

Web, Web 1.0, Web 2.0, forse... web 3.0: istruzioni per l'uso

"...Avevo (e ho) un sogno, che il web potesse essere meno un canale televisivo e più un mare interattivo di conoscenza condivisa. Immagino un caldo e amichevole ambiente fatto delle cose che noi ed i nostri amici abbiamo visto, sentito, creduto o immaginato. Mi piacerebbe che rendesse più vicini i nostri amici e colleghi, sì che lavorando insieme su questa conoscenza, possano ricavare una migliore comprensione..."¹

Chi parla (1995) è Tim Barnes-Lee, il ricercatore inglese che lavorando al CERN di Ginevra, inventò il world wide web, nei primi anni '90. In questo scritto Tim Barnes-Lee metteva in guardia, già dai primi anni del web, dal rischio di farne soltanto un mezzo atto soltanto a ricevere delle informazioni pubblicate "dall'alto".

L'interattività che egli proponeva non era tanto "clickare" sui link delle pagine web per visualizzare nuove informazioni, quanto soprattutto l'entrare in relazione con delle persone, grazie alla mediazione della macchina (*intercreatività*).

Dopo il 2000, e soprattutto negli ultimi anni, c'è stata un'accelerazione delle pratiche che gli utenti "svolgono" sul web, pensiamo al pagamento tramite Internet delle utenze domestiche, all'e-banking o all'e-commerce, ma anche ai "web services", come quelli offerti da Google (oggi è possibile per esempio inserire nelle proprie pagine web delle mappe sensibili del territorio fornite da [Google Map](#), oppure inserire "pezzi" di altri siti che ci informano in tempo reale sulle previsioni del tempo piuttosto che sui cambi delle monete), oppure pensiamo a fenomeni come [YouTube](#), [MySpace](#), i Wiki², gli User Generated Contents³ (UGC), il citizen journalism⁴, l'open source⁵ fino alle estreme suggestioni di [Second Life](#)⁶, pensiamo insomma a tutte quelle pratiche fatte di "relazioni sociali interconnesse" (non a caso si parla di social network, di network society), a tutte quelle pratiche collaborative che consentono agli utenti di essere partecipanti attivi alla crescita dei contenuti del web, e non soltanto fruitori passivi, come nell'era del "web 1.0"⁷.

¹ Cit. da Franco Carlini, *Parole di carta e di web*, Giulio Einaudi Editore, 2004, p. 84

² Un wiki è un sito web, (o comunque una collezione di documenti ipertestuali) che può essere modificato dai suoi utilizzatori e i cui contenuti sono sviluppati in collaborazione da tutti coloro che ne hanno accesso, come in un forum. La modifica dei contenuti è aperta e libera, ma viene registrata in una cronologia permettendo in caso di necessità di riportare la parte interessata alla versione precedente; lo scopo è quello di condividere, scambiare immagazzinare e ottimizzare la conoscenza in modo collaborativo. Il termine wiki indica anche il software collaborativo utilizzato per creare il sito web.

Wiki - in base alla sua etimologia - è anche un modo di essere. (Da Wikipedia - <http://it.wikipedia.org/wiki/Wiki>)

³ Letteralmente Contenuto Generato dagli Utenti, i Forum ma anche i video inviati ai siti web di giornali online, tutto ciò che fa crescere il web "dal basso". (Da Wikipedia, Esempi di contenuto generato dagli utenti sono i video digitali, blog, podcast, foto scattate con cellulari e wiki. Esempi di siti web che si basano su questa filosofia sono Flickr, Friends Reunited, FourDocs, YouTube, Second Life e Wikipedia. http://it.wikipedia.org/wiki/User_Generated_Content)

⁴ OhMyNews.com, il primo giornale online fatto prevalentemente da "cronisti di strada"

⁵ Da Wikipedia <http://it.wikipedia.org/wiki/OpenSource>

⁶ Second Life è un mondo virtuale tridimensionale multi-utente online inventato nel 2003 dalla società americana Linden Lab. - Da Wikipedia http://it.wikipedia.org/wiki/Second_life

⁷ assumiamo che il termine web 1.0 sia sinonimo di web, a significare il primo periodo del web.

Siamo entrati nell'era del web 2.0! Ma quanti di voi se ne sono accorti? E, prima ancora, quanti di voi possono dire che conoscono il significato di tutti i termini appena elencati?

Allora andiamo per gradi. Vediamo innanzitutto cosa si intende per web: mentre Internet afferisce al trasporto delle informazioni (è in sostanza l'insieme dei server, le informazioni che passano nei cavi e la banda trasmissiva, i protocolli⁸ e i servizi), il web possiamo definirlo come l'insieme di tutte "le pagine" contenenti informazioni ipertestuali e multimediali. Nel 1990 Tim Barnes Lee al Cern⁹ di Ginevra insieme al suo gruppo dovette progettare e realizzare:

- un sistema (protocollo HTTP¹⁰) in grado di rendere facilmente visibili i documenti ipertestuali e multimediali che tutti voi oggi conoscete sotto il nome di pagine web
- un sistema di comandi (HTML¹¹) in grado di realizzare le pagine web in maniera semplice e veloce (...)
- un sistema (browser) in grado di interpretare questi comandi in HTML e di "disegnare" i vari pezzi della pagina web sul vostro schermo

E qual è la differenza tra web e web 2.0 ? Nella "prima release del web" i contenuti sono per lo più pubblicati direttamente da chi li produce, un'azienda, un'ente, o un privato, con un approccio di tipo "top-down" (dall'alto verso il basso). Tranne poche eccezioni come i Forum e poche altre, la maggior parte dei siti web costringe così gli utenti che leggono ad accettare il punto di vista di chi scrive, senza un contraddittorio pubblico.

In questo modo il livello di "democratizzazione delle informazioni" è soltanto apparente, anche se c'è un gran passo avanti rispetto alla logica lineare della narrazione testuale classica: nel web la logica ipertestuale dà di fatto uno strumento in più al lettore, che è in grado di costruirsi un suo percorso cognitivo¹² all'interno delle informazioni che fruisce, ed uno strumento in più a chi scrive perché elimina (ma non sempre) la mediazione della casa editrice e dei distributori, propria dell'editoria cartacea.

Diciamo che la linea di demarcazione tra web 1.0 e web 2.0 inizia dopo l'anno 2001, dopo lo scoppio della "bolla" che portò alla fine della prima fase della cosiddetta "new economy". Dal 2000 in poi ecco alcuni passaggi che ci hanno portato verso il web 2.0:

- il progressivo allargamento della banda consente con sempre maggiore semplicità la fruizione di corposi contenuti di video, audio, animazione e grafica

⁸ Possiamo dire che tutte le informazioni che vengono trasferite tra i nodi Internet seguono regole precise, riunite in un protocollo, il TCP/IP (Transmission Control Protocol / Internet Protocol)

⁹ CERN: Centro Europeo Ricerche Nucleari

¹⁰ Hyper Text Transfer Protocol, il protocollo in sola lettura che ci consente di visualizzare le pagine web sul nostro browser

¹¹ Hyper Text Markup Language

¹² ["Il link è la prima, significativa nuova forma di punteggiatura che emerge da secoli"] ... [La dimensione ipertestuale, traccia infatti la linea di sviluppo di una intera nuova grammatica di possibilità, di un nuovo modo di scrivere e raccontar storie] - Johnson, S. *Interface Culture*, pp 110-111 cit. in Marinelli A. - *Connessioni: nuovi media, nuove relazioni sociali*, Guerini, 2004, p.95

[“Una narrazione interattiva (ipernarrazione) si può quindi intendere come la sommatoria di più traiettorie che attraversano un database. Una narrazione lineare tradizionale è solo una delle traiettorie possibili, cioè una scelta particolare effettuata all'interno di un'ipernarrazione “] cit. in Manovich L. *Il Linguaggio dei Nuovi Media*, Olivares 2004, p.283

- i diminuiti costi di gestione e le sempre più economiche offerte da parte dei gestori telefonici ci permettono di accedere a tutta una serie di servizi a larga banda fino a qualche anno fa impensabili
- l'integrazione dei componenti e delle piattaforme ci consente di avere a disposizione sul PC, ma anche sul cellulare funzionalità multi-mediali come il Video, la Radio, la TV, il web e il telefono

Il resto l'ha fatto la struttura stessa del web: lo spirito collaborativo che è alla base del web 2.0 era già insito nei geni del web già dal sistema realizzato da Tim Barnes Lee. Il web non è cambiato nella struttura, quanto nelle modalità di relazione, potenziatesi a seguito delle cause appena elencate.

Il web 2.0 ha messo al centro del web noi stessi, i "cittadini della Rete", noi *netizen*¹³, tanto che a questo proposito il Time ha assegnato il prestigioso titolo di persona dell'anno 2006 ad un'insolita persona: **You**, a significare proprio questa centralità degli individui nelle pratiche del web.

E a cosa porterà tutto questo è ancora oggetto di investigazione da parte di sociologi e studiosi di comunicazione. Certamente un web che "cresce dal basso" (approccio "bottom-up") ha tutt'altre implicazioni che un web che cresce soltanto perchè i contenuti vengono pubblicati dall'alto (approccio "top-down"), inseriti dai fornitori di servizi, dalle aziende e da chi redige fisicamente i contenuti delle pagine web. E queste implicazioni riguardano, solo per fare un esempio, la popolarità dei siti web, che non si misura e ancor più non si misurerà con i parametri con cui siamo abituati a misurarla.

Il web è diventato e sempre più diventerà ciò che gli studiosi chiamano un "sistema complesso"¹⁴ o "sistema caotico" (ricordate il "butterfly effect"?: il battito di una farfalla in Brasile può causare un tornado in Texas). Questo significa che gli effetti dovuti a cause insignificanti possono essere imprevedibili e "catastrofici". Facciamo un esempio: citando Vito Di Bari nel suo libro "Web 2.0", ["...in un sistema non complesso come quello televisivo, ripetere un messaggio N volte può avere grande efficacia sul conseguimento della performance. Nel web 2.0 invece, un messaggio inviato una sola volta (es. un video postato su YouTube, n.d.r.) può essere diffuso, replicato, copiato, mixato, condiviso, linkato, ritrasmesso e così via per un totale di migliaia e migliaia di volte, in totale autonomia dall'investimento iniziale"]¹⁵.

Ed ecco la ragione di tanti successi inaspettati di fenomeni web apparentemente non spiegabili con le regole del web 1.0 (= più soldi spendo e più posso diventare uno dei "top sites", più o meno), pensiamo ai Blog come quello di Beppe Grillo¹⁶, ma anche ai fenomeni YouTube e MySpace all'inizio della loro repentina ascesa nella popolarità.

Ma c'è anche il rovescio della medaglia, e vale la pena soffermarsi e meditare sugli aspetti negativi del fenomeno: il web 2.0 viene dipinto (anche le mie parole vanno in quella direzione, come è

¹³ Neologismo formato da *net* e *citizen*

¹⁴ Un sistema si dice complesso quando è impossibile definirlo usando un numero limitato di parametri senza perderne le proprietà d'insieme. Es: il clima del pianeta, non è possibile definirne l'evoluzione sulla base di pochi parametri, ma anche di...poche migliaia di parametri, possiamo solo definirne con relativa approssimazione comportamenti medi statistici...le previsioni del tempo, appunto.

¹⁵ Cit. da Vito Di Bari, *Web 2.0*, Le Guide de Il Sole 24 Ore, 2007, p. 40

¹⁶ <http://www.beppegrillo.it/> uno dei top blog mondiali, senza grandi investimenti (poi da un genovese...)

evidente) come una nuova frontiera della "democrazia elettronica", ma siamo sicuri che sia così? Mentre tutti dipingono fenomeni come YouTube e MySpace come "splendidi" perchè:

- o permettono di "postare" gratuitamente i propri video (saltando il passaggio delle case di distribuzione) oppure per il solo sfizio di partecipare a una comunità (YouTube)....
- o oppure permettono di entrare in relazione con altre persone che condividono i tuoi stessi interessi (MySpace), conoscere nuove persone, entrare nella loro vita privata in tempo reale tramite i potenti mezzi che i nuovi media ci offrono....

possiamo far notare che su You Tube c'è ormai di tutto, dalla campagna elettorale di Sarkozy all'impiccagione di Saddam Hussein fino ai filmati degli episodi di bullismo che spesso vediamo nella cronaca dei nostri TG; altri fanno notare che i proprietari di YouTube e Myspace (credo che siano Murdock e Yahoo, ma non vorrei sbagliare) fanno milioni di dollari a scapito di tutti coloro che sono entusiasti di essere "in comunicazione, interconnessi e always on". Senza contare che stiamo regalando tutti i nostri dati, tutte le nostre conversazioni, tutti i nostri desideri, tutte le nostre aspirazioni, tutte le nostre abitudini a enormi database che continuamente elaborano questi dati e da qualche altra parte ci propinano le migliori offerte commerciali "tagliate solo per noi" (ma guarda caso). E senza contare che spesso la pubblicazione e la condivisione di questi dati ci si ritorce spesso contro (avrete certo sentito casi di video su YouTube utilizzati per ricattare persone o causa di licenziamenti) E in tutto questo non possiamo non far notare che i vari gestori di connettività e di telefonia fissa e mobile non possono che fregarsi le mani....

Beh, volete fermare il progresso? Ovviamente no, ma almeno fermiamoci ogni tanto a riflettere.

Web 3.0?

Dove tutto questo ci porterà? Qualcuno pensa che l'attuale sia una fase di transizione verso un nuovo web (il web 3.0 appunto, diciamo intorno al 2020¹⁷), dove ogni oggetto intorno a noi farà parte del web (vedi articolo sull'[Ubiquitous Computing](#)), dove il web ci seguirà ovunque (che bello...) permettendoci di iniziare per esempio una email dal nostro PC ed inviarla dal nostro palmare (sempre che esisteranno ancora i palmari), dove l'interazione non sarà più mediata da fili e da altri dispositivi meccanici ma potremo usufruire della "natural interaction" tipo "Computer, fammi il caffè!", oppure "dammi il fatturato aggiornato ad oggi", dove le rappresentazioni olografiche (tipo Star Wars) sostituiranno i nostri monitor obsoleti, insomma, e qui mi si gela un attimo il sangue, ...
"Se mi passate un'iperbole, a quel punto i siti saremo noi, e - naturalmente - le nostre cose, i nostri animali e i nostri luoghi. Entro il 2020, il web sarà il mondo".¹⁸

¹⁷ Dalle suggestioni legate alla "Long Tail" e alla "Longest Tail", <http://www.thelongtail.com/>, <http://lucarosati.it/blog/libro-web-20>, <http://www.crmbuyer.com/story/48963.html>)

¹⁸ Cit. da Vito Di Bari, *Web 2.0*, Le Guide de Il Sole 24 Ore, 2007, p. 308