Classroom’. Preoccupa ancora di più quanto riscontrato controllando i metadati. Il tempo dedicato a definire e esemplificare le ‘digital humanities’ è pari a 1’41” minore rispetto a quello dedicato a ‘diplomazia’ ‘filologia’ ‘iconologia’ e ‘antropologia’, mostrando quindi che gli studenti sembrano non avere dubbi sulle loro risposte. Ciò è confermato anche da chi ha usato internet per correggere e integrare le proprie risposte: non solo i ‘bari’ hanno cercato maggiormente ‘filologia’ (91%) e ‘diplomazia’ (75%) rispetto a ‘digital humanities’ (54%) ma, mentre ‘diplomazia’ è stata la voce più emendata (la stragrande maggioranza dei partecipanti l’aveva definita in precedenza come la ‘scienza delle relazioni internazionali’), ‘digital humanities’ conta poche correzioni (26%), quasi tutte radicali (eliminazione di quanto scritto in precedenza per copiare e incollare la voce presente su Wikipedia).

Sebbene il campione analizzato non sia statisticamente significativo sorgono comunque spontanee alcune riflessioni che mi sento di condividere. Il risultato appare eclatante: la maggioranza degli studenti liceali interessati all’ambito umanistico non ha la minima idea di cosa siano le ‘digital humanities’ e tende a relegarle al proprio ambito esperienziale, identificandole come ‘e-learning’ e ‘didattica a distanza’. Questo deriva sicuramente dalla complessità della definizione in sé, già ricordata all’inizio, ma anche da una chiusura del mondo accademico verso l’esterno. Non esistono, ad oggi, siti internet o altri prodotti in lingua italiana che cerchino di spiegare, anche solo per somme linee, le ‘digital humanities’ ai non addetti ai lavori nonostante il fatto che la loro eterogeneità potrebbero essere, a mio parere, di estremo interesse anche per il vasto pubblico quale connubio della tradizione umanistica con l’informatica, riconoscendo a questa una nuova dignità e sottraendola al ruolo meramente ancillare che il pensiero comune le ha attribuito.

Si tratta di un cammino impervio, sicuramente, ma fondamentale: in un mondo che si affida sempre più passivamente alla tecnologia le ‘digital humanities’ rappresentano non solo una concreta e pragmatica prospettiva di lavoro ma anche, e soprattutto, un modo per riappropriarsi del proprio retaggio umanistico, attraverso la rielaborazione critica del presente.

BIBLIOGRAFIA

- [1] Ciotti, F. Oltre la galassia delle Digital Humanities, In: *AIUCD 2019 – Book of Abstract*. AIUCD, 2019.
- [2] Gold, M. (ed). *Debates in the Digital Humanities*. University of Minnesota Press, 2012.
- [3] Gold, M. e Klein, L. (ed). *Debates in the Digital Humanities 2016*. University of Minnesota Press, 2016.
- [4] Svensson, P. *Big Digital Humanities: Imagining a Meeting Place for the Humanities and the Digital*. University of Michigan Press, 2016.
- [5] Berry, D. (ed). *Understanding Digital Humanities*. Palgrave Macmillan, 2012.
- [6] Hicks, D. e Katz, J. S. Equity and excellence in research funding. *Minerva*, 49(2), 2011.
- [7] Lok, C. Science funding: Science for the masses. *Nature* 465, 2010.
- [8] Caso, R. *La rivoluzione incompiuta. La scienza aperta tra diritto d’autore e proprietà intellettuale*. Ledizioni, 2020.
- [9] Hecker, Susanne (ed). *Citizen Science: Innovation in Open Science, Society and Policy*. UCL Press, 2018.
- [10] Sciumbata, F. Students of humanities and digital skills: a survey on Italian university students. *Umanistica Digitale*, 2020.