

Storia e Informatica, storytelling e verità veloci

Storia dell'Informatica
a.a. 2022/23

- definizioni: dal fatto alla verità
- il sistema di informazione:
produzione, distribuzione e consumo
- disinformazione: fake news e verità veloci
- comunicazione della scienza, informatica e STI
- un esperimento

□ fatto

- *avvenimento, azione, fenomeno, ciò che si compie o si è compiuto*

□ notizia

- *conoscenza (come sapere acquisito), relativa a fatti vicini o lontani nel tempo, in quanto se ne conservi traccia, o ne sia trasmessa o recepita la memoria*

□ verità

- *una versione verificabile – tramite fonti – dei fatti*

- nuovo ambiente dentro al quale si muove l'informazione
- validazione dei contenuti che vengono scambiati
- immane produzione di informazione

- da 24 ore a pochi minuti (aggiornamenti)
- contrazione del tempo per
 - la verifica dei fatti
 - attendibilità delle fonti
 - controllo qualità dei contenuti
- adattamento orizzontale dei contenuti
- coinvolgimento utenti: produzione e riproduzione, elaborazione e rielaborazione

- Costi fissi invariati (redazione)
 - outsourcing in fase di produzione
- Costi marginali quasi nulli
(digitalizzazione e distribuzione)
- Introiti
 - pubblicità, programmatic advertising
 - crowdfunding (Valigia blu)

- biografie, saggi, instant book....
- necessità di raggiungere un ampio pubblico
- libri o film che seguono maggiormente le logiche di mercato
- la paura è passare inosservati

- attratto dal mainstream, moda
- accessibilità a tutti con gli smartphone
- con le reti sociali rielabora l'informazione...
- ma vuole autodeterminazione
- disintermediazione

- dall'editore alle piattaforme
- perdita contatto diretto tra editore e pubblico: riconoscibilità
- influencer, nuovo livello di controllo dell'informazione
- fonti algoritmiche, privilegiano dinamiche economiche a dinamiche etiche

- *fake news* come termine generico
- contronarrazioni e bias
- le distorsioni dell'informazione online:
 - mis-informazione, mala-informazione, disinformazione
- verità veloci (Baricco)

- indica indistintamente una vasta gamma di *disturbi dell'informazione*
- notizie *completamente inventate, create artificialmente*
- carattere *sensazionalistico*
- *click baiting*

- complotti vs stampa ufficiale
- bias *ancoraggio, disponibilità e conferma*
- polarizzazione
- nuovo design della verità

- componente oggettiva (falsità dei contenuti e contagiosità)
- componente soggettiva (intento doloso e motivazione politico, ideologica o economica).
- diffusione massiva dei contenuti e il loro impatto sulla formazione dell'opinione pubblica e dell'agenda politica

- divulgati sul web
- non veritieri o riportati in modo inaccurato
- suscettibili di essere recepiti come reali
- non creati con un intento doloso.

- divulgati sul web
- da poter essere anche virali
- fondati su fatti reali (anche a carattere privato)
- messaggio con l'intento di danneggiare una persona, un'organizzazione o un Paese, o affermare/screditare una tesi.

- creati in modo da risultare verosimili,
- falsità dei fatti, contagiosità, intento doloso (anche sponsorizzati)
- danneggiare una persona, un'organizzazione o un Paese, o affermare/screditare una tesi
- vario formato (testo, audio, video, ecc.)

	PRODUZIONE CONTENUTI INFORMATIVI				DIFFUSIONE	IMPATTO SUL PLURALISMO
	Componente oggettiva		Componente soggettiva			
	Falsità dei contenuti	Contagiosità	Intento doloso	Motivazione politico/ideologica o economica	Diffusione massiva	Effetti sulla formazione dell'opinione pubblica
MIS-INFORMAZIONE ONLINE	●	◐*	○	○	○	●
MALA-INFORMAZIONE ONLINE	○	◐*	●	●	○	●
DISINFORMAZIONE ONLINE	●	●	●	●	●	●

- per diventare comprensibile ai più e essere rilevata dall'attenzione della gente
- perde esattezza e precisione e guadagna in sintesi e velocità
- Obiettivo di essere conosciute:
 - non la verità più esatta e precisa
 - ma quella che viaggia più veloce

- cresce per aumentare la viralità
- si ferma al raggiungimento dell'obiettivo
- il destinatario deve discernere

- istruire gli utenti sulla verità e falsità dei contenuti online
- backfire-effect
- polarizzazione
- Fact-checking a monte: attendibilità della notizia

- raccontare storie
- si può fare bene
- non cadere nelle trappole
- è il narratore che deve fare il primo sforzo

- Buoni esempi:
 - Festival della scienza, notti dei ricercatori, influencer...
- Public Understanding of Science
- Public Engagement with Science and Technology.
- “divulgazione” e “divulgatori”
- il pubblico si diverte, ma le storie sono sempre più annacquate e semplificate

- racconto scientifico:
 - metodo e precisione
 - competenze specifiche
- musei, in mezzo
 - involuzione in mostre
 - sempre più verso la conquista del pubblico
- racconto giornalistico
 - semplificazione ed esagerazione

ITALIAN TECH

CERCA

NEWS DB STARTUP VIDEO ITALIENS TUTORIAL PROVE ALMANACCO IT ACADEMY IT WEEK CHI SIAMO

ALMANACCO DELL'INNOVAZIONE: 11 OTTOBRE 1887



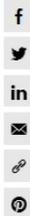
Usando un pacco di pasta inventano la prima calcolatrice meccanica, la Comptometer

di Riccardo Luna



10 OTTOBRE 2021 ALLE 21:34

1 MINUTI DI LETTURA



La calcolatrice meccanica nasce l'11 ottobre 1887. Ma quello è il giorno del brevetto. In realtà in primo prototipo risaliva a tre anni prima. Lo ha raccontato l'inventore in persona, Dorr Eugene Felt, che aveva appena 23 anni quando inventò la Comptometer (questo il nome). Dunque, siamo a Chicago. Ecco come andò: "Eravamo alla vigilia del Giorno del Ringraziamento del 1884 (la fine di novembre, ndr), e io avevo deciso di usare quella festa per costruire un modello di legno. Così andai in un negozio di provviste alimentari e scelsi una scatola che sembrava avere proprio le dimensioni giuste. Era un pacco di pasta, per questo quel modello l'ho sempre chiamato "macaroni bx model". Per i tasti mi procurai degli spiedini di carne dal macellaio all'angolo e delle grappette da un ferramenta e un assortimento di elastici per fare le molle. Quando

SALUTE



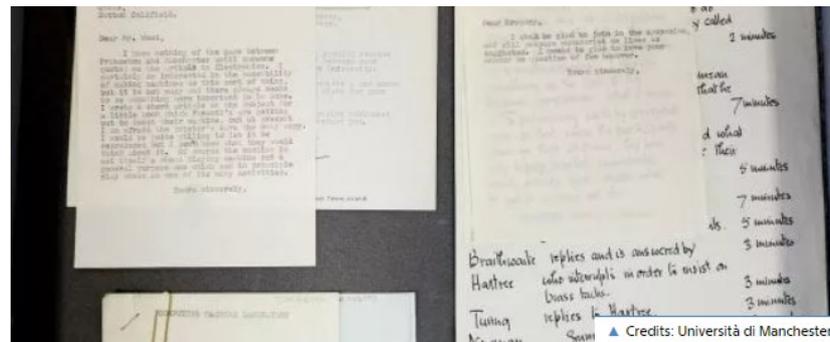
Le lettere segrete di Turing "Quanto odio l'America..."

La corrispondenza, ritrovata per caso all'università di Manchester, svela un lato inedito del grande scienziato che decifrò il codice Enigma

GIAMPAOLO CADALANU

Trovate le lettere di Alan Turing: "Odio gli Stati Uniti"

Giacomo Talignani



Recuperate per caso le missive rimaste in un cassetto per almeno 30 anni e indirizzate al fisico Donald Mackay. Nuove testimonianze sulla vita del geniale studioso che durante la II Guerra Mondiale contribuì a scardinare i cifrari segreti dei nazisti

28 AGOSTO 2017 PUBBLICATO PIÙ DI UN ANNO FA

1 MINUTI DI LETTURA

Rivive la prima traccia musicale elettronica, creata da ~~Alan Turing~~

Christopher Strachey



Alan Turing (Londra, 23 giugno 1912 – Wilmslow, 7 giugno 1954)

Il rapporto tra il matematico inglese e le sette note. Il restauro di un file che fu la prima pietra di una rivoluzione che ha portato ai sintetizzatori e alla musica elettronica odierna

dal nostro corrispondente ENRICO FRANCESCHINI



Lo leggo dopo | 26 settembre 2016

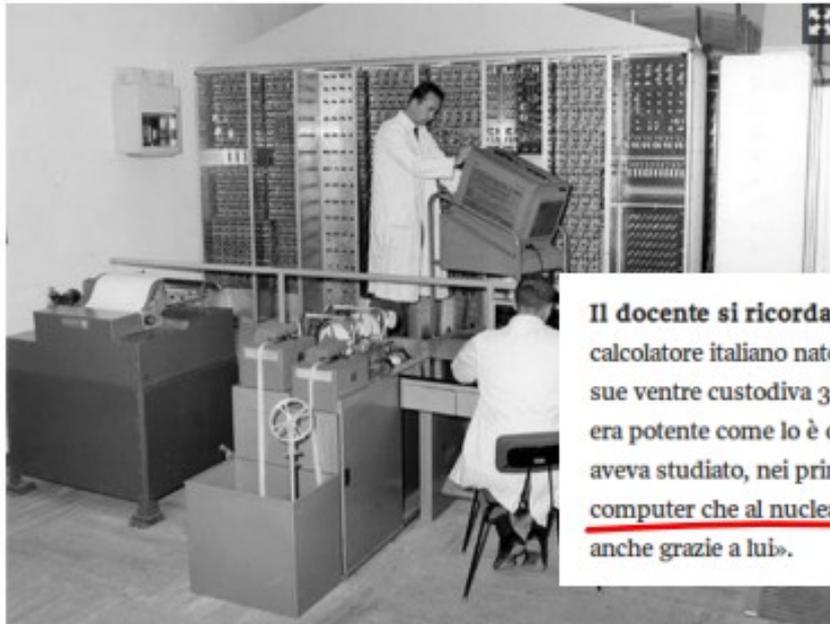


LONDRA - Il mondo può finalmente riascoltare la prima musica artificiale, creata dal padre del moderno computer, lo scienziato inglese [Alan Turing](#).

Pisa e i cinquant'anni di informatica: «Noi docenti i veri pionieri»

Il professor Giorgio Levi che tenne il primo corso di laurea: «Il grande sogno? Era sconfiggere la burocrazia». Era il 1969. «Volevamo una ricerca e un insegnamento moderni, ispirati all'intelligenza artificiale»

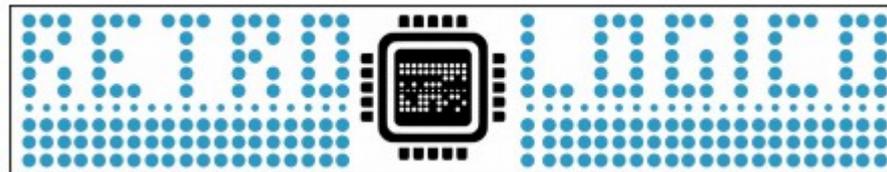
di Marco Gasperetti



Il docente si ricorda ancora l'emozione nel vedere la Cep, il primo super calcolatore italiano nato a Pisa nel 1961. Occupava mezzo piano all'Istituto di Fisica, il suo ventre custodiva 3.500 valvole, duemila transistor e 12 mila diodi al germano ed era potente come lo è oggi un orologio al quarzo da cinque euro. «Fermi, che a Pisa aveva studiato, nei primi anni 50 aveva esortato docenti e ricercatori a pensare più ai computer che al nucleare — ricorda Levi —: l'informatica nostrana si è sviluppata anche grazie a lui».

Che anno formidabile fu quel 1969 a Pisa. Il primo super computer italiano, nato dall'intuizione di Enrico Fermi, macinava bit e ammirazione, di notte si guardava la pallida luna appena conquistata dalla Nasa, gli studenti riempivano le piazze al grido «l'immaginazione al potere».

- Retrologico
- «se non ti convince hai solo da provare a costruire verità-veloci ancora piú veloci»
Baricco, The Game, 2018
- 1 blog, 1 pagina e 2 profili (fake) Facebook,
- infiltrati in piú di 20 gruppi Facebook





Retrologico

11 luglio 2019 · 🌐



Nell'ottava puntata della seconda stagione di Stranger Things a un certo punto appare un computer IBM con uno strano programma. Che cosa contiene e come funziona?



RETROLOGICO.ALTERVISTA.ORG

BASIC: come funziona il programma apparso in Stranger Things?

Nell'ottava puntata della seconda stagione a un certo punto appare un computer con ...



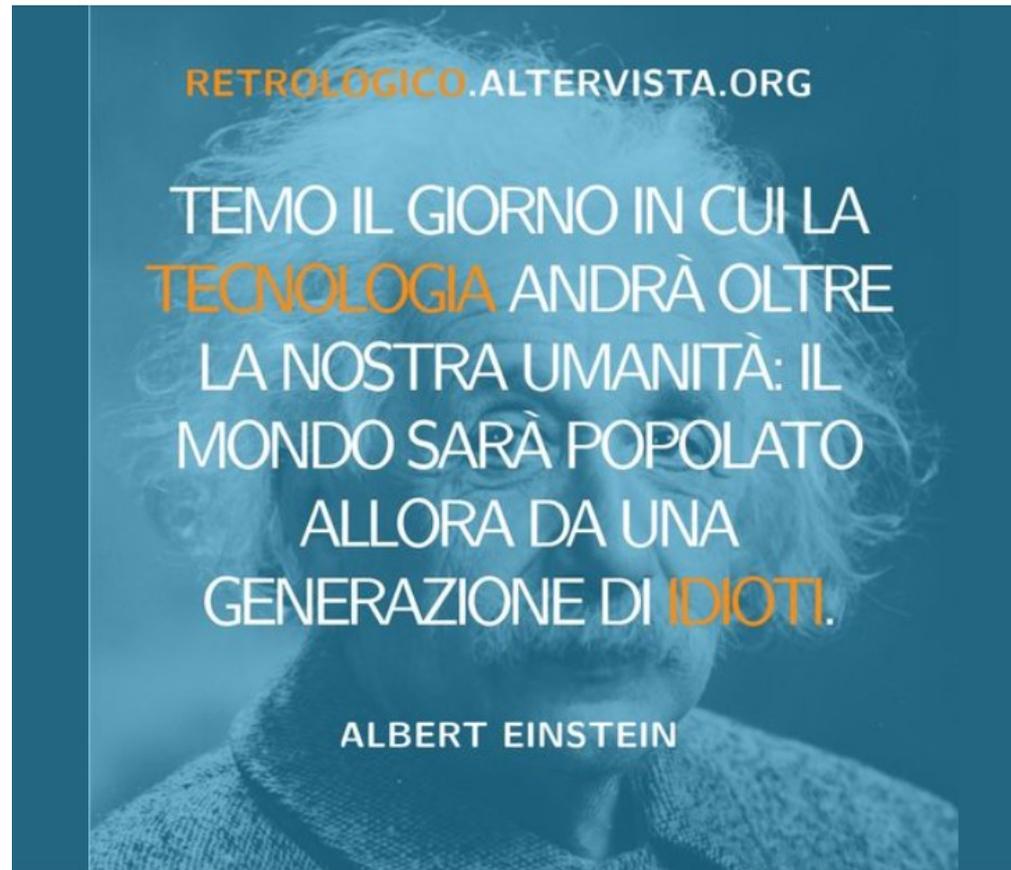
Retrologico

17 luglio 2019 · 🌐



Temo il giorno in cui la tecnologia andrà oltre la nostra umanità: il mondo sarà popolato allora da una generazione di idioti.

A. Einstein





Retrologico ha creato un sondaggio.

8 settembre 2019 · 🌐



Chi è stato il più visionario nell'informatica?



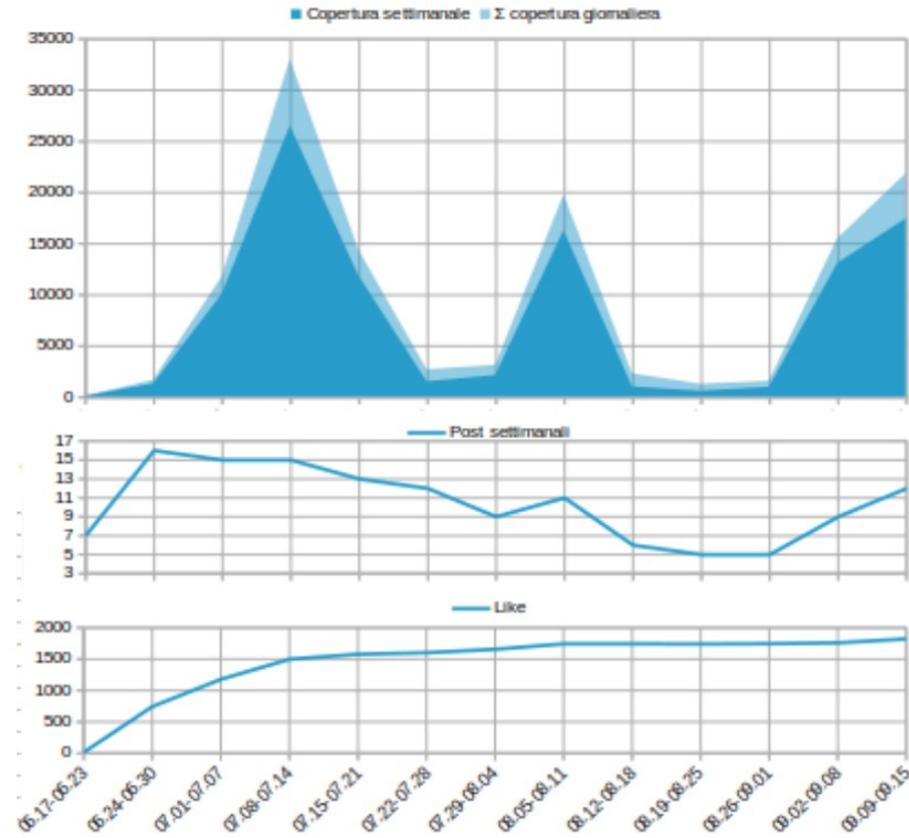
Adriano Olivetti



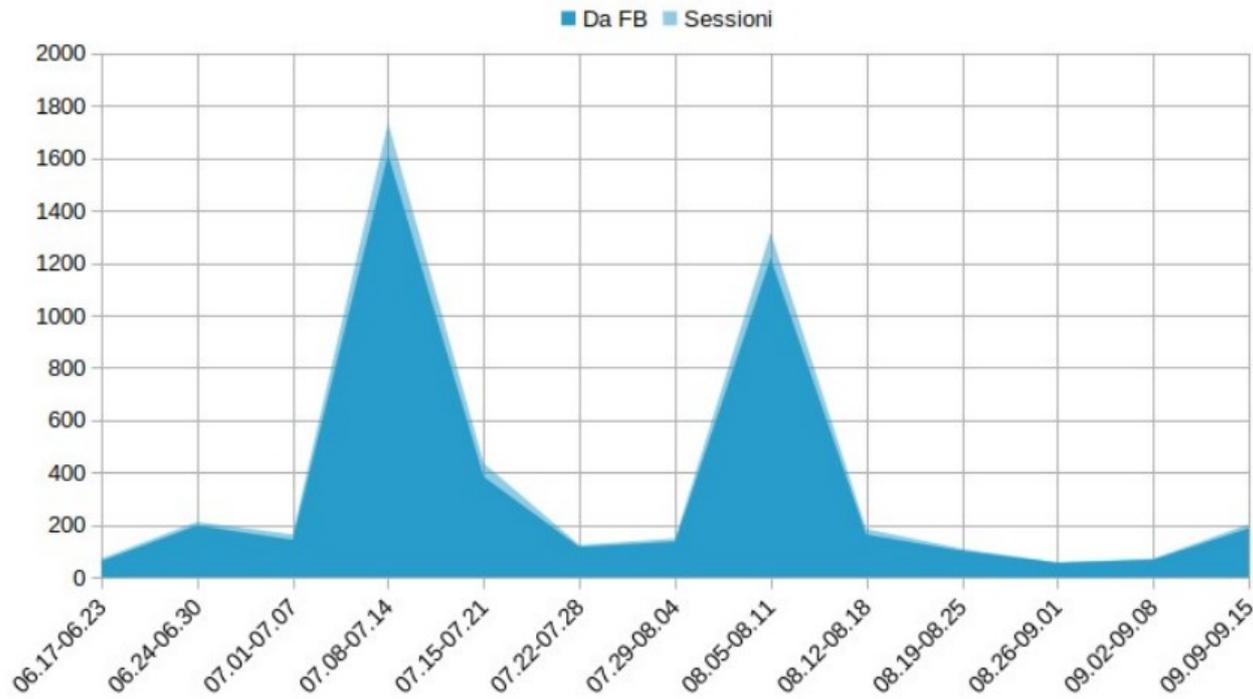
Steve Jobs

- debunking (al contrario)
- lavoro superficiale (richiesto dai requisiti)
- rielaborazione quasi nulla
- ripubblicazione di contenuti già esistenti
- spinta con i due profili

- profilo femminile bersagliato da profili fake
- il profilo maschile smascherato (da 1 persona)
- qualche dubbio sollevato,
fin da subito, ma isolati: 11 (1.8%)



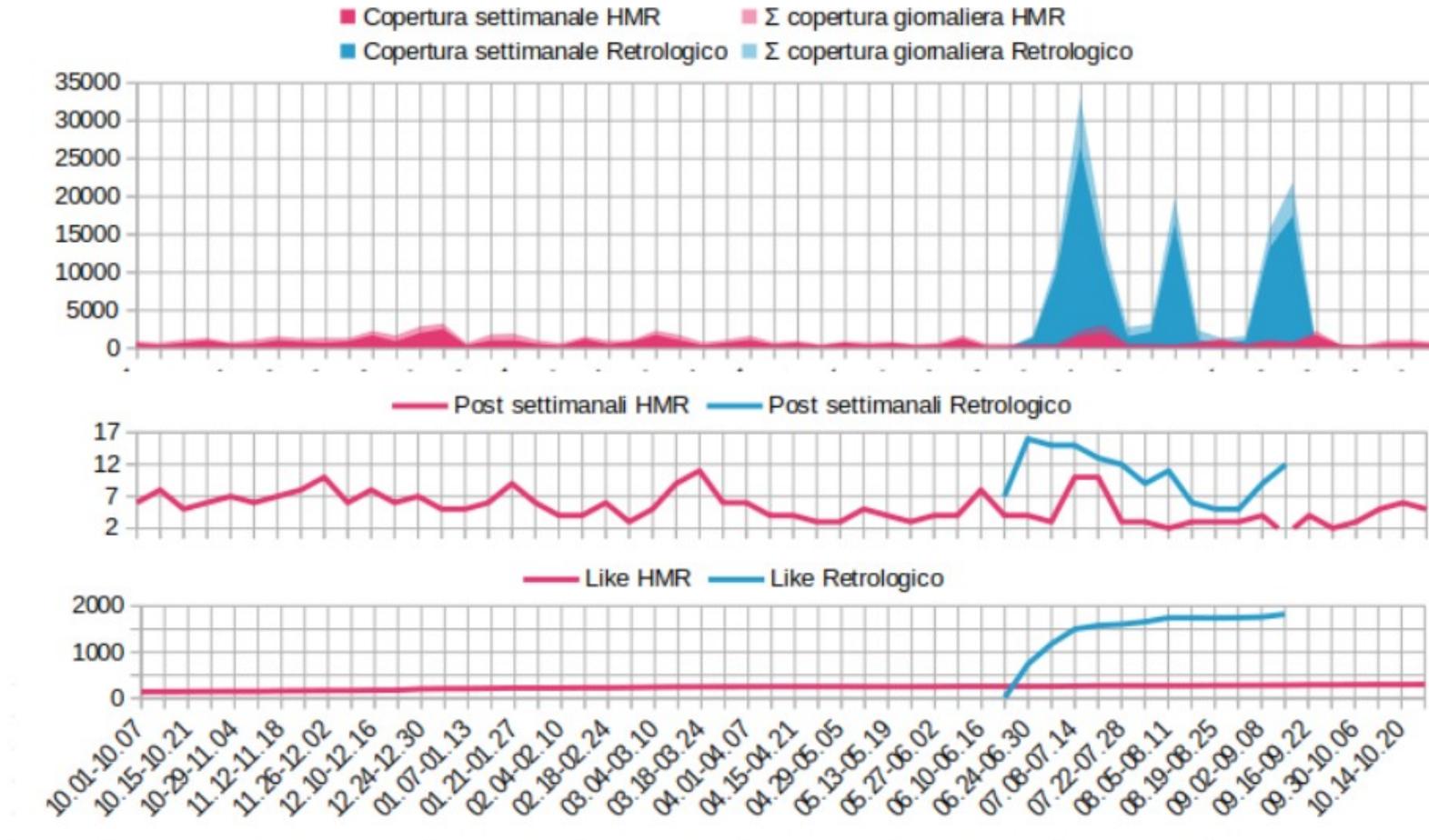
persone raggiunte, post pubblicati e crescita dei like
alla pagina Retrologico



traffico settimanale sul blog

	Totale	Media
Condivisioni	441	4
Like	2360	19
Commenti	603	8
Risposte	2648	662

reazioni, aggregate in totale e distribuite per ogni post
risposte valide solo per i sondaggi



- alimentare convinzioni sbagliate nel pubblico
- dovere etico, difendere il giusto
- comunicazione efficace
- lasciare da parte la pigrizia
- la correttezza come missione

- livello 0

- iniziative di appassionati, collezionisti

- I livello

- scrittori, blogger, vlogger, ecc.

- II livello

- coltivare un mito
- promuovere un marchio

- si può ottenere risultati con notizie più “lente”?
- il clickbait è etico?
- si può sopperire essendo buoni comunicatori?

- difficili da quantificare
- perdita di credibilità
- corsa ad assecondare gli algoritmi
- argomento più di tendenza (moda)

- N. Pratelli, **Verità veloci ed etica nella narrazione dell'informatica**, relatore/i G.A. Cignoni, S. Turbanti, Università di Pisa, Informatica Umanistica, 2019.
- Baricco, Alessandro. 2018. *The game*. Torino: Einaudi.
- «**News vs. Fake nel sistema dell'informazione - Interim report indagine conoscitiva delibera n. 309/16/CONS**». 2018. AGICOM