

## Di Storia e Social Media

Luciano Gallinari  
(Direttore editoriale)

È con molto piacere che pubblichiamo nella rivista del nostro Istituto il presente fascicolo dedicato ai *Social Media* e al loro rapporto con la Storia e le società contemporanee.

Per quanto possa sembrare – a prima vista – perfino fuori di una sua naturale collocazione editoriale, *Mediterranean Network Publics and Citizenship. Civic engagement, political participation and cultural practices in the social media landscape in the Mediterranean area* è ospitato in *RiMe* a seguito di un invito da me fatto nel maggio del 2014 nella sede di Cagliari dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea del CNR alla collega e amica Stefania Manca, ricercatrice dell'Istituto per le Tecnologie Didattiche del CNR (ITD) affinché pensasse alla curatela di un fascicolo dedicato all'oggetto delle sue ricerche: i *Social Media*, appunto. Già da tempo ero attratto dai rapporti tra la ricerca e la disseminazione di contenuti di carattere storico – da una parte – e i *Social Media* (*lato sensu*) dall'altra, in considerazione della loro utilità come potenti e flessibili strumenti capaci di favorire la sperimentazione didattica. Soprattutto nella produzione e nell'insegnamento della Storia, con l'ulteriore effetto, non secondario, di accrescere negli studenti – ma anche nei restanti beneficiari della società civile – la loro partecipazione civica, specialmente nel caso della storia contemporanea come ben si coglie nei saggi del presente volume.

Questo mio più recente interesse si è aggiunto a precedenti esperienze in collaborazione con altre colleghe e amiche dell'ITD, sempre dedicate alla disseminazione di contenuti storici, sfociate in tre Laboratori Didattici al Festival della Scienza di Genova (2010, 2011 e 2014). Iniziative dedicate agli studenti – dalle Scuole elementari alle superiori – nelle quali si fece uso di strumenti ludici *offline* e *online* che permettessero di evidenziare le strategie euristiche e comunicative messe in atto dai destinatari di quei Laboratori.

Alla luce anche dei risultati di quelle esperienze – che ribadirono come la combinazione di diversi strumenti permettesse un maggiore coinvolgimento degli studenti – tuttora proseguo nell'esplorazione del rapporto con le tecnologie digitali mediante una più recente attenzione nei confronti dei e del trasferimento di contenuti di natura storica tramite Videogiochi a scuole e istituzioni culturali quali musei e aree archeologico-monumentali.

Attività in parte già realizzate – un Workshop internazionale, *Digitising Humanities*, svoltosi a Cagliari lo scorso giugno – e in parte attualmente in corso nell’ambito di un Progetto biennale di ricerca finanziato dalla Regione Autonoma della Sardegna (2015-2017) che consentirà di accrescere le esperienze di collaborazione e di ibridazione tra i “vecchi” (forse è proprio il caso di dirlo...) contenuti storici e le “nuove” tecnologie. Esperienze oltre modo utili anche e soprattutto per i ricercatori, continuamente stimolati a rimettersi in gioco come produttori di sapere (storico, nel nostro caso) e come docenti / disseminatori per un pubblico di non specialisti che deve essere “diversamente” attratto rispetto allo specialista.

Una sfida quanto mai avvincente, alla quale siamo sicuri di aver dato un contributo con la pubblicazione di questo interessante fascicolo che speriamo venga seguito da altri, al fine di favorire e ospitare un costante dibattito tra le Scienze (non solo la Storia, ma anche le altre discipline affini) e le Tecnologie, in nome proprio di quell’aggettivo *Social* che le accomuna.