

A photograph of a modern hallway with dark wood-paneled walls and a dark tiled floor. The hallway is illuminated by a series of bright blue neon light frames that create a sense of depth and perspective. The frames are rectangular and appear to be floating in the air, creating a grid-like structure that recedes into the distance. The ceiling is dark with recessed lighting. In the background, there are glass doors and a dark area, possibly a reception desk or a service area.

TikTok e le logiche dei social contemporanei

Michele Marangi
5 maggio 2021

| | | | |
|--|--------------------------|------------------------------|-----------------------|
| Mediamorfosi (Fidler, 1997) | Prima età Mass | Seconda età Personal | Terza età Social |
| Concettualizzazione dei media | Strumenti | Ambienti | Tessuto connettivo |
| Tema chiave | Superamento del luogo | Condividere e collaborare | Contatto |
| Idea della tecnologia | Distanza | Gruppo | Comunità |



MASS

Broadcasting

Palinsesto

Fruizione

1 → n

PERSONAL

Narrowcasting

Interattività

Prosumer

1 → 1

SOCIAL

Reticolarità

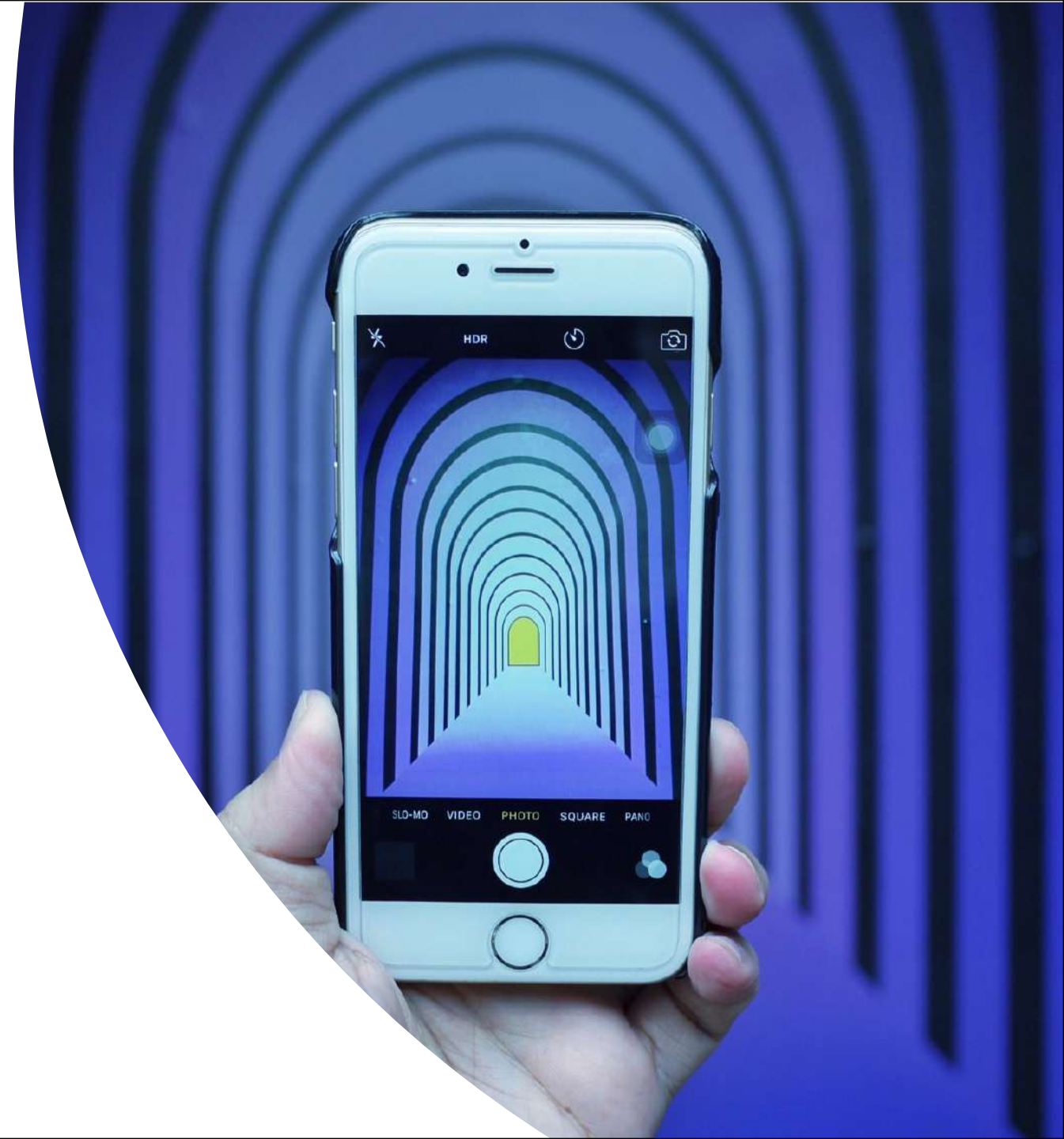
Connettività

Storyteller

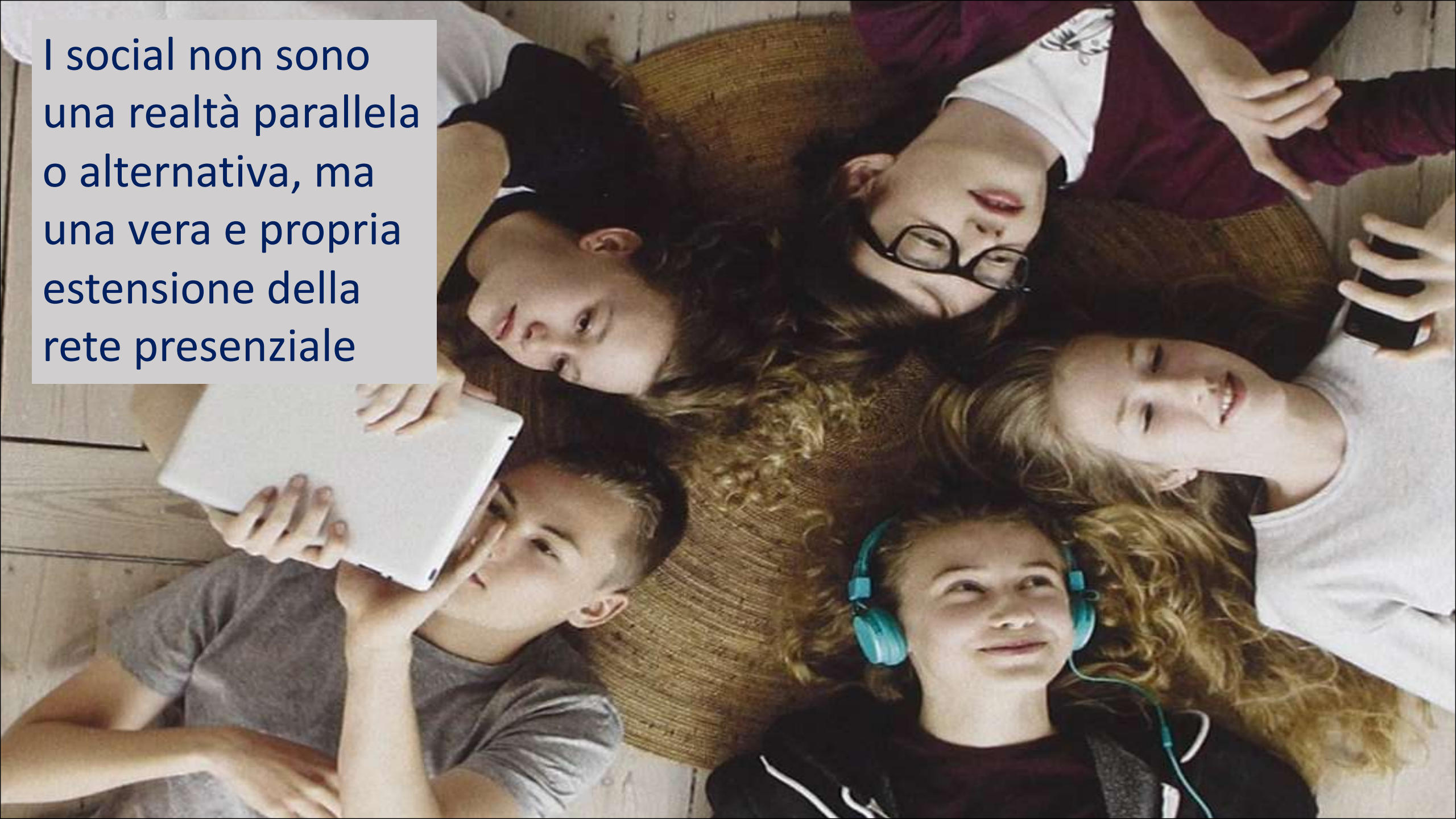
n → n

I media digitali uniscono

- Autorialità
- Socialità
- Portabilità



I social non sono una realtà parallela o alternativa, ma una vera e propria estensione della rete presenziale



Gli adolescenti nei social cercano

- Narrazioni condivise
- Rappresentazione di sé



ONLIFE

Ibridazione continua della realtà fisica e digitale



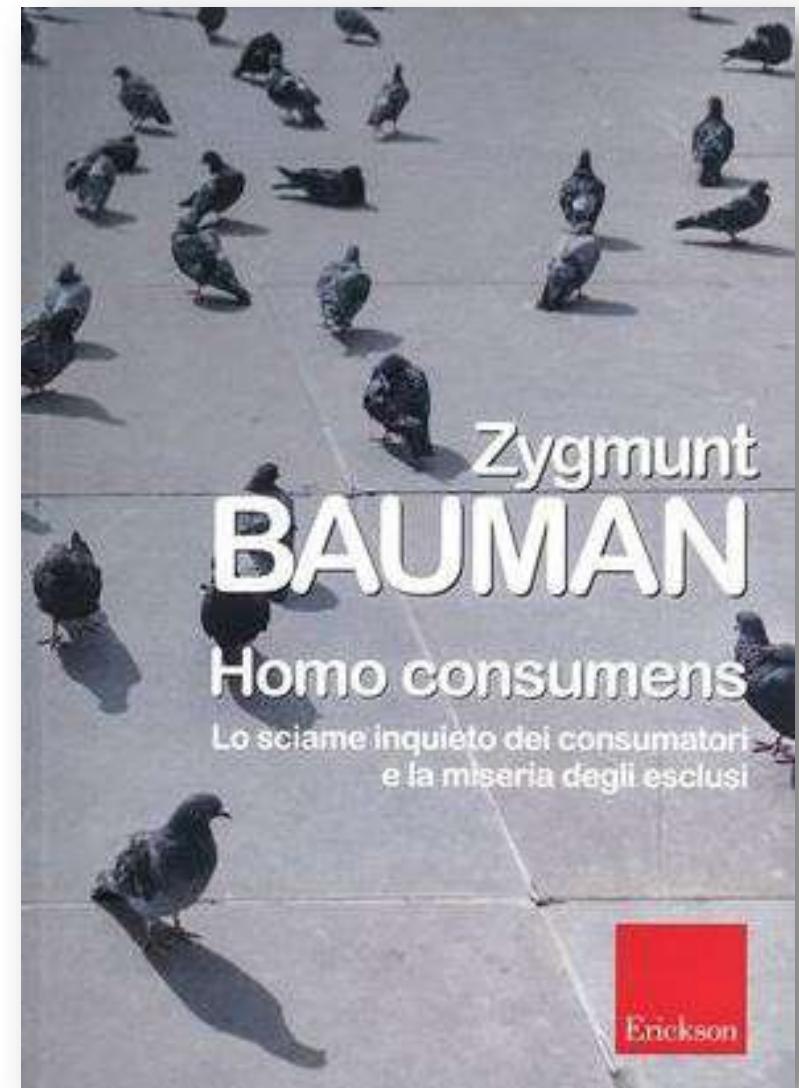
Consumo. Una brutta parola?

Le semantiche del «consumo» evocano prevalentemente accezioni negative:

- spreco (consumi risorse)
- dispersione (consumi il tempo)
- perdita (consumi le forze)
- malessere (un aspetto consumato)

Una summa di queste connotazioni è ben resa nel concetto di consumismo:

consumismo s. m. [der. di *consumo*]. – Fenomeno economico-sociale tipico delle società industrializzate, consistente nell'acquisto indiscriminato di beni di consumo, suscitato ed esasperato dall'azione delle moderne tecniche pubblicitarie, le quali fanno apparire come reali bisogni fittizi, allo scopo di allargare continuamente la produzione.



Consumatori dalla nascita

Eppure siamo tutti consumatori, in senso biologico.
Pensiamo alla nostra dipendenza da ossigeno, acqua e cibo.
Sono consumi che implicano una sottrazione, una distruzione,
ma ci permettono di vivere.

Un consumo funzionale prevede tre elementi:

- la trasformazione adeguata, che permetta di metabolizzare in modo funzionale
- l'equilibrio delle parti, per armonizzare i differenti elementi
- il desiderio e il piacere come interfacce dei bisogni

E' possibile usare questi tre elementi per utilizzare i media in una prospettiva pedagogica?

Partire dalle audience

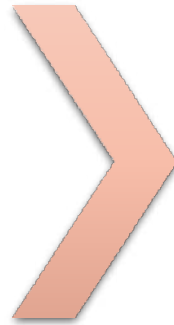
Sulla scia dei *cultural studies*, l'analisi della ricezione si concentra sul significato che i soggetti creano quando interagiscono con i media.

Secondo questa prospettiva il significato non risiede solo nel testo, ma anche nei potenziali significati attualizzati dal lettore, in una continua interdipendenza.

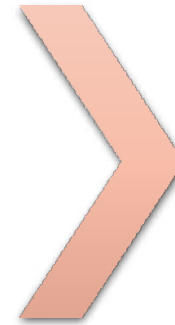
Nel campo dei media, l'analisi della ricezione si propone di studiare tutti gli aspetti relativi alla produzione di significato nel rapporto tra lettore/spettatore e testi.

Partire dai consumi mediali può diventare strategico, sia in presenza che a distanza

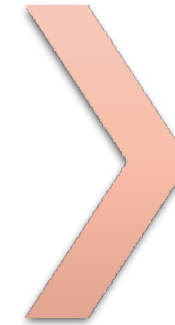




Riconoscimento
degli aspetti che
li qualificano



Analisi degli
elementi che
li caratterizzano



Consapevolezza

Riflessività

Analiticità

Creatività

Nella strutturazione dei “terzi spazi” proposti da Potter e McDougall emergono tre importanti dimensioni socio-pedagogiche.

1. La dimensione collettiva e situata dell'apprendimento, in spazi prossimali ai luoghi di vita delle persone, che imparano grazie a dinamiche collettive e non solo individuali.
2. La centralità delle pratiche di apprendimento, sia nell'appropriazione concreta e consapevole del consumo quotidiano degli strumenti e dei contenuti mediali e culturali, sia nella produzione di ulteriori artefatti espressivi e narrativi che si inseriscono nel flusso comunicativo e relazionale.
3. L'attenzione alla socio-materialità: l'importanza dei consumi sociali e culturali delle persone nel loro presente, imprescindibile per articolare una riflessione sulle logiche che li caratterizzano per generare consapevolezza individuale e sociale e sviluppare ulteriori opportunità di consumo situato.

Solo effetti speciali?

Una traccia possibile:

- le convenzioni dei generi
- il senso della serialità
- il sistema di citazioni
- le ascendenze mitologiche
- i codici dei valori



Partire dal puro intrattenimento, per approfondire i livelli di significazione e identificare i possibili collegamenti con un universo narrativo e simbolico più ampio. Per stimolare il gusto della scoperta.

Solo un gioco?

Una traccia possibile:

- costruzione dell'identità
- strategie dei personaggi
- rapporto con l'ambiente
- sviluppi alternativi
- effetti di sorpresa



Partire da un consumo diffuso, per coglierne le logiche di funzionamento e per stimolare una nuova capacità di competenza narrativa e analitica. Senza perdere il piacere del gioco.

Solo un divertimento?

Una traccia possibile:

- costruzione del set
- base per uno sviluppo narrativo
- precisione dei raccordi
- mix di tecniche e stili
- la ricezione del pubblico



Partire da una pratica spesso non riflessiva, per sviluppare il gusto per il dettaglio, il senso delle potenzialità narrative, la dialettica tra tecniche tradizionali e innovazioni digitali. Per accrescere la creatività.



Fondato nel 2014

Da Alex Zhu e Luyu Yang

- Nasce come musical.ly, prima versione nel 2014
- I due fondatori avevano prima provato a creare un social network educativo, dove gli utenti potevano imparare ed insegnare diverse materie con brevi video di 3'-5'.
- Idea chiave: creare una piattaforma che incorpori musica e video in un social network.



- Nel 2016 musical.ly ha lanciato live.ly, piattaforma per lo streaming video in diretta.
- Nel 2017 l'azienda cinese ByteDance acquista musical.ly per 750 milioni di euro.
- Nel 2018 ByteDance unisce attraverso un aggiornamento le piattaforme TikTok e musical.ly per allargare la base utenti, mantenendo TikTok come nome.
- Ad agosto 2020, TikTok, ha superato 1 miliardo di utenti nel mondo in meno di quattro anni.

Una pedagogia del contratto

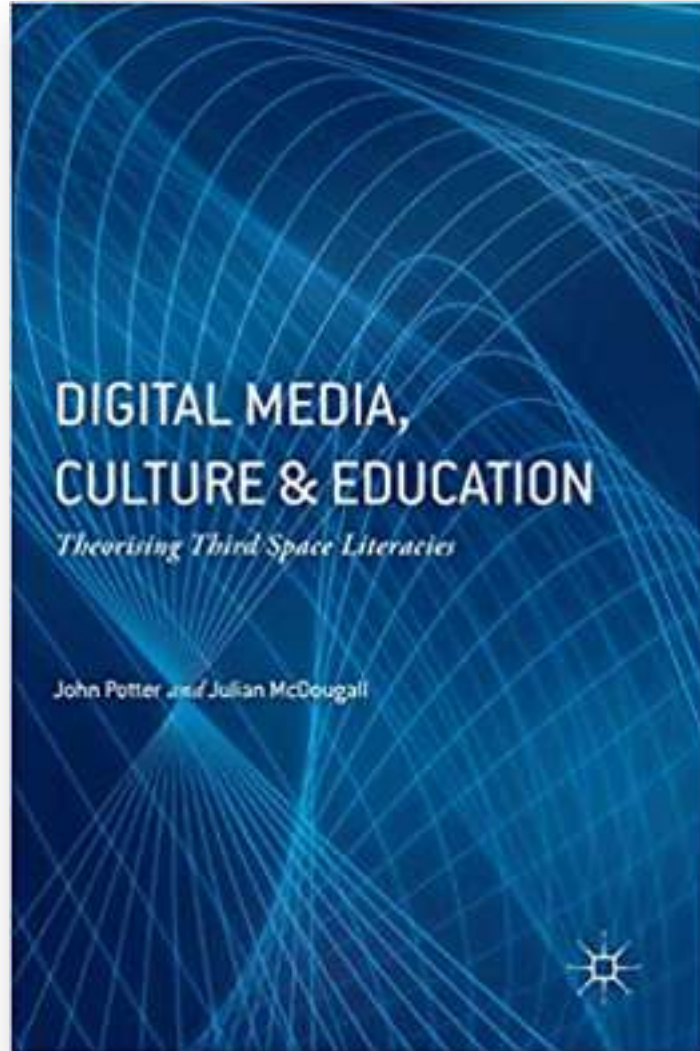
Sulla scorta di Meirieu, è necessario creare passerelle conversazionali.

I saperi disciplinari ed esperienziali stratificati nel tempo vanno innestati nelle pratiche del contemporaneo.

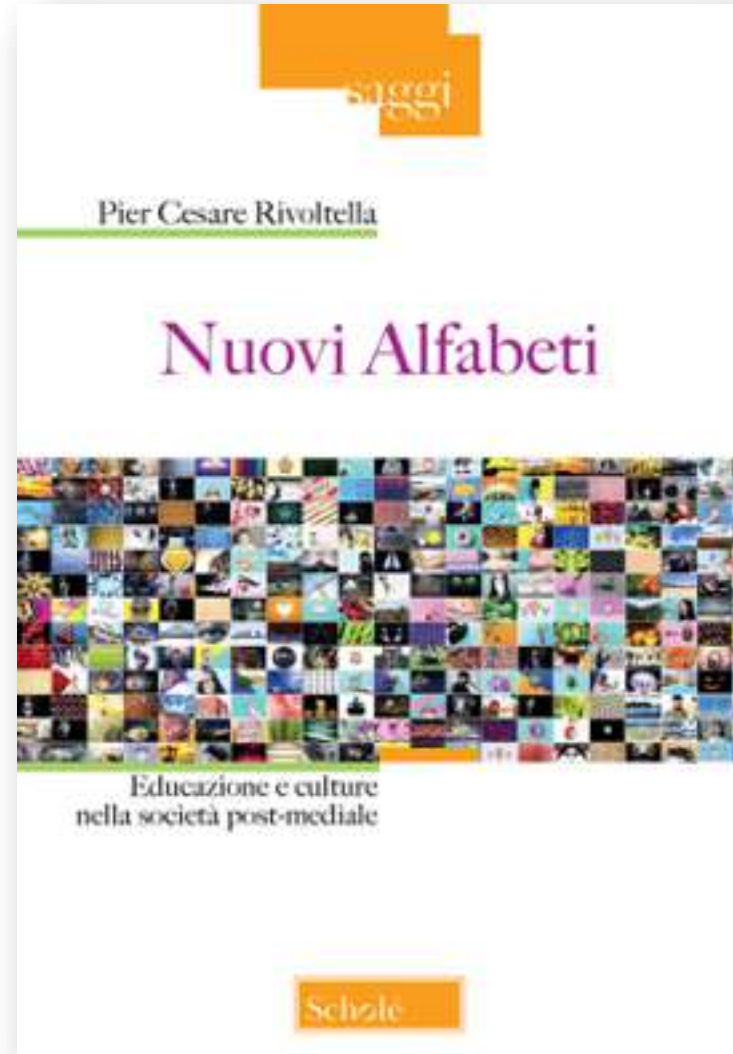
I flussi del presente possono essere rielaborati attraverso le competenze che caratterizzano il proprio habitus professionale.

Permettere di identificare i fattori specifici e le trasversalità, ciò che è inedito rispetto a ciò che resta invariato.

2017



2020

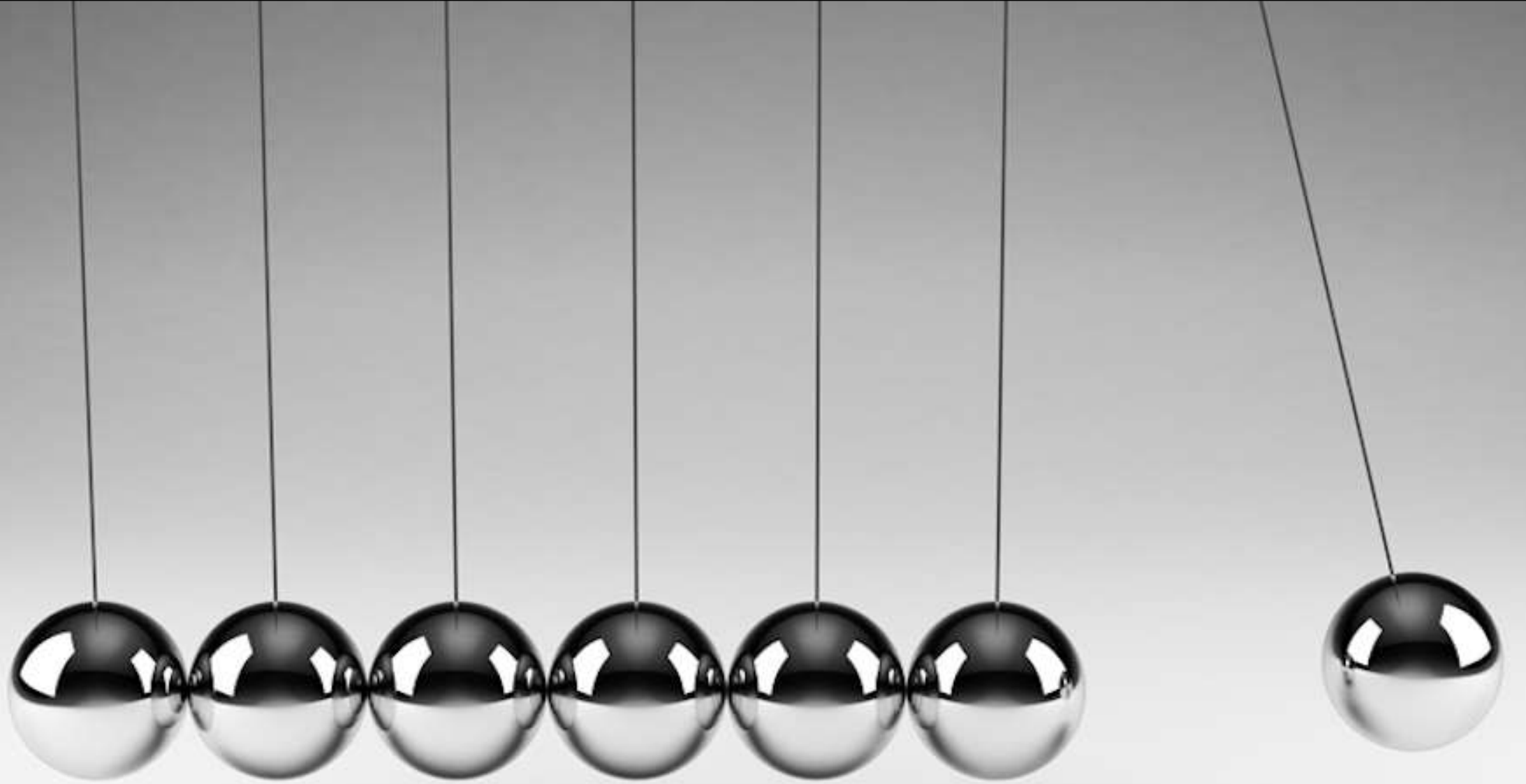


2006



2009





michemarangi@gmail.com