

Registro*it*  
L'ANAGRAFE DEI DOMINI .IT

P R E S E N T A



IN COLLABORAZIONE CON

current™



INDEPENDENT INFORMATION

# VIAGGIO NEL MONDO DI INTERNET

Anni 60: la guerra fredda trascina USA e URSS sull'orlo di un conflitto mondiale. Il governo statunitense inizia a lavorare a una rete di computer capace di resistere a un attacco nucleare, per conservare le funzioni militari di comando anche in caso di crisi. Nasce **Arpanet**, la madre di tutte le reti. Il progetto coinvolge anche quattro università americane, interessate a utilizzare le allora costose risorse informatiche a fini di ricerca. Con il passare degli anni, i militari abbandonano progressivamente la presa sulla rete, affidando alla National Science Foundation (NSF) il compito di favorire lo sviluppo di una rete di comunicazioni che colleghi tra loro tutti i principali centri del sapere statunitensi ed europei. L'NSF farà da incubatore per la **rete Internet**: e nei primi anni Novanta, con l'esplosione del **world wide web**, ne cederà definitivamente il controllo ai privati.

Internet: la rivoluzione ha inizio

1987

## Il digital divide: internet e la disuguaglianza sociale

Il **1995** è un anno importante: l'uso di Internet diventa "di massa" e oggi è un servizio al quale per molti non è possibile rinunciare, così come non è possibile fare a meno dell'elettricità o del telefono. Nonostante ciò, la distribuzione dell'accesso alla Rete nel mondo non è omogenea. La mancanza di Internet in alcune zone diventa fonte di disuguaglianza sociale: nasce così il concetto di **"digital divide"** e nascono anche i primi modelli di I-Regulation, sia in USA che in Europa, il cui scopo è salvaguardare coloro che non hanno accesso alla Rete. Ancora oggi questa differenza esiste, e riguarda sia i paesi industrializzati sia quelli non industrializzati. Mentre nei paesi industrializzati una media del 50% della popolazione ha un accesso a Internet, in quelli non industrializzati si toccano punte negative anche del 2%, come, ad esempio, in Sudafrica. Tutto questo ha creato, negli ultimi dieci anni, un divario piuttosto marcato tra chi ha accesso alla Rete a banda larga e chi invece ha a malapena una connessione.

THE ARPA NETWORK

## Orientarsi nella rete: i motori di ricerca e Google

Internet è un immenso oceano di informazioni: chi naviga ha bisogno di orientarsi. Nascono così i motori di ricerca con cui riusciamo a trovare automaticamente **sul web le informazioni che cerchiamo**. Google è forse il più famoso motore di ricerca: la sua forza è sapersi proporre in maniera universale con un'interfaccia molto semplice. Far orientare le persone, però, è una grande responsabilità: consapevolmente o inconsapevolmente si può orientare il risultato in direzioni precise; a tutti è noto il caso della Cina, dove **Google** e altri motori di ricerca cancellarono dai loro indici alcuni termini ritenuti "anti-governativi" e li resero non ricercabili.

UN NUOVO LINGUAGGIO E UN NUOVO MODO DI PENSARE

## Internet e i giovani: nuovi media, nuove opportunità

**Internet** non è solo informazione, gioco, lettura, studio, intrattenimento. Per i giovani, Internet è anche una fonte di nuove opportunità: grazie alla sua capacità di coinvolgere un gran numero di persone, offre ogni giorno **un trampolino di lancio per chi ha idee innovative e originali, capaci di avere successo.**

Un esempio per tutti? Il progetto Metal Gear Solid Philantropy. Si tratta di un film "no budget" (costato meno di 10.000 euro) creato sulla serie dei videogiochi Metal Gear, avviato da un collettivo di studenti e di giovani filmmaker italiani: un vero e proprio evento di massa, che ha suscitato l'interesse della stampa, l'entusiasmo della comunità dei fan e oltre mezzo milione di contatti su YouTube. E il progetto, iniziato come un gioco e terminato nel 2009, ha dato ai suoi creatori opportunità di lavoro insperate.

## Il futuro di internet: senza computer

Il primo grande cambiamento si ebbe quando si passò dai grandi mainframe ai personal computer: dalle grandi stanze dei centri informatici, i computer arrivarono alle scrivanie di case e uffici. Anche il linguaggio dei computer divenne più semplice e intuitivo, permettendo a tutti un utilizzo normale e quotidiano. Ma quali sono le prospettive future? Il computer stesso sta cambiando, inizia a mimetizzarsi nell'ambiente fisico diventando quasi impalpabile e mettendo in comunicazione immediata informazioni, oggetti e persone: è l'**ubiquitous computing**. Grazie ad esso, persone e oggetti saranno collegati in un unico grande sistema interattivo, dal frigorifero ai semafori, dalla piccola agenda alla casa intera, tutto sarà interconnesso, utilizzabile, controllabile. L'**"Internet delle cose"** sta cambiando e ancora di più cambierà nel prossimo futuro tutta la nostra vita. Un cambiamento di cui **voi, siete già i protagonisti.**

## I nativi digitali: una nuova tappa evolutiva?

Forse da sempre, i giovani si contrappongono alla generazione precedente, spesso in maniera conflittuale. Ma con l'avvento delle nuove tecnologie digitali e di Internet, si afferma un nuovo tipo di gap generazionale: quello tra "nativi" e "immigrati" digitali. Chi sono i "nativi digitali"? Siete voi. Quelle generazioni nate e cresciute in un ambiente "digitale", in cui Internet, videogiochi, cellulari e social network sono parte integrante della vita quotidiana. Secondo Marc Prensky, l'inventore del termine "nativi digitali", l'utilizzo continuo delle tecnologie multimediali e di Internet non genera soltanto un nuovo linguaggio e un nuovo modo di organizzare il pensiero, ma modifica la stessa struttura cerebrale. Marc Prensky sostiene che voi, i nativi digitali, **rappresentate un nuovo stadio dell'evoluzione umana.**

## Il Registro.it: un trampolino per le vostre idee

Se questo piccolo viaggio nel mondo di Internet vi ha incuriosito, visitate il sito [www.registro.it](http://www.registro.it). Troverete altre informazioni che vi permetteranno di approfondire ciò che più vi interessa. Inoltre, avrete un'opportunità tutta per voi. Se avete idee nuove su Internet, progetti, iniziative, potrete mandare il vostro contributo al sito [www.registro.it](http://www.registro.it), e partecipare al concorso ".it AWARDS". Decidete voi il mezzo: un clip video, file di powerpoint o di testo, un sito web, l'importante è che siano idee originali. Che magari potranno diventare realtà.

**Scoprite quali sono i premi e consultate il regolamento sul sito [www.registro.it](http://www.registro.it).**  
La scadenza del concorso è il 31 luglio 2010.

Se vuoi **rivedere il DVD** visto nella tua scuola e vuoi saperne di più sui **personaggi** del filmato, clicca su [www.registro.it](http://www.registro.it)

# Registro.it

L'ANAGRAFE DEI DOMINI .IT