

# RiMe

## Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea

ISSN 2035-794X

numero 2, giugno 2009

Gli strumenti informatici di collaborazione  
nella ricerca e nello studio della Storia:  
prospettive e mutamenti

Giovanni Sini

## **Direzione**

Luciano GALLINARI, Antonella EMINA (Direttore responsabile)

## **Responsabili di redazione**

Grazia BIORCI, Maria Giuseppina MELONI, Patrizia SPINATO BRUSCHI,  
Isabella Maria ZOPPI

## **Comitato di redazione**

Maria Eugenia CADEDDU, Clara CAMPLANI, Monica CINI, Alessandra CIOPPI,  
Yvonne FRACASSETTI, Luciana GATTI, Raoudha GUEMARA, Giovanni GHIGLIONE,  
Maurizio LUPO, Alberto MARTINENGO, Maria Grazia Rosaria MELE,  
Sebastiana NOCCO, Anna Maria OLIVA, Riccardo REGIS,  
Giovanni SERRELI, Luisa SPAGNOLI, Massimo VIGLIONE

## **Comitato scientifico**

Luis ADÃO da FONSECA, Sergio BELARDINELLI, Michele BRONDINO, Lucio CARACCILO,  
Dino COFRANCESCO, Daniela COLI, Miguel Ángel DE BUNES IBARRA, Antonio DONNO,  
Giorgio ISRAEL, Ada LONNI, Massimo MIGLIO, Anna Paola MOSSETTO, Michela NACCI,  
Emilia PERASSI, Adeline RUCQUOI, Flocel SABATÉ CURULL, Gianni VATTIMO,  
Cristina VERA DE FLACHS, Sergio ZOPPI

## **Comitato di lettura**

In accordo con i membri del Comitato scientifico, la Direzione di RiMe sottopone a *referee*, in forma anonima, tutti i contributi ricevuti per la pubblicazione

## **Responsabile del sito**

Corrado LATTINI

Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea: Luca CODIGNOLA Bo (Direttore)

RiMe – Rivista dell'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea (<http://rime.to.cnr.it>)  
c/o ISEM-CNR - Via S. Ottavio, 20 - 10124 TORINO (Italia)  
Telefono 011 670 3790 / 9745 - Fax 011 812 43 59  
Segreteria: [segreteria.rime@isem.cnr.it](mailto:segreteria.rime@isem.cnr.it)  
Redazione: [redazione.rime@isem.cnr.it](mailto:redazione.rime@isem.cnr.it) (invio contributi)

## Indice

Marco Atzori <i>L'identità della città contemporanea nel contesto economico globale</i>	5-11
Esther Martí Sentañes <i>L'empremta catalana en la cultura sarda. Història, institucions, art, llengua i tradicions populars</i> 	13-30
Simonetta Sitzia <i>Note sull'attività pastorale di Antonio Parragues de Castillejo, arcivescovo di Cagliari, negli anni 1559-1568</i>	31-46
Jean-François Plamondon <i>Exotisme et Touriste de bananes</i>	47-58
Veronica Cappellari <i>I mostri della guerra fra follia e morte: la rappresentazione del dramma libanese nell'opera teatrale di Abla Farhoud e Wajdi Mouawad</i>	59-84
Nataša Raschi <i>Le kaléidoscope linguistique dans le théâtre de Zadi Zaourou</i>	85-104

## Dossier

### La ricerca all'Istituto di Storia dell'Europa Mediterranea

a cura di Luca Codignola Bo

Giovanni Serreli <i>Vita e morte dei villaggi rurali in Sardegna tra Stati giudicali e Regno di 'Sardegna e Corsica'</i>	109-116
Alessandra Cioppi <i>Il costo della guerra nel Regno di Sardegna attraverso i libri del batlle general Jordi de Planella (1396-1399)</i>	117-130
Sebastiana Nocco <i>I progetti per le fortificazioni nella Sardegna moderna</i>	131-141

## Indice

Luciano Gallinari	
<i>L'Italia e gli Italiani in Argentina tra la fine dell'Ottocento e i primi decenni del Novecento. Prospettive di ricerca a un anno dal Bicentenario dell'indipendenza (2010)</i>	143-171
Giovanni Sini	
<i>Gli strumenti informatici di collaborazione nella ricerca e nello studio della Storia: prospettive e mutamenti</i>	173-192
Luisa Spagnoli	
<i>Un percorso di ricerca per la comprensione del paesaggio: la prospettiva geografica tra logos e mythos</i>	193-205
Grazia Biorci	
<i>Verso una pragmatica interculturale: l'espressione e l'interpretazione del disagio psicologico degli immigrati</i>	207-218
Antonella Emina	
<i>De la littérature d'expression française de Léon-Gontran Damas à la littérature-monde</i>	219-230

## Gli strumenti informatici di collaborazione nella ricerca e nello studio della Storia: prospettive e mutamenti

Giovanni Sini

In questa sede si vuole esaminare la tematica degli strumenti informatici di collaborazione nella teoria e prassi della ricerca e dello studio della Storia. La disciplina che precipuamente si occupa di sviluppare tali studi è l'Informatica umanistica: unione di due aree disciplinari quali l'Informatica e le Scienze Umane.

Il campo d'indagine dell'Informatica umanistica è il contenuto stesso delle Scienze Umane, eventualmente ricontestualizzato in alcune sue istanze relative al nuovo materiale di studio che emerge dalla commistione delle due aree disciplinari. L'Informatica, dal canto suo, presta metodologie e tecniche non in maniera passiva, ma permeando e mutando le mentalità e le modalità d'approccio alle Scienze Umane. L'Informatica non è da intendersi come un semplice mezzo a servizio delle Scienze umane, ma come una possibilità per indagare nuove strade e prospettive metodologiche *altre*, finora non ancora sperimentate<sup>1</sup>.

Si ritiene che l'Informatica umanistica dalle sue origini, negli Anni Quaranta del secolo scorso, a oggi abbia attraversato tre differenti fasi<sup>2</sup>. Ogni fase può essere considerata come propedeutica alla successiva, in quanto vengono analizzati e sperimentati metodi e, inoltre, nel tempo maturano approcci che saranno impiegati nelle fasi seguenti<sup>3</sup>. La fase di sviluppo che attualmente si sperimenta è la ter-

---

<sup>1</sup> Dello stesso avviso: «L'Informatica non deve essere strumento a uso dell'umanistica, ma deve essere pensata come fondamento per una riflessione sui metodi della ricerca umanistica», Francesca TOMASI, *Metodologie informatiche e discipline umanistiche*, Roma, Carocci, 2008, p. 21.

<sup>2</sup> «Ogni fase corrisponde a un momento storico preciso, più o meno esteso negli anni, durante il quale la diffusione sempre maggiore dell'utilizzo dei mezzi informatici e telematici nella vita quotidiana ha cambiato, e cambia, gli usi e le mentalità», Giovanni SINI, "Informatica umanistica: commistione di due discipline. Appunti e riflessioni per tracciare lo stato dell'arte e individuare prospettive", in Maria Giuseppina MELONI e Olivetta SCHENA (a cura di), *Mediterraneo e Sardegna tra Medioevo ed Età Moderna. Omaggio a Francesco Cesare Casula*, in corso di stampa 2009.

<sup>3</sup> «(...) nella fase, qui di seguito denominata Due e, maggiormente, nella fase Tre, possano coesistere elementi presenti nelle fasi precedenti. Questi elementi, nelle

za. Riguarda l'unione della filosofia e dei metodi del web 2.0<sup>4</sup> agli studi e alle ricerche nel campo umanistico. La fase attuale può rappresentare una nuova possibilità per la ricerca e la didattica nelle discipline umanistiche, con evidenti effetti a livello sociale e culturale. Si ritiene vi possano essere, nel lungo periodo, effetti positivi per una maggiore circolazione di idee e per le possibilità che il mezzo informatico offre rispetto ai tradizionali sistemi, ed effetti negativi per un eventuale ipotetico isolamento dal mondo reale, preferendo un comodo mondo virtuale e digitale. La trasformazione avvenuta, e quella in corso, promossa dall'Informatica, è una rivoluzione socio-culturale che porta il sapere individuale a divenire sapere collettivo; l'intelligenza individuale è rappresentata e intesa come una parte, o un nodo, di una ben più massiccia rete di collegamenti neurali virtuali, i quali formano l'intelligenza collettiva<sup>5</sup>.

---

fasi più recenti di sviluppo della disciplina, assumono nuove implicazioni e vanno incontro a una naturale evoluzione epistemologica. Vi è da precisare che ogni filone che inizia non si esaurisce con l'avvento del successivo e nemmeno si fonde con esso, semplicemente continua, avvalendosi di indicazioni provenienti dalle fasi più giovani». *Ibidem*.

<sup>4</sup> Il web 1.0, precedente al 2.0, era statico ed era realizzato per l'esclusivo utilizzo da parte degli utenti. Il web 2.0 inizia a nascere nel momento in cui esplose il fenomeno del *dot-com*, intorno al 2001, e indica l'evoluzione del web verso un livello che ha come caratteristiche fondanti la dinamicità delle informazioni e la stretta correlazione tra utente e sito web. La diffusione del termine e della filosofia web 2.0 si fa strada a partire dal 2004. Oggi, nel 2009 si discute diffusamente, su siti web diversamente specializzati, di ulteriore evoluzione del web: il web 3.0, o addirittura il web 4.0. Sarebbe il web del futuro prossimo in cui l'intelligenza artificiale, sotto forma di complessi algoritmi automatizzati, orienta l'utente nelle articolate ricerche nella *Rete*. Con il web 3.0, secondo le previsioni, ci sarebbe l'avvento del 3D nell'interazione uomo-macchina. Il web nella versione 3.0 non sarà più fatta di pagine o di risultati di query di database, ma di spazi in cui muoversi, ovviamente si parla di spazi virtuali. Forse solo con il web 4.0, o qualche versione successiva, si potrà parlare di spazi semi-virtuali grazie all'utilizzo di massa della tecnica olografica. Ogni volta che si parla di web 3.0 si fa come esempio iniziale di questo nuovo aspetto del web, l'esperienza di Second Life, sito web che simula la vita reale in 3D. Il sito ospita anche sedi istituzionali di banche e Università. Si veda il sito: <<http://secondlife.com>>. Si vedano sull'argomento di web 2.0 i seguenti link: <<http://www.openarea.net/Web2.0.pdf>>; <<http://projects.melodycode.com/Web20>>; e infine l'articolo in cui Tim O'REILLY spiega il web 2.0 e le differenze con il web 1.0 <<http://www.xyz.reply.it/web20>>. Sul web 2.0 applicato alle Scienze Umane si veda l'intervento fruibile in video e diapositive: Gino RONCAGLIA, "Prospettive del nuovo web: web 2.0, collaborative filtering, wikipedia", Workshop di Informatica umanistica. Strumenti collaborativi e scrittura storica nel web 2.0 (Firenze, 15 Febbraio 2008), in <<http://www.zentation.com/viewer/index.php?passcode=fqd88n7erh>>.

<sup>5</sup> «È un'intelligenza distribuita ovunque, continuamente valorizzata, coordinata in tempo reale, che porta a una mobilitazione effettiva delle competenze. (...) il fondamento e il fine dell'intelligenza collettiva sono il riconoscimento e l'arricchimento

Nella prospettiva del web 2.0 e delle appena citate analisi del filosofo Pierre Lévy sull'intelligenza collettiva, gli strumenti di collaborazione consentono, nello specifico in ambito umanistico, l'interazione di diversi autori in un contesto autoriale protetto, con la finalità di realizzare conoscenza e intelligenza condivisa e partecipata coinvolgendo, quale sintomatica evoluzione, un sempre maggior numero di persone. L'applicazione di strumenti e metodi dell'Informatica allo studio e alla ricerca storica, quale prassi di una rivoluzione culturale in atto, ha modificato parametri e assunti metodologici e disciplinari, che stimolano la riflessione sulle future proposte e cambiamenti dell'Informatica umanistica.

Con il web 2.0 si passa dal concetto di web realizzato per dei possibili utilizzatori, al concetto di web in costante aggiornamento, realizzato in maniera partecipata e collaborativa dai suoi stessi possibili fruitori. La comunicazione e le relazioni che si intraprendono nel web non sono più del tipo *uno a molti*, bensì del tipo *molti a molti*. Ogni singolo utente apporta, secondo le proprie modalità di accesso e modifica, la propria partecipazione, e chiaramente anche il proprio contributo, al percorso di costruzione di una conoscenza specifica.

È possibile individuare, quali esempi rappresentanti degli strumenti informatici di collaborazione utilizzabili nelle Scienze Umane, diverse applicazioni con differenti funzioni e metodologie d'uso. Nell'ottica del web 2.0 e della realizzazione di conoscenza condivisa e partecipata l'esempio immediato di uno strumento collaborativo del tipo *molti a molti* è, attualmente, Wikipedia <http://www.wikipedia.org><sup>6</sup>. Esso è un'enciclopedia libera, realizzata dagli utenti stessi, dislocati nell'intero territorio mondiale. Realizzata nel 2001 in lingua inglese, ora è disponibile, anche se non per ogni singolo lemma, nella mag-

---

reciproco delle persone.... Si passa dal *cogito* cartesiano al *cogitamus*. Lungi dal fondere le intelligenze individuali in una sorta di magma indistinto, l'intelligenza collettiva è un processo di crescita, di differenziazione e di mutuo rilancio delle specificità» in Pierre LÉVY, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli, 1996, pp. 34-37.

<sup>6</sup> Il termine Wikipedia è formato dalla parola Wiki e dal suffisso di origine greca – pedia, ovverosia *paidéia*, con il significato di educare. Il termine Wiki deriva dalla lingua hawaiana e con il suo doppio, wikiwiki, significa veloce, rapido. In sostanza il termine Wikipedia significherebbe educare ed educazione veloce, rapida. Sul termine Wiki si veda: <<http://it.wikipedia.org/wiki/Wiki>>. Su Wikipedia in ambito umanistico si veda Roy ROSENZWEIG, "Can History be Open Source? Wikipedia and the Future of the Past", in *The Journal of American History*, vol. 93, n. 1, June 2006, pp. 117-146, e in <<http://chnm.gmu.edu/resources/essays/d/42>>; Serge NOIRET, *Wikipedia e storia: dobbiamo fare soltanto finta che non esista?*, Workshop di Informatica umanistica, cit. in <<http://www.storia.unifi.it/sds/dwnld/wikipedia-02-2008.ppt>>.

gior parte delle lingue esistenti. Wikipedia viene definita, oltre che libera, un'enciclopedia *work in progress*. Infatti, ogni voce è frutto di un continuo lavoro di revisioni non solo da parte dell'utente che ha creato il lemma, ma anche da parte di altri utenti preparati sull'argomento, che, abilitati, aggiungono, modificano e tolgono parti con l'obiettivo di migliorare il servizio. Vi sono differenti gradi di monitoraggio delle informazioni immesse, conseguentemente un'affidabilità differente tra utente e utente, in modo tale da perseguire un servizio esente da sorprese di cattivo gusto. Inoltre, alcuni lemmi, o parte di essi, possono essere modificati esclusivamente dagli amministratori. Si tratta di voci, solitamente, controverse, che necessitano una supervisione maggiore rispetto alle altre. Esse sono relative, per lo più, alla politica, ad alcune tematiche religiose e a fatti di cronaca contemporanea ancora poco chiari e per i quali, magari, è in atto un procedimento giudiziario. I concetti di autore e autorialità, nella filosofia wikipediana, stanno sullo sfondo; ciò che costituisce l'obiettivo fondamentale è il contenuto stesso del lemma, la sua realizzazione soddisfacente per la *community*. Il sistema Wikipedia offre l'opportunità a qualsiasi utente, sia esso amministratore o utente registrato o semplice visitatore, di esaminare costantemente il *work in progress* di ogni lemma. Infatti, attraverso un semplice *clic* su un pulsante, è possibile accedere liberamente all'edizione critica della voce in questione. Si possono analizzare, e confrontare, le singole revisioni, contrassegnate dal nome dell'autore e dalla data di modifica. Se sono presenti, è anche possibile visionare le discussioni riguardanti la realizzazione del lemma<sup>7</sup>.

Quale esempio della comunicazione *uno a molti* si segnala lo strumento del blog. Il web-log, estensione per il termine blog, è un sito web in cui un singolo utente, o un gruppo di persone, può inserire, senza necessariamente conoscere i diversi linguaggi del web, all'interno di proprie pagine personali, del materiale – testo, immagini e video – soggetto a commenti, ma non a modifiche, da parte degli utenti o di una determinata *community*. Il blog, a differenza del Wiki, è prettamente autoriale, sia che la voce sia del singolo individuo sia che la voce sia di una collettività di persone. Lo scopo del blog è la comunicazione soggettiva verso un uditorio multiforme, a differenza del Wiki in cui si ha una comunicazione multiforme monitorata verso un uditorio multiforme.

---

<sup>7</sup> Per quanto concerne il materiale immesso, Wikipedia non accetta materiale protetto da Copyright. Infatti, testi e immagini presenti nel sito sono licenziati sotto la GFDL (GNU Free Documentation License). Si veda a riguardo la pagina web <<http://it.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Copyright>>.

Altro rappresentante degli strumenti informatici di collaborazione è Knol realizzato da Google <http://www.googleknol.it><sup>8</sup>. Annunciato a dicembre 2007, è stato lanciato in versione *beta*, attualmente on-line, a luglio 2008. Knol presenta una tipologia di comunicazione *uno a molti* ed è prettamente orientato all'autorialità. Si tratta di un progetto nel quale ogni utente registrato con un account base su Google può pubblicare un articolo su una tematica di propria competenza con la finalità di condividere le proprie conoscenze. Gli utenti registrati hanno la possibilità di partecipare alla modifica dell'articolo a differente livello secondo il permesso assegnato al pezzo da parte dello scrittore. A discrezione dell'autore, infatti, sono presenti tre diverse modalità di permessi di collaborazione all'articolo: aperta, con moderatore, e chiusa. Se l'autore sceglie la tipologia di permesso di collaborazione aperta, chiunque abbia accesso a Knol tramite un account valido potrà modificare in tempo reale l'articolo in questione e visualizzare le modifiche immediatamente on-line. La collaborazione con moderatore consente di ricevere, da parte di utenti registrati, proposte di modifica, le quali vengono rese visibili esclusivamente all'autore e a persone e gruppi scelti dall'autore stesso. Le persone autorizzate potranno scegliere quali proposte accettare, quali rendere pubbliche, quali rendere argomento di discussione e quali scartare. La collaborazione chiusa, infine, consente le modifiche all'articolo solo da parte di persone o gruppi autorizzati dall'autore stesso. Se una tematica è già stata trattata in un articolo, Knol non vieta al nuovo autore di realizzarne un altro sul medesimo argomento. Il progetto è pensato come un forum in cui ogni partecipante inserisce la propria conoscenza e le proprie revisioni in relazione ai permessi accordati a quel pezzo, e non all'unicità del pezzo<sup>9</sup>. Per licenziare gli articoli e tutelare la proprietà intellettuale Knol si avvale di diverse tipologie di licenze a discrezione dell'autore. Queste sono quattro: con una licenza l'autore detiene i diritti rendendoli totalmente riservati, mentre le

---

<sup>8</sup> Il termine Knol secondo quanto dichiarato da Google nel Blog relativo a Knol significa "unità di conoscenza" ("unit of **knowledge**").

<sup>9</sup> «Che cosa succede se qualcun altro ha già scritto un articolo sull'argomento? Non importa. Puoi comunque scrivere un altro articolo. Infatti il progetto Knol è un forum in cui gli utenti vengono incoraggiati a esprimere le proprie opinioni e i propri punti di vista su vari argomenti. Come è stato specificato in precedenza, nessun altro può modificare il knol (a meno che non sia autorizzato dall'autore) o stabilire come devi sviluppare un tema. Se esegui una ricerca su un dato argomento, è molto probabile che vengano restituiti più knol tra i risultati. Naturalmente gli altri sono liberi di essere in disaccordo, scrivere i propri knol e pubblicare commenti e valutazioni.» Nella pagina Guida del progetto Knol di Google si legga <[http://knol.google.com/k/knol/knol/Help\\_it#](http://knol.google.com/k/knol/knol/Help_it#)>.

altre tre tipologie sono varianti della licenza Creative Commons. La licenza utilizzata dalla maggioranza degli utenti su Knol, forse anche per il fatto che è impostata come predefinita, è la Creative Commons Attribution 3.0 <http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.it><sup>10</sup>. Un utente su Knol può essere, oltre che singolo autore e proprietario, anche coautore o comproprietario di un articolo. Un articolo può avere fino a dieci proprietari, ogni proprietario può definire regole di licenza e collaborazione e invitare altri autori. Ogni autore può modificare l'articolo anche se la collaborazione è stata impostata precedentemente come chiusa. Ogni articolo può avere fino a dieci coautori<sup>11</sup>.

Esempio parallelo all'esperienza di Wikipedia può essere considerato il progetto portato avanti da Larry Sanger, Citizendium [http://en.citizendium.org/wiki/Main\\_Page](http://en.citizendium.org/wiki/Main_Page)<sup>12</sup>. Il progetto, in lingua inglese, è stato presentato nel 2006 ed è on-line in versione *beta* da marzo 2007. A febbraio 2009 erano state compilate e revisionate circa mille voci. Il fine esplicitato nell'home page è realizzare un'enciclopedia migliore di Wikipedia<sup>13</sup>. La filosofia che anima il pro-

---

<sup>10</sup> La licenza consente «di riprodurre, distribuire, comunicare al pubblico, esporre in pubblico, rappresentare, eseguire e recitare quest'opera, di modificare quest'opera. Alle seguenti condizioni: Attribuzione. Devi attribuire la paternità dell'opera nei modi indicati dall'autore o da chi ti ha dato l'opera in licenza e in modo tale da non suggerire che essi avallino te o il modo in cui tu usi l'opera. Ogni volta che usi o distribuisca quest'opera, devi farlo secondo i termini di questa licenza, che va comunicata con chiarezza. In ogni caso, puoi concordare col titolare dei diritti utilizzi di quest'opera non consentiti da questa licenza. Questa licenza lascia impregiudicati i diritti morali» (<<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.it>>). Su Knol è possibile settare la tipologia di licenza che si vuole impostare per i propri articoli. La scelta possibile è tra le seguenti tipologie: Creative Commons Attribution 3.0 <<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.it>>, Creative Commons Attribution-Noncommercial 3.0 <<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/deed.it>>, Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 <<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.it>>, oppure tutti i diritti riservati.

<sup>11</sup> Si vedano i link alle pagine guida coautori <<http://knol.google.com/k/knol-help/co-authors-in-knol/si57lahl1w25/8>>, e comproprietari <<http://knol.google.com/k/knol-help/managing-ownership-of-a-knol/si57lahl1w25/7?hd=ns#>>.

<sup>12</sup> Il termine è la contrazione di *Citizen's Compendium*, il compendio del cittadino. Il progetto Citizendium è un'enciclopedia Wiki, nata come "fork progressivo" (software sotto fase di sviluppo) di Wikipedia nel 2006 e presentata da Larry Sanger, uno dei due fondatori di Wikipedia stessa (l'altro fondatore è Jimmy Wales), il 15 settembre 2006 alla conferenza *Wizard of OS4* tenutasi a Berlino. Si vedano: <<http://wizards-of-os.org> e <http://www.wizards-of-os.org/index.php?id=2905&L=3>>.

<sup>13</sup> Lo scopo del progetto Citizendium, e di Larry Sanger nello specifico, si comprende meglio nell'ottica della filosofia *Open Source*, che si estende dal software all'informazione. Nel 2005 era stata pubblicata un'indagine nella rivista *Nature* sull'attendibilità delle singole voci scientifiche presenti nelle due enciclopedie on-line maggiormente consultate: da un lato Wikipedia, gratuita e

getto è sempre la stessa, l'informazione, e la cultura che ne può derivare, è intesa come prodotto *Open Source*, veicolata attraverso il web 2.0 e realizzata in maniera partecipata e collaborativa. La differenza sostanziale di Citizendium dovrebbe essere la certificazione autoriale e i riferimenti bibliografici obbligatori. Attraverso l'approvazione delle singole voci da parte di autori accreditati, di gruppi competenti e il supporto di una cospicua bibliografia e *webliografia* specialistica si vuole, infatti, superare la supposta mancanza d'autorevolezza scientifica rispetto a Wikipedia<sup>14</sup>. A tal fine l'accesso alla re-

---

realizzata liberamente in maniera collaborativa dagli utenti; dall'altro l'Enciclopedia Britannica, a pagamento e compilata da parte di esperti. Il risultato fu che la prestigiosa rivista stabiliva che la presenza di errori e la completezza di notizie nelle singole voci era simile nelle due enciclopedie, verificando una media di quattro errori su Wikipedia versione inglese contro i tre della Britannica. A riguardo si vedano i seguenti siti web: la voce Wikipedia su Wikipedia <<http://it.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>>; l'articolo pubblicato in Jim GILES, "Internet encyclopaedias go head to head", *Nature*, 15 dicembre 2005, 900-01, raggiungibile per gli abbonati attraverso il link seguente, nel quale sono presenti anche collegamenti ad approfondimenti e ad aggiornamenti tematici <<http://dx.doi.org/10.1038/438900a>>; dallo stesso numero della prestigiosa rivista si veda anche <<http://www.nature.com/nature/journal/v438/n7070/full/438890a.html>>; il sito web dell'Enciclopedia Britannica <<http://www.britannica.com>>.

<sup>14</sup> La mancanza d'autorevolezza scientifica di Wikipedia è segnalata in un articolo di marzo 2006 dell'Enciclopedia Britannica in risposta al citato articolo, nella nota precedente, della rivista *Nature* sulla bontà delle voci scientifiche presenti su Wikipedia e sulla Britannica <[http://corporate.britannica.com/britannica\\_nature\\_response.pdf](http://corporate.britannica.com/britannica_nature_response.pdf)>. È vero, però, che dal 2007 Wikipedia si sta dotando sempre più di strumenti di verifica e certificazione delle informazioni immesse e delle voci create, monitorando gli utenti e discriminando le differenti tipologie di permessi di modifica delle voci a seconda dell'utente e della tipologia del lemma oggetto di revisione. È anche vero che a partire dal 2007 si sono fatte sentire in maniera, probabilmente, più incisiva le voci critiche nei confronti di Wikipedia. Su tali critiche è sorto un dibattito sul numero di errori presenti nelle voci; sull'incompatibilità tra autorialità aperta e affidabilità e serietà dei lemmi; e su sporadici e rarissimi casi di wikipediani che millantano titoli e credenziali non possedute nei propri profili. Su tali tematiche si vedano, quali esempi non esaustivi dell'ampia documentazione prodotta prevalentemente in testate giornalistiche e che sarebbe utile e interessante analizzare in un ambito contributivo con finalità differenti dal presente, gli articoli apparsi il 18 e il 25 febbraio 2007 nell'inserito domenicale di cultura della testata giornalistica *Il 24 Ore* e il 28 febbraio 2007 sempre nelle pagine della medesima testata giornalistica, gli articoli di Tullio GREGORY, "Il sapere a portata di clic"; Roberto CASATI, "La vera sfida è migliorarla"; sono visualizzabili come rassegna stampa in <<http://www.fondazionebassetti.org/it/rassegna/sole07.02.18.htm>>. All'interno di tale dibattito si inserisce la comunità wikipediana, a tal proposito: <[http://it.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Bar/Discussioni/Bordata da Gregory sul Sole](http://it.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Bar/Discussioni/Bordata_da_Gregory_sul_Sole)> e anche Roncaglia nell'articolo Gino RONCAGLIA, "Wikipedia: enciclopedia universale o miniera di errori?", in *Griselda - LaRepubblica.it*, 21 febbraio 2007, <<http://www.griseldaonline.it/repubblica/roncaglia.html>>. Si segnala a questo

dazione dei contenuti è ristretto ai soli utenti registrati con i propri nomi reali e che abbiano fornito un proprio curriculum a garanzia delle informazioni immesse nei testi<sup>15</sup>. La redazione di un lemma passa attraverso diverse fasi di approvazione da parte di utenti e gruppi di esperti<sup>16</sup>. Citizendum distingue tra utenti *authors* ed *editors*<sup>17</sup>. Mentre i primi si occupano esclusivamente della redazione e revisione dei lemmi secondo le note regole e filosofia dei Wiki, gli *editors*, oltre a svolgere le funzioni degli *authors*, sono preposti a garantire, quali professionisti della materia ma non dell'argomento specifico, la qualità dei contenuti presenti su Citizendum. A chi scrive è sembrato che la figura dell'*author*, artefice di maggioranza della stesura del lemma, rimanga sullo sfondo rispetto a quella dell'*editor*, responsabile di eventuali modeste modifiche al lemma stesso e dell'approvazione definitiva di qualità, utile quest'ultima per rendere la versione del lemma in questione accettata da parte della *community* di esperti di Citizendum, anche se, come nella filosofia wikipediana, sempre suscettibile di modifiche.

Relativamente alla gestione delle fonti e delle ricerche è presente dal 2006 un'estensione per il browser Firefox, Zotero <http://www.zotero.org>, realizzato dal *Center for History and New Media* (CHNM) <http://chnm.gmu.edu><sup>18</sup>. Zotero è *Open Source* e per-

---

proposito la pagina in inglese sui punti critici di Wikipedia realizzata su Wikipedia <[http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia\\_criticism](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia_criticism)>. Continuando sul dibattito si veda una segnalazione, presente nell'archivio agosto – settembre 2007 nella Wikipedia in lingua italiana, di una possibile, quanto dubbia, riproduzione di parte di un lemma scientifico wikipediano da parte dell'enciclopedia Treccani <[http://it.wikipedia.org/wiki/Discussioni\\_progetto:Cococo/archivio/giugno-luglio-agosto\\_2007#Voce\\_dubbia:\\_forse\\_abbiamo\\_subito\\_un\\_copyright\\_d.27autore.3F](http://it.wikipedia.org/wiki/Discussioni_progetto:Cococo/archivio/giugno-luglio-agosto_2007#Voce_dubbia:_forse_abbiamo_subito_un_copyright_d.27autore.3F)>. Da un punto di vista dell'intelligenza collettiva e degli effetti sociali si veda l'articolo, Derrick DE KERCKHOVE, "L'intelligenza è un bene collettivo", presente nel quotidiano *Il Sole 24 Ore* del 15 febbraio 2007 di cui qui si segnala la rassegna stampa <<http://www.fondazionebassetti.org/it/rassegna/sole07.02.15.htm>>. Nella web tv del sito web della Treccani è possibile consultare il dibattito sul futuro delle enciclopedie, al quale hanno partecipato tra ottobre e novembre 2008: Antonio MENNITI il 15 ottobre, Gino RONCAGLIA il 17 ottobre, e Francesco TATÒ il 4 novembre <<http://www.treccani.it/Portale/sito/comunita/webTv/videointerviste/Menniti.html>>.

<sup>15</sup> Si vedano le regole e i requisiti utili per l'iscrizione su Citizendum <<http://en.citizendum.org/wiki/Special:RequestAccount>>.

<sup>16</sup> Per il processo di approvazione cui sono sottoposti gli articoli in Citizendum si veda <[http://en.citizendum.org/wiki/CZ:Approval\\_Process](http://en.citizendum.org/wiki/CZ:Approval_Process)>.

<sup>17</sup> Chi sono, quali caratteristiche devono avere e quale ruolo hanno gli *authors* e gli *editors* su Citizendum: <[http://en.citizendum.org/wiki/CZ:The\\_Author\\_Role](http://en.citizendum.org/wiki/CZ:The_Author_Role), [http://en.citizendum.org/wiki/CZ:The\\_Editor\\_Role](http://en.citizendum.org/wiki/CZ:The_Editor_Role)>.

<sup>18</sup> Il *Center for History and New Media* (CHNM) fa parte della *George Mason University* ed è stato creato nel 1994 dallo storico americano Roy Rosenzweig con

mette di catalogare le proprie ricerche effettuate on-line e di inserire commenti, note, organizzare cartelle tematiche e indicizzare i dati, offrendo la possibilità di consultazione sia on-line che offline. Il plugin per ora non consente la condivisione delle informazioni e dei propri dati e cataloghi, anche se pare sia proprio questo il fine ultimo del progetto Zotero.

Sul versante della gestione collaborativa on-line di documenti si segnala il progetto Docs, Documenti nella versione italiana, realizzato da Google e messo a disposizione degli utenti dotati di account dal febbraio 2007 in versione *beta*<sup>19</sup>. Il sito offre la possibilità di realizzare e modificare in maniera condivisa e partecipata documenti di testo, fogli di calcolo e presentazioni. Le produzioni effettuate possono essere esportate nei formati proprietari e in quelli liberi più diffusi<sup>20</sup>. L'autore del documento può scegliere di condividere il proprio lavoro e, quindi, di invitare altri utenti Google come semplici visitatori oppure come collaboratori. La prima tipologia di condivisione consente agli invitati solo di visualizzare il documento, ma non di modificarlo. I collaboratori possono visualizzare e modificare il documento e, se autorizzati dall'autore, possono anche invitare altri utenti e stabilire, a loro volta, la modalità di condivisione scegliendo tra invitati o collaboratori. In questo modo si può costruire una rete collaborativa, più o meno numerosa, per la realizzazione condivisa e partecipata di un documento.

In ambito prettamente didattico si segnalano le piattaforme di e-learning, diffuse ormai in molti atenei. Si tratta di portali attraverso i quali vengono fornite, per lo più agli utenti iscritti, risorse ordinarie e integrative alla didattica attraverso l'interazione con diversi strumenti informatici. Tra quelli di utilizzo più frequente nei *Learning Management System* (LMS) – così vengono chiamate le piattaforme di e-learning – se ne vogliono ricordare alcuni ritenuti fondamentali. Il modulo didattico, ovverosia il *Learning Object* (LO), è il componente essenziale della didattica attraverso la *rete*. In esso sono presenti

---

la finalità di studiare, nella teoria e nella prassi, l'utilizzo degli strumenti informatici applicati alla Storia. Si vedano i siti web: *Center for History and New Media* <<http://chnm.gmu.edu>>; *George Mason University* <<http://www.gmu.edu>>; sito web su Roy Rosenzweig <<http://thanksroy.org>>.

<sup>19</sup> Il sito Google Documenti <<http://docs.google.com>>.

<sup>20</sup> Un documento di testo, per esempio, può essere pubblicato on-line come pagina web oppure esportato come file .doc, .pdf oppure .rtf. Anche un foglio di calcolo può essere esportato come file e scegliere la tipologia di estensione, comprese quelle Office. In effetti, il progetto Docs di Google si potrebbe porre, in un futuro non molto lontano, come concorrente gratuito e diretto di pacchetti a larga distribuzione per l'ufficio *freeware* e a pagamento quali Open Office e Office.

le lezioni di cui l'utente può usufruire secondo le proprie modalità e i propri tempi. Ai moduli didattici sono spesso collegati o associati test, che possono trovarsi durante e anche a fine modulo. L'intento della somministrazione autonoma dei test è triplice: auto-valutativa, valutativa e formativa. Infatti, grazie alla tecnologia informatica è possibile tenere il tracciamento delle azioni compiute e monitorare, quindi seguire come fa un docente reale, un alunno nel processo d'apprendimento. Una sezione molto importante negli LMS è quella contenente i materiali didattici inseriti dai docenti, o dai tutor preposti alla formazione, e dalla quale è possibile scaricare o visualizzare documentazione, solitamente di approfondimento, ed esercitazioni relative a un modulo didattico specifico. Alcune piattaforme di e-learning mettono a disposizione una bacheca in cui docenti e alunni possono inserire i propri annunci e ricevere risposte a queste. Si segnala, infine, lo strumento del forum, al quale partecipano studenti e insegnanti su differenti tematiche e problematiche inerenti le discipline impartite. Le discussioni nel forum sono suddivise per argomento e ognuno è amministrato da un moderatore. Oltre ai suddetti strumenti si ricorda la possibilità di usufruire di web mail e chat. Una delle piattaforme *Open Source* maggiormente utilizzate in ambito accademico è Moodle <http://moodle.org><sup>21</sup>.

In un ambito maggiormente interattivo dal punto di vista grafico si può fare riferimento agli studi e alle realizzazioni di realtà virtuale e tridimensionale a opera di diversi centri di ricerca nazionali e internazionali, utili per ricostruire il territorio e le strutture del passato<sup>22</sup>. Tali ricostruzioni scientifiche sono basate sull'analisi e lo studio di testimonianze documentarie e materiali alle volte frammentarie e spesso in cattivo stato di conservazione o non più esistenti. Solitamente le consuete ricostruzioni bidimensionali del passato materiale sono affidate all'interpretazione individuale compiute attraverso la descrizione testuale oppure quella grafica. Per offrire un prodotto che vada oltre l'immagine soggettiva del singolo e che sia il più possibile rispondente a quella che sarebbe dovuta essere la realtà di quello specifico passato materiale, si fa ricorso alla ricostruzione scientifica in tre di-

---

<sup>21</sup> Sul sito ufficiale di Moodle sono segnalate oltre cinquantaquattromila siti di oltre duecento paesi nel mondo realizzati attraverso Moodle. Di questi buona parte fa riferimento a Università e Scuole primarie e secondarie. Si veda <<http://moodle.org/sites/>>. Si ricorda che il Learning Management System (LMS) Moodle è uno dei tanti sistemi di e-learning, anche se molto diffuso.

<sup>22</sup> Si segnalano i seguenti siti web di Istituti e Centri di ricerca nazionali e internazionali: Laboratorio di Tecnologia e Telecomunicazioni Multimediali dell'Università di Padova <<http://freia.dei.unipd.it>>; Institute for Advanced Technology in the Humanities dell'Università della Virginia <<http://www.iath.virginia.edu>>.

mensioni, secondo il sistema di riferimento cartesiano (assi X, Y e Z): larghezza, lunghezza e profondità. Tali realizzazioni vengono utilizzate con un doppio obiettivo: la ricerca e la didattica. Ai fini della ricerca, la realizzazione e la fruizione di modellazioni 3D può perfezionare i concetti teorici degli studiosi attraverso la visione tridimensionale dell'oggetto di studio. In ambito didattico, l'impiego del 3D può venire utilizzato come supporto visivo in accostamento al testo e alla testimonianza materiale.

Estremizzando l'utilizzazione della modellazione tridimensionale del singolo oggetto ed esportandola all'ambiente circostante e contestuale a quell'oggetto, comprendente anche la rappresentazione umana, si giunge all'elaborazione di un intero mondo virtuale navigabile e interattivo. All'interno di tale realtà ogni utente interagisce con il paesaggio e con gli altri utenti attraverso il proprio corpo, o meglio attraverso una rappresentazione di esso effettuata con un'immagine. Tale rappresentazione viene chiamata *avatar*, e raffigura una persona reale attiva nel mondo virtuale. Si pensi all'esperienza di *Second Life* <http://secondlife.com><sup>23</sup> in cui ogni *residente*<sup>24</sup> sceglie un proprio aspetto virtuale, *avatar* per l'appunto, e può navigare interagendo nei mondi creati dagli utenti stessi. Il mondo virtuale in *Second Life* ha, alle volte, un corrispettivo nel mondo reale, altre volte, invece, l'esperienza è da contestualizzarsi esclusivamente in ambito virtuale. Nel sito sono presenti sedi ufficiali, per esempio, di negozi, attività commerciali, banche e anche università. In tali sedi è possibile effettuare interazioni reali attraverso il virtuale. Infatti, se nella sede di una determinata banca su *Second Life* viene effettuata un'operazione economica virtuale, questa avrà effetto anche nel mondo reale. L'esempio è valido anche per i negozi e le diverse attività commerciali presenti, e dicasi lo stesso anche per le attività accademiche e culturali. Sul portale è possibile, infatti, seguire e impartire reali insegnamenti, imparare o condividere le proprie conoscenze, sia in maniera gratuita che dietro compenso. È possibile partecipare a lezioni virtuali universitarie di un docente che agisce, in quel preciso momento, nel mondo reale. È proprio l'insegnamento a distanza che è possibile rivoluzionare con *Second Life*. Dal punto di vista delle attività culturali si ricorda che è possibile visitare musei e luoghi d'arte. Il tutto, ovviamente, potrà essere fruito in realtà tridimensionale<sup>25</sup>. Su

---

<sup>23</sup> *Second Life* è stato creato nel 2003 dalla società americana Linden Lab <<http://lindenlab.com>>.

<sup>24</sup> Ogni utente registrato su *Second Life* viene chiamato residente.

<sup>25</sup> La prima Università a realizzare un mondo 3D è stata nel 2006 l'Università del Texas <<http://www.utexas.edu/academic/diia/secondlife/>>. Su *Secondo Life* sono

*Second Life* è possibile, inoltre, compiere attività esclusivamente virtuali quali, per esempio, prendere un caffè, virtuale ovviamente, con un amico e numerose altre attività.

Sempre in ambito del mondo virtuale e del tridimensionale si segnala *Active Worlds* (AW) <http://www.activeworlds.com>. Il funzionamento e la partecipazione al portale è simile al suo analogo più noto, *Second Life*. In AW esistono *universi* – su *Second Life* sono chiamati *mondi* – virtuali tematici, questi sono interattivi e navigabili attraverso *avatar*. All'interno di tale progetto sono attive diverse esperienze in ambito didattico portate avanti da differenti soggetti scolastici e accademici<sup>26</sup>.

Qual è e quale potrebbe essere l'utilizzo immediato degli strumenti informatici di collaborazione in ambito storico? Al fine di identificare meglio la finalità e le tipologie degli strumenti di collaborazione è bene fare un distinguo nell'applicazione di detti strumenti nell'ambito della ricerca, nell'ambito della didattica e individuare gli aspetti comuni.

Iniziando l'analisi da questi ultimi, l'aspetto fondamentale di utilizzo immediato, che è riscontrabile sia nella ricerca che nella didattica, è lo studio e la collaborazione condivisa e partecipata. Ciò implica l'esistenza di una comunità, scolastica e accademica, attiva e *web-oriented*.

---

presenti un centinaio di Istituzioni accademiche e didattiche, tra le quali spiccano anche le prestigiose università di Harvard e Oxford. In Italia diverse città hanno creato un loro spazio virtuale su *Second Life*, la prima è stata Mantova. La città è visitabile nelle sue strade e nei suoi musei e centri di cultura <<http://slurl.com/secondlife/Mitcom%20Experience/127/72/136>>. La prima provincia italiana invece è stata la Toscana. È anche presente la fedele rappresentazione della basilica di Assisi. Dal 2007 su *Second Life* sono presenti diverse esperienze di insegnamento delle lingue. In seguito a questo fenomeno alcuni degli istituti linguistici maggiormente prestigiosi hanno realizzato un proprio mondo virtuale e tridimensionale con delle classi frequentate da studenti collegati da ogni parte del mondo: l'Istituto Cervantes <<http://secondlife.cervantes.es/es/default.htm>>; il British Council attraverso l'esperimento per gli adolescenti denominato per l'appunto Teen Grid <<http://teen.secondlife.com>>; ed infine il Language Life <<http://shop.languagelifespanish.com/epages/es116572.sf>>. Per una guida e le novità relative alle attività in ambito educativo si segnala il forum italiano di *Second Life* <<http://www.secondlifeitalia.com>>.

<sup>26</sup> Si segnala L3D <<http://www.l3d.nl/index.php?p=start&l=en>> in cui il fine è che studenti insegnino ad altri studenti, è un progetto nato nel 2004. Sul sito di Active Worlds vi sono indicazioni sulle possibilità e le offerte educative attive <<http://www.activeworlds.com/edu/index.asp>>.

In ambito della ricerca si pensa alla teorizzazione della Storia come prodotto *Open Source*<sup>27</sup>, in pieno stile Wiki. In tal senso gli studi storici sarebbero realizzati in maniera condivisa e partecipata. Vi sarebbero maggiori contributi e punti di vista provenienti da differenti approcci storiografici. Si tenderebbe al fine ultimo, il contenuto, ponendo in secondo piano l'autore, comunque sempre presente.

Allo stato attuale, lo strumento di collaborazione principale in ambito didattico è rappresentato dalle piattaforme di e-learning. Esse risultano utili per personalizzare il percorso di apprendimento, confrontarsi con il gruppo di pari e il corpo docente, infine per creare e diffondere conoscenza circolare immediata.

In sintesi, l'utilità dell'impiego degli strumenti di collaborazione è la creazione e la diffusione di intelligenza e di conoscenza condivisa e partecipata. Questo secondo le modalità del web 2.0 e le analisi relative all'intelligenza collettiva, analisi sviluppate dal filosofo della comunicazione e della scienza Pierre Lévy, che focalizza la sua attenzione sull'osservazione dei fenomeni e accadimenti della massificazione degli elaboratori elettronici e delle reti telematiche e, in genere, di Internet e dello strumento ipertestuale e ipermediale.

L'utilizzo di strumenti di collaborazione per la creazione e diffusione di intelligenza e conoscenza condivisa e partecipata genera una conoscenza maggiormente diffusa, in senso numerico. Inoltre, come si può constatare dalle diverse esperienze Wiki, il fattore partecipativo e della condivisione, rispettando l'autorialità, stimola l'individuo immerso in una collettività alla collaborazione. Individuo che tende verso un obiettivo comune, più alto e grande di ognuno: la realizzazione perfettibile del contenuto. La procedura descritta si sintetizza nel seguente enunciato: il totale è più della somma delle singole parti e le singole parti prese singolarmente sono elementi rappresentativi del totale inscindibile.

Può essere considerato un peggioramento, dovuto all'utilizzazione degli strumenti informatici di collaborazione, e in genere delle reti telematiche, il cambio di *narratio* storica. Da lineare, consequenziale e fortemente autoriale, si passa a una struttura ipertestuale, anzi ipermediale, che pone in rilievo la costruzione di una conoscenza compartecipata, mettendo sullo sfondo il singolo autore. Il peggioramento apparente consisterebbe nel rendere discontinua la consueta lettura di un testo e nel porre sullo sfondo l'autore a favore, invece, di un'autorialità partecipata. La discontinuità nella lettura va a vantag-

---

<sup>27</sup> Si veda in tal senso l'articolo già citato nel presente lavoro: Roy ROSENZWEIG, "Can History be Open Source? Wikipedia and the Future of the Past", cit.

gio della personalizzazione della consultazione e dell'utilità del collegamento ipermediale, il quale apporta materiale sussidiario e di approfondimento.

Per quanto concerne la questione sul diritto d'autore e l'autorialità, si è fatto riferimento ad alcune tipologie di licenze in uso. Sono state in precedenza citate la licenza Creative Commons, realizzata da Lawrence Lessig, in uso su Knol, e la GNU Free Documentation Licence, adottata da Wikipedia e da Citizendium. Queste due licenze tutelano l'autorialità del testo concedendo, al contempo, diverse e differenti libertà sulle operazioni effettuabili sul testo da parte di altri autori.

\*\*\*

Non si è a conoscenza di progetti di ricerca in ambito storico, terminati o intrapresi, nel mondo accademico, che possano essere ricondotti alla terza fase di sviluppo dell'Informatica umanistica, a cui fa riferimento questo lavoro sugli strumenti di collaborazione, eccezion fatta per il progetto di ricerca presentato da chi scrive, nel dicembre del 2006, nell'ambito del Dottorato di ricerca in Scienze dei Sistemi Culturali dell'Università di Sassari. L'obiettivo della ricerca è lo studio comparativo dell'Istituzione parlamentare (le *Cortes*) nelle proprie strutture, funzioni e competenze in alcuni stati facenti parte della Corona d'Aragona durante il regno di Alfonso *il Magnanimo* (1416 – 1458). La scelta dei Regni della Corona da analizzare è ricaduta su quelli che rispondono a determinate caratteristiche: si affacciano preminentemente, con i loro interessi e la loro posizione geografica, sul Mediterraneo e fanno parte della Corona da differenti periodi di tempo<sup>28</sup>. Quest'ultima peculiarità è utile per studiare gli Atti

---

<sup>28</sup> Inizialmente si era orientato il progetto di ricerca verso i Regni di recente acquisizione della Corona d'Aragona. In particolare il Regno di Sardegna, il Regno di Sicilia e quello di Napoli. Si è dovuto desistere da tale progetto in quanto in fase di ricerca documentaria ci si è imbattuti nella grave penuria di fonti dovuta alle diverse e ripetute distruzioni degli archivi di stato di Palermo e di Napoli. Successivamente si è optato per i Regni che da diverso tempo appartenevano alla Corona in modo da poter avere uno studio comparativo maggiormente incentrato sulla teorica evoluzione dell'Istituzione parlamentare. Nello specifico si è pensato al Regno di Sardegna, al Regno di Valenza e al Principato di Catalogna. Per quanto riguarda il Regno di Valenza sono in fase di edizione da parte della professoressa Maria Rosa Muñoz Pomer e della sua équipe gli Atti parlamentari dei primi anni di regno di Alfonso *il Magnanimo*. Esistono edizioni sia per quanto riguarda il Regno di Sardegna, che per il Principato di Catalogna, che saranno la base per la realizzazione del progetto di ricerca. A tal fine si utilizzano le seguenti edizioni: Alberto BOSCOLO, *I parlamenti di Alfonso il Magnanimo*, revisione, apparati e note a cura di Olivetta SCHENA Cagliari, Consiglio Regionale della Sardegna, 1993 (*Acta Curiarum Regni Sardiniae*, III); "Cortes de Cataluña XII, (Comprende el Parlamento de Barcelona

parlamentari di stati diversamente maturi politicamente e istituzionalmente, che, durante l'arco cronologico in oggetto, avevano già sviluppato esperienze differenti dell'utilizzazione dello strumento assembleare. Alle appena esposte caratteristiche, si aggiunge la discriminante delle fonti. Si intende, infatti, utilizzare documentazione edita. Il progetto contempla la digitalizzazione della documentazione relativa agli Atti parlamentari insediativi dei singoli Regni sotto *il Magnanimo*. Nello specifico, il *file* immagine della scansione degli Atti sarà mappato: l'intenzione è di marcare ogni riga attraverso un collegamento ipertestuale (*link*) alla corrispondente trascrizione e traduzione. Al contempo, dallo stesso *link* sarà, eventualmente, possibile accedere ad approfondimenti contestuali. Tali approfondimenti saranno di doppia natura: da un lato saranno presenti studi storico-istituzionali curati dal sottoscritto, dall'altro saranno presenti voci redatte attraverso un software Wiki, realizzato, dal punto di vista tecnico, da chi scrive. Per l'attuazione dell'analisi comparativa si intende procedere attraverso il trattamento informatico del contenuto degli Atti parlamentari grazie all'ausilio di un database, si pensava a Mysql, e soprattutto di linguaggi di *scripting*, marcatura e codifica quali PHP, XML e TEI. La ricerca sarebbe fruibile mediante l'interrogazione della marcatura effettuata sui contenuti dei documenti trattati e archiviati, previa schedatura, in un database. In concreto, l'interrogazione da parte dell'utente finale avverrebbe in maniera grafica mediante la compilazione di brevi campi di ricerca e la scelta di voci, che richiamerebbero schede e schemi impostati precedentemente mediante linguaggio di marcatura e schematizzazione in un database. Inoltre, si pensa di dotare tale realizzazione di un luogo virtuale di approfondimento, dedicato a quegli studiosi che vorranno partecipare, in modo da poter approfondire tematiche relative alle istituzioni legislative dei Regni della Corona in analisi.

La novità del progetto risiede, oltre allo studio comparato attraverso il trattamento informatico di dati provenienti da differenti Atti parlamentari, nell'applicazione delle tecniche e della filosofia del web 2.0: la collaborazione attiva alla realizzazione della conoscenza partecipata e condivisa, realizzata proprio attraverso il Wiki di studiosi. Per quest'ultimo aspetto, si intende procedere per lo più come nei software Wiki. Oltre a ciò, si vorrebbero realizzare Qtvr (QuickTime Vir-

---

del 1416 y las Cortes de Cucufate y Tortosa de 1419-1420. Suplementos a Cortes ya publicadas y Adiciones de Cortes y Parlamentos de los siglos XIII y XIV)", in *Cortes de los antiguos reinos de Aragón y de Valencia y principado de Cataluña publicadas por la Real Academia de la Historia*, Madrid, Real Academia de la Historia, Tomo XII, 1908.

tual Reality), oppure realizzazioni in 3D dei luoghi dove si svolsero i Parlamenti, in modo da poter offrire al visitatore una visione fisica, anche se virtuale, degli spazi in cui si svolsero tali avvenimenti storici. Il progetto vuole essere uno studio di fattibilità dell'ultima generazione dell'Informatica umanistica applicata alla didattica e alla ricerca. Quanto potrà funzionare lo si saprà solo dopo le eventuali adesioni e il conseguente relativo utilizzo!

### *Bibliografia e Webliografia*

- BOSCOLO Alberto, *I parlamenti di Alfonso il Magnanimo*, revisione, apparati e note a cura di Olivetta SCHENA, Cagliari, Consiglio Regionale della Sardegna, 1993 (Acta Curiarum Regni Sardiniae, III).
- CASATI Roberto, *La vera sfida è migliorarla*, in "Il Sole 24 Ore", 25 febbraio 2007. Rassegna stampa:  
<<http://www.fondazionebassetti.org/it/rassegna/sole07.02.18.htm>>.
- "Cortes de Cataluña XII, (Comprende el Parlamento de Barcelona del 1416 y las Cortes de Cucufate y Tortosa de 1419-1420. Suplementos a Cortes ya publicadas y Adiciones de Cortes y Parlamentos de los siglos XIII y XIV)", in *Cortes de los antiguos reinos de Aragón y de Valencia y principado de Cataluña publicadas por la Real Academia de la Historia*, Tomo XII, Madrid, Real Academia de la Historia, 1908.
- DE KERCKHOVE Derrick, "L'intelligenza è un bene collettivo", in *Il Sole 24 Ore*, 15 febbraio 2007. Rassegna stampa:  
<<http://www.fondazionebassetti.org/it/rassegna/sole07.02.15.htm>>.
- GILES Jim, "Internet encyclopaedias go head to head", in *Nature*, (December 15, 2005), 900-01,  
<<http://dx.doi.org/10.1038/438900a>>.
- GREGORY, Tullio, "Il sapere a portata di clic", in *Il Sole 24 Ore*, 18 febbraio 2007. Rassegna stampa:  
<<http://www.fondazionebassetti.org/it/rassegna/sole07.02.18.htm>>.
- LÉVY Pierre, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Milano, Feltrinelli editore, 1996.
- NOIRET Serge, "Wikipedia e storia: dobbiamo fare soltanto finta che non esista?", Workshop di Informatica umanistica. Strumenti collaborativi e scrittura storica nel web 2.0 (Firenze, 15 Febbraio 2008), in <http://www.storia.unifi.it/sds/dwnld/wikipedia-02-2008.ppt>.
- RONCAGLIA Gino, "Wikipedia: enciclopedia universale o miniera di errori?", in *Griselda - LaRepubblica.it*, 21 febbraio 2007,  
<<http://www.griseldaonline.it/repubblica/roncaglia.html>>.
- RONCAGLIA Gino, "Prospettive del nuovo web: web 2.0, collaborative filtering, wikipedia", Workshop di Informatica umanistica. Strumenti collaborativi e scrittura storica nel web 2.0 (Firenze, 15 Febbraio 2008), in  
<<http://www.zentation.com/viewer/index.php?passcode=fqd88n7erh>>.

Giovanni Sini

ROSENZWEIG Roy, "Can History be Open Source? Wikipedia and the Future of the Past", in *The Journal of American History* vol. 93, Number 1 (June, 2006), pp. 117-146, e in <http://chnm.gmu.edu/resources/essays/d/42>.

SINI Giovanni, "Informatica umanistica: commistione di due discipline. Appunti e riflessioni per tracciare lo stato dell'arte e individuare prospettive", in Maria Giuseppina MELONI - Olivetta SCHENA (a cura di), *Mediterraneo e Sardegna tra Medioevo ed Età Moderna. Omaggio a Francesco Cesare Casula*, in corso di stampa 2009.

TOMASI Francesca, *Metodologie informatiche e discipline umanistiche*, Roma, Carocci editore, 2008.

*Risorse On-line*

(Ultima verifica dei siti web segnalati: 11 giugno 2009)

Tim O'REILLY su web 2.0 <<http://www.xyz.reply.it/web20>>.

Un documento sul web 2.0 <<http://www.openarea.net/Web2.0.pdf>>.

Altro documento sul web 2.0

<<http://projects.melodycode.com/Web20>>.

Wikipedia <<http://www.wikipedia.org>>.

Copyright su Wikipedia

<<http://it.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Copyright>>.

Voce Wikipedia su Wikipedia <<http://it.wikipedia.org/wiki/Wikipedia>>.

Voce Criticism di Wikipedia su Wikipedia

<[http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia\\_criticism](http://en.wikipedia.org/wiki/Wikipedia_criticism)>.

Dibattito su Wikipedia in relazione a critiche

<[http://it.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Bar/Discussioni/Bordata da Gregory sul Sole](http://it.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Bar/Discussioni/Bordata_da_Gregory_sul_Sole)>.

Wikipedia – Treccani

<[http://it.wikipedia.org/wiki/Discussioni\\_progetto:Cococo/archivio/giugno-luglio-agosto\\_2007#Voce\\_dubbia:\\_forse\\_abbiamo\\_subito\\_un\\_copyviol\\_d.27autore.3F](http://it.wikipedia.org/wiki/Discussioni_progetto:Cococo/archivio/giugno-luglio-agosto_2007#Voce_dubbia:_forse_abbiamo_subito_un_copyviol_d.27autore.3F)>.

Second Life <<http://secondlife.com>>.

Linden Lab <<http://lindenlab.com>>.

Università del Texas

<<http://www.utexas.edu/academic/diia/secondlife/>>.

Mantova Second Life

<<http://slurl.com/secondlife/Mitcom%20Experience/127/72/136>>.

l'istituto Cervantes <<http://secondlife.cervantes.es/es/default.htm>>.

British Council – Teen Grid <<http://teen.secondlife.com>>.

Language Life

<<http://shop.languagelifespanish.com/epages/es116572.sf>>.

Second Life Italia community <<http://www.secondlifeitalia.com>>.

Docs Google <<http://docs.google.com>>.

Zotero <<http://www.zotero.org>>.

Center for History and NewMedia (CHNM) <<http://chnm.gmu.edu>>.

George Mason University <<http://www.gmu.edu>>.

Roy ROSENZWEIG <<http://thanksroy.org>>.

Knol <<http://www.googleknol.it>>.

Knol Guida <[http://knol.google.com/k/knol/knol/Help\\_it#](http://knol.google.com/k/knol/knol/Help_it#)>.

Knol Coautori <<http://knol.google.com/k/knol-help/co-authors-in-knol/si57lahl1w25/8>>.

Knol Comproprietari <<http://knol.google.com/k/knol-help/managing-ownership-of-a-knol/si57lahl1w25/7?hd=ns#>>.

Citizendium <[http://en.citizendium.org/wiki/Main\\_Page](http://en.citizendium.org/wiki/Main_Page)>.

Citizendium Iscrizione

<<http://en.citizendium.org/wiki/Special:RequestAccount>>.

Citizendium Processo d'approvazione

<[http://en.citizendium.org/wiki/CZ:Approval\\_Process](http://en.citizendium.org/wiki/CZ:Approval_Process)>.

Citizendium Authors

<[http://en.citizendium.org/wiki/CZ:The\\_Author\\_Role](http://en.citizendium.org/wiki/CZ:The_Author_Role)>.

Citizendium Editors

<[http://en.citizendium.org/wiki/CZ:The\\_Editor\\_Role](http://en.citizendium.org/wiki/CZ:The_Editor_Role)>.

Attendibilità su Nature

<<http://www.nature.com/nature/journal/v438/n7070/full/438890a.html>>.

Enciclopedia Britannica <<http://www.britannica.com>>.

Britannica vs Nature

<[http://corporate.britannica.com/britannica\\_nature\\_response.pdf](http://corporate.britannica.com/britannica_nature_response.pdf)>.

Enciclopedia Britannica <<http://www.britannica.com>>.

Wizard of OS <<http://wizards-of-os.org>>.

Audio e Video di Wizard of OS <<http://www.wizards-of-os.org/index.php?id=2905&L=3>>.

Creative Commons 3.0

<<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.it>>.

Creative Commons Noncommercial 3.0

<<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/deed.it>>.

Creative Commons Share Alike 3.0

<<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.it>>.

Laboratorio di Tecnologia e Telecomunicazioni Multimediali

<<http://freia.dei.unipd.it>>.

Institute for Advanced Technology in the Humanities

<<http://www.iath.virginia.edu>>.

Moodle <<http://moodle.org>>.

Active Worlds (AW) <<http://www.activeworlds.com>>.

Active Worlds didattica

<<http://www.activeworlds.com/edu/index.asp>>.

L3D <<http://www.l3d.nl/index.php?p=start&l=en>>.

Web-TV Treccani

<<http://www.treccani.it/Portale/sito/comunita/webTv/videointerviste/Menniti.html>>.



