

# Il riuso come trasformazione del contesto: una prospettiva archivistica

«DigItalia» 2-2023  
DOI: 10.36181/digitalia-00078

**Giovanni Michetti**

Sapienza Università di Roma

*Le risorse digitali possono essere create, modificate, rielaborate, disaggregate e ricomposte con estrema facilità grazie all'ampia diffusione degli strumenti tecnologici, alla semplicità del loro utilizzo e alla presenza di una rete mondiale che consente la comunicazione istantanea. Tuttavia, il continuo editing e remix delle risorse digitali produce oggetti i cui confini e le cui identità diventano labili e indefiniti, determinando la progressiva erosione dell'autorevolezza delle fonti e la conseguente alterazione del nostro rapporto di fiducia con esse. Il saggio indaga sia l'identità delle risorse digitali, per comprendere come venga alterata dal riuso, sia l'identità del riuso, interpretando ogni azione come una forma di mediazione che condiziona e determina il rapporto con gli oggetti. Il contesto emerge come concetto fondamentale per comprendere la natura e i contorni dell'identità, e l'Activity Theory è presentata come strumento per interpretare il fenomeno del riuso in una prospettiva diversa.*

## 1. Introduzione

La produzione di risorse digitali è ormai fuori controllo:

«Over the last ten years, digital engagement through social media, streaming content, online purchasing, peer-to-peer payments and other activities has increased hundreds and even thousands of percentage points. While the world has faced a pandemic, economic ups and downs, and global unrest, there has been one constant in society: our increasing use of new digital tools to support our personal and business needs, from connecting and communicating to conducting transactions and business»<sup>1</sup>.

numerici sono impressionanti: in media, ogni minuto sono inviati 232 milioni di email, 16 milioni di SMS e 348.000 tweet; si condividono 66.000 foto su Instagram e quasi 2 milioni di contenuti su Facebook<sup>2</sup>; si eseguono circa 6 milioni di ricerche su Google; si fanno acquisti su Amazon per un valore pari a 443.000 dollari e si scambia criptomonnaia per un valore pari a 90 milioni di dollari; si guardano 167 milioni di video su TikTok e si caricano video per un totale di 500 ore di contenuto. Ogni giorno: 500 milioni di tweet, 100 miliardi di messaggi Whatsapp, 300 miliardi di email. Ogni giorno: 4 petabyte di dati creati su Facebook e 95 milioni di foto e video condivisi su Instagram<sup>3</sup>. Ogni giorno. Siamo lette-

<sup>1</sup> DOMO, *Data Never Sleeps 10.0*, [2022],

<<https://www.digitalinformationworld.com/2022/09/new-report-shares-mind-blowing-amount.html>>.

<sup>2</sup> I contenuti condivisibili su Facebook sono link, foto, video, oggetti multimediali e notizie.

<sup>3</sup> I dati sono tratti da DOMO, *Data Never Sleeps 10.0*, cit.; Brian Dean, *WhatsApp 2023 User Statistics: How Many People Use WhatsApp?*, 27 March 2023, <<https://backlinko.com/whatsapp-users>>; Maddy Osman, *Wild and*

ralmente sommersi dai dati e la crescita continua inarrestabile a ritmi esponenziali: secondo una ricerca del SINTEF, già nel 2013 il 90% dei dati digitali presenti nel mondo era stato prodotto nei due anni precedenti<sup>4</sup>.

## 2. Rielaborare, disaggregare, ricomporre

Questo fenomeno è la conseguenza di diversi fattori che in ultima analisi possono essere ricondotti all'evoluzione delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione: di fatto, le risorse digitali possono essere create, modificate, rielaborate, disaggregate e ricomposte con estrema facilità grazie all'ampia diffusione degli strumenti tecnologici, alla semplicità del loro utilizzo e alla presenza di una rete mondiale che consente la comunicazione istantanea. Il tutto a prezzi apparentemente ragionevoli.



Figura 1. Rielaborare, disaggregare, ricomporre (Fonte di rawpixel.com su Freepik)

Ma si tratta – appunto – di apparenza: ciò che guadagniamo in quantità perdiamo in qualità, perché il continuo editing e remix delle risorse digitali produce oggetti i cui confini e le cui identità diventano labili e indefiniti. Ammettiamo pure che il remix, cioè la selezione e combinazione di elementi pre-esistenti, sia il paradigma della cultura contemporanea, e che il disk jockey sia la figura che meglio rappresenta questa capacità di interagire con i nuovi media, come sostiene Lev Manovich<sup>5</sup>. Ammettiamo cioè la ne-

*Interesting Facebook Statistics and Facts (2023)*, 6 December 2022, <<https://kinsta.com/blog/facebook-statistics/>>; Jack Flynn, *30+ Instagram Statistics [2023]: Facts About This Important Marketing Platform*, 23 March 2023, <<https://www.zipppia.com/advice/instagram-statistics/>>.

<sup>4</sup> SINTEF, *Big Data, for better or worse: 90% of world's data generated over last two years*, «ScienceDaily», 22 May 2013, <<https://www.sciencedaily.com/releases/2013/05/130522085217.htm>>.

<sup>5</sup> «DJ best demonstrates [this] new logic: selection and combination of pre-existent elements. DJ also demonstrates the true potential of this logic to create new artistic forms. [...] Selection by itself is not sufficient. The essence of DJ's art is the ability to mix the selected elements together in rich and sophisticated ways. In contrast to "paste and cut" [...] true art lies in the mix». Lev Manovich, *The language of new media*, Cambridge, MA: MIT Press, 2001, p. 129.

cessità di una nuova figura culturale – un nuovo tipo di autore – che abbia la capacità di selezionare e mescolare in modo sofisticato le fonti originando nuovi artefatti. Ciò che tuttavia resta irrisolta è l'identità di questi nuovi oggetti, e con essa il nostro rapporto di fiducia nei loro confronti. Si tratta di un aspetto cruciale che caratterizza il fenomeno documentario a livello mondiale: la progressiva erosione dell'autorevolezza delle fonti proprio in ragione della loro liquidità.

«L'ambiente digitale complica enormemente [le] relazioni di fiducia: le tecnologie digitali ci consentono con estrema facilità di creare, usare e archiviare documenti sulla Rete, dove però possono essere de-contestualizzati e ri-contestualizzati senza alcuna attenzione alla loro autenticità. Molti utenti non sono ben consapevoli delle modalità con cui i provider di servizi online gestiscono i documenti: come e dove siano fisicamente archiviati, chi ne abbia il controllo, chi abbia accesso ad essi, a quali misure di sicurezza siano sottoposti. In breve, nel mondo digitale la fiducia negli oggetti documentali è a rischio»<sup>6</sup>.

È dunque necessario indagare l'identità degli oggetti, per comprendere meglio come il riuso incida su questo aspetto. Ma è anche necessario indagare l'identità del riuso, per comprenderne natura e contorni, perché ogni azione è una forma di mediazione che condiziona e determina il nostro rapporto con gli oggetti. Ma di questo si dirà più avanti<sup>7</sup>.

### 3. L'identità delle risorse digitali

L'identità degli oggetti in un contesto di riuso ci conduce immediatamente al tema della provenienza e dell'autenticità. Il Consiglio internazionale degli archivi definisce la provenienza come l'insieme delle relazioni tra i documenti e gli enti o gli individui che li hanno prodotti, accumulati, mantenuti e utilizzati nello svolgimento delle attività dell'ente o della persona. La provenienza è anche la relazione tra i documenti e le funzioni che ne hanno generato il bisogno<sup>8</sup>. In altre parole, in archivistica la provenienza si riferisce alle origini, alla custodia, alla proprietà e all'uso delle risorse documentarie. Non è semplicemente un problema di paternità, di luogo di origine, di punto di partenza. Non è una relazione uno-a-uno. La provenienza deve essere intesa in senso multi-dimensionale, come un insieme di relazioni tra gli oggetti, gli agenti e le funzioni. Gli oggetti traggono il proprio significato dal contesto in cui sono inseriti e la provenienza svolge un ruolo fondamentale nell'identificazione e nella determinazione di tale contesto: se la provenienza è difettosa, lo è anche il contesto e quindi il significato complessivo di un oggetto.

<sup>6</sup> Giovanni Michetti, *Introduzione alla blockchain. Una guida per archivisti*, Napoli: Editoriale Scientifica, 2020, p. 102. Vale la pena evidenziare che la fiducia è una dimensione determinante per l'oggetto documentario: un documento che non sia degno di fiducia non può essere usato. «La fiducia è posta a fondamento [...], al punto da essere incorporata nei documenti. Infatti, in diversa misura tutti i documenti mostrano, anzi portano segni di fiducia: firme, sigilli, segni speciali, perfino la forma documentaria, così come la terminologia o lo stile del testo sono dei mezzi per esprimere e conferire fiducia. Anche i processi di trasmissione richiedono una certa dose di fiducia, necessaria per fare affidamento sul canale di trasmissione, sul supporto e sui servizi di trasmissione, inclusi gli attori e le tecnologie coinvolte in questi processi». *Ibidem*.

<sup>7</sup> Cfr. par. 5.

<sup>8</sup> «Provenance. The relationships between records and the organizations or individuals that created, accumulated and/or maintained and used them in the conduct of personal or corporate activity. Provenance is also the relationship between records and the functions which generated the need of the records». International Council on Archives, *ISDF. International Standard for Describing Functions*, Paris: ICA, 2007, p. 10.

«L'identità di una risorsa digitale deve essere intesa in un'accezione molto ampia: essa si riferisce non solo alla sua univoca denominazione e identificazione. L'identità si riferisce all'insieme delle caratteristiche di una risorsa che univocamente la identificano e la distinguono da tutte le altre: si riferisce cioè non solo alla sua struttura concettuale interna, ma anche al suo contesto generale, cioè al sistema di relazioni cui partecipa (siano esse amministrative, legali, documentali, tecnologiche, perfino sociali). Una risorsa non è una monade isolata, con dei confini ben definiti e una vita propria: una risorsa è un oggetto nel contesto, è l'oggetto stesso [più] l'insieme delle relazioni che danno significato all'oggetto. [...] Non è un punto isolato [nel vuoto], bensì un punto dello spazio-tempo. Se vogliamo, si tratta di una banale considerazione epistemologica: conoscere gli oggetti significa conoscere un intorno di quegli oggetti, sufficientemente ampio da ricavarne un livello di significatività ritenuto discrezionalmente sufficiente»<sup>9</sup>.

Il problema è che le relazioni cui partecipano gli oggetti cambiano nel corso del tempo e quindi abbiamo bisogno non solo di individuarle, analizzarle, comprenderle e renderle esplicite onde consentire di cogliere i diversi strati di significato degli oggetti, ma anche di documentarle al fine di avere una storia completa della risorsa: non possiamo perdere questa storia senza perdere un po' dell'identità della risorsa, con conseguenze negative sulla valutazione dell'autenticità della risorsa stessa. Per essere ancora più chiari, in quest'ottica lo spostamento fraudolento di un documento autentico – *rectius*: giuridicamente autentico – all'interno di un sistema informativo, produce un documento autentico? Il problema evade i confini dell'ambiente digitale e ha un valore generale: se si prende un documento e lo si sposta da un fascicolo ad un altro – cioè lo si *riusa* – quello è ancora un documento autentico? Apparentemente sì, perché ha mantenuto la propria integrità e unitarietà: non c'è stata alcuna alterazione del testo né corruzione del supporto. Ma rispetto all'esigenza di riconoscere l'identità di un oggetto ben oltre i confini dell'oggetto stesso, rispetto al ruolo dell'ambiente che dà forma e sostanza – cioè significato – all'oggetto, il documento spostato dalla sua sede di origine *non* è un documento autentico – *rectius*: archivistamente autentico – perché basta estendere lo sguardo al di là del semplice oggetto e considerare il contesto di produzione per verificare che c'è una falla nel sistema documentario, nell'insieme dei processi che hanno consentito a quell'oggetto di essere spostato nel sistema senza averne diritto, non rispettando cioè quelle procedure che complessivamente garantiscono l'affidabilità del sistema a tutela dell'autenticità degli oggetti.

Il riuso deve fare i conti con questi problemi cruciali, o meglio, le nostre teorie devono fare i conti con questi aspetti, se vogliamo progettare e costruire degli ambienti – meglio: degli ecosistemi – in cui le risorse digitali possano affrontare questi processi di incessante modifica secondo logiche e dinamiche che ne garantiscano l'autenticità o che comunque siano in grado di tracciare e documentare la storia dei processi che hanno condotto la risorsa digitale in quel preciso punto dell'infosfera. A questo fine possono risultare utili strumenti formali che documentino la provenienza, intesa come la rete di agenti, processi, oggetti e concetti che svolgono un ruolo nella produzione e nella trasmissione di una risorsa nel tempo e nello spazio.

«The provenance of information is crucial in deciding whether information is to be trusted, how it should be integrated with other diverse information sources, and how to give credit to its originators when reusing it. In an open and inclusive environment such as the Web, users find information that is often contradictory or questionable»<sup>10</sup>.

<sup>9</sup> Giovanni Michetti, *Il paradosso della conservazione digitale*, «Digitalia. Rivista del digitale nei beni culturali», 5 (2010), n. 2, p. 41-53 (48).

<sup>10</sup> W3C. *Provenance XG Final Report. W3C Incubator Group Report 08 December 2010*, 2010, <<https://www.w3.org/2005/Incubator/prov/XGR-prov-20101214/>>.

La provenienza è certamente un concetto complesso: «is too broad a term for it to be possible to have one, universal definition. Like other related terms such as “process”, “accountability”, “causality” or “identity”, we can argue about their meanings forever»<sup>11</sup>. Ciononostante un gruppo di lavoro del W3C ha elaborato una definizione operativa di provenienza, interpretandola come «informazioni sulle entità, attività e persone coinvolte nella produzione di un dato o di una cosa, che possono essere usate per valutarne la qualità, l’affidabilità o la credibilità»<sup>12</sup>. Sulla base di questa definizione, il W3C ha sviluppato un’ontologia<sup>13</sup>: la PROV Ontology individua un insieme di classi e proprietà che possono essere usate per rappresentare le informazioni sulla provenienza secondo un modello formale che agevoli lo scambio di informazioni tra differenti sistemi in diversi contesti<sup>14</sup>.

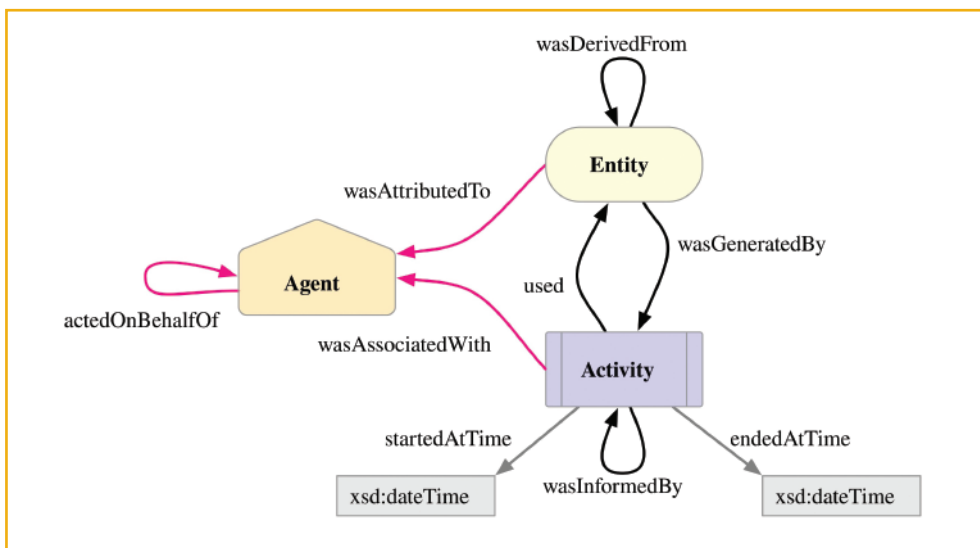


Figura 2. Classi e proprietà fondamentali della PROV Ontology

Il modello di base della PROV Ontology è molto semplice, ma garantisce una buona espressività e dunque consente di rappresentare realtà complesse. Si noti che questo diagramma di ambito informatico non è molto diverso da quello che gli archivisti avevano disegnato già nel 2007 (Fig. 3) nello standard internazionale ISDF per la descrizione delle funzioni<sup>15</sup>.

In verità, l’ontologia PROV si concentra sulla genealogia, cioè sulle origini e sulla storia dei dati, per poter risalire alla loro creazione attraverso la cosiddetta *data lineage*: «a map of the data journey, which includes its origin, each stop along the way, and an explanation on how and why the data has moved over time. The data lineage can be documented visually from source to eventual destination, noting stops, devi-

<sup>11</sup> *Ibidem*.

<sup>12</sup> «Provenance is information about entities, activities, and people involved in producing a piece of data or thing, which can be used to form assessments about its quality, reliability or trustworthiness». W3C, *PROV-DM: The PROV Data Model. W3C Recommendation 30 April 2013*, <<http://www.w3.org/TR/2013/REC-prov-dm-20130430/>>.

<sup>13</sup> In informatica, un’ontologia è una concettualizzazione formale di un dominio di interesse, ottenuta individuando e definendo le categorie, le proprietà e le relazioni relative ai concetti e alle entità che compongono quel dominio.

<sup>14</sup> W3C, *PROV-O: The PROV Ontology. W3C Recommendation 30 April 2013*, <<https://www.w3.org/TR/2013/REC-prov-o-20130430/>>.

<sup>15</sup> International Council on Archives, *ISDF. International Standard for Describing Functions*, cit., p. 36.

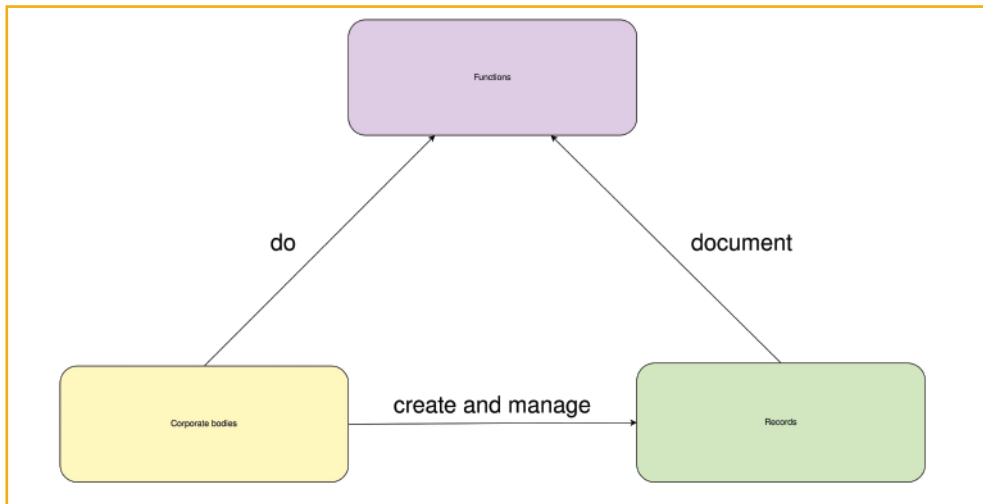


Figura 3. Relazioni tra funzioni, enti e documenti in ISDF

ations, or changes along the way»<sup>16</sup>. La *data lineage* descrive cosa succede ai dati mentre attraversano i diversi processi: è una sorta di amplificazione analitica della *pipeline* entro cui scorrono i dati nel tempo. La *data provenance* documenta gli input, le entità, i sistemi e i processi che influenzano i dati oggetto di interesse: «While data lineage provides an in-depth description of where data comes from including its analytic life cycle, data provenance is its historical record keeper. Data provenance is responsible for providing a list of origin, including inputs, entities, systems, and processes related to specific data. Provenance focuses on the origin of the data, allowing data scientists to determine its quality»<sup>17</sup>. È comprensibile che il W3C sia particolarmente interessato alla genealogia dei dati: basti pensare al problema della gestione dei diritti, ove la provenienza di un documento o di un'immagine – in termini di origini e di passaggi di proprietà – è cruciale per comprendere e descrivere i diritti che gravano sulla risorsa e quindi per determinarne l'uso consentito dalla legge. Più in generale, l'individuazione dell'origine dei dati e della loro storia è la chiave di volta per consolidare il nuovo paradigma del web: l'enorme massa di dati chiamata a sostenere il Web Semantico non può risultare realmente affidabile – e dunque non può assumere un ruolo fondativo – fintanto che le sue origini non possano essere tracciate esplicitamente e accuratamente, così da consentire alle macchine – in particolare ai *reasoner*<sup>18</sup> – di effettuare delle valutazioni sull'attendibilità dei dati<sup>19</sup>. Tuttavia, la provenienza nel dominio archivistico è un concetto più ampio, che mira a identificare – come si è detto – tutti gli input, le entità, i sistemi e i processi che in qualche modo hanno un impatto sui dati. In questo senso, la PROV Ontology è un buon punto di partenza, ma c'è ancora spazio per un suo miglioramento in un'ottica archivistica<sup>20</sup>.

<sup>16</sup> Talend, *What is Data Lineage and How to Get Started*, <<https://www.talend.com/resources/what-is-data-lineage-and-how-to-get-started/>>.

<sup>17</sup> *Ibidem*.

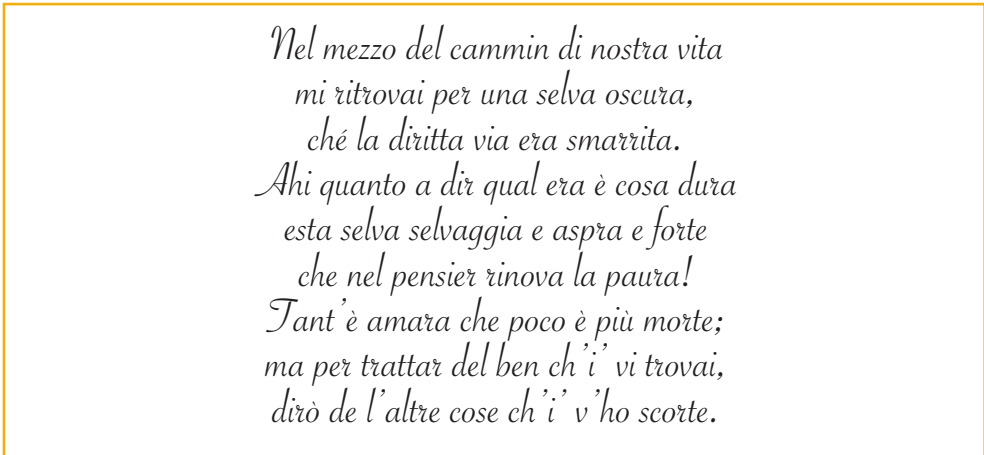
<sup>18</sup> Un *reasoner* è un applicativo in grado di produrre inferenze a partire da un insieme di assiomi. Le regole d'inferenza sono spesso specificate per mezzo di un'ontologia.

<sup>19</sup> «Reasoners in the Semantic Web would benefit from explicit representations of provenance to make informed trust judgments about the information they use. [...] Therefore, a crucial enabler of the Semantic Web deployment is the ability to the explicitly express provenance that is accessible and understandable to machines and humans». W3C. *Provenance XG Final Report*, cit.

<sup>20</sup> Si veda anche Giovanni Michetti, *Provenance in the Archives: The Challenge of the Digital*, in: *Archives in Liquid Times*, edited by F. Smit – A. Glaudemans – R. Jonker, The Hague, NL: Stichting Archieffpublicaties, 2017, p. 228-246.

#### 4. La forma è contenuto

Sempre a proposito di identità degli oggetti e di conseguenze del riuso, è opportuno evidenziare un altro aspetto che ci sembra sottovalutato: il contesto non è solo esterno, ma anche interno alle risorse digitali. Una risorsa cioè non è solo un insieme di contenuti, checché ne dicano il legislatore italiano ed europeo, che definiscono documento elettronico «qualsiasi contenuto conservato in forma elettronica»<sup>21</sup>. Questa interpretazione banalizza il concetto di documento, di fatto privandolo di qualunque connotazione<sup>22</sup>. Invece un documento è un insieme di dati *organizzati, strutturati, articolati* in una certa forma e a diversi livelli: c'è la struttura del formato, ci sono le architetture dei dati, ci sono le strutture logiche; insomma, c'è una composizione di strutture interne che danno forma e significato all'oggetto digitale tanto quanto i contenuti che accolgono. Banalmente, se prendiamo la Divina Commedia (Fig. 4)



*Nel mezzo del cammin di nostra vita  
mi ritrovai per una selva oscura,  
ché la diritta via era smarrita.  
Ahi quanto a dir qual era è cosa dura  
esta selva selvaggia e aspra e forte  
che nel pensier rinova la paura!  
Tant'è amara che poco è più morte;  
ma per trattar del ben ch'i' vi trovai,  
dirò de l'altre cose ch'i' v'ho scorte.*

Figura 4. *Divina Commedia*

<sup>21</sup> Il Regolamento (UE) n. 910/2014 del Parlamento europeo e del Consiglio del 23 luglio 2014 in materia di identificazione elettronica e servizi fiduciari per le transazioni elettroniche nel mercato interno e che abroga la direttiva 1999/93/CE (eIDAS) definisce il documento elettronico all'art. 3, co. 35: «qualsiasi contenuto conservato in forma elettronica, in particolare testo o registrazione sonora, visiva o audiovisiva». Balza agli occhi la sciattezza di una definizione che formula un criterio generale aggiungendo di seguito un'inutile specificazione: se qualunque contenuto ha la dignità di documento elettronico purché sia conservato in forma elettronica, non ha alcun senso specificare che questo vale in particolare per testi e registrazioni sonore, visive o audiovisive; anzi, genera confusione, perché le definizioni dovrebbero essere limitate a individuare i criteri essenziali che caratterizzano l'oggetto della definizione. In altre parole, la definizione dovrebbe essere formulata come segue: «qualsiasi contenuto conservato in forma elettronica». Il decreto legislativo 7 marzo 2005, n. 82 recante il Codice dell'amministrazione digitale riprende tale definizione: l'art. 1, co. 1-bis dispone che «ai fini del presente Codice, valgono le definizioni di cui all'articolo 3 del Regolamento eIDAS». Si noti che la definizione proposta dal Regolamento europeo è stata adottata dal Codice dell'amministrazione digitale nel 2016 (a seguito delle modificazioni e integrazioni introdotte dal d.lgs 179/2016) e ha determinato una rimodulazione della definizione di documento informatico, originariamente definito come «la rappresentazione informatica di atti, fatti o dati giuridicamente rilevanti» e successivamente reinterpretato – in conseguenza dell'allineamento con la definizione del legislatore europeo – come «documento elettronico che contiene la rappresentazione informatica di atti, fatti o dati giuridicamente rilevanti».

<sup>22</sup> Definire qualcosa come «qualsiasi contenuto» equivale a non definirla. A ben guardare, secondo il legislatore il criterio che permette di individuare la tipologia “documento elettronico” è quello della conservazione in forma elettronica: l'attributo “elettronico” assorbe la caratterizzazione di questa tipologia, mentre il sostantivo “documento” è di fatto irrilevante, poiché individua qualunque contenuto, in misura tale che il termine “oggetto digitale” potrebbe esprimere perfettamente lo stesso concetto. Inoltre, vale la pena evidenziare che non c'è nulla di elettronico in

ed eliminiamo la struttura in terzine o peggio ancora eliminiamo l'articolazione in versi (Fig. 5)

*Nel mezzo del cammin di nostra vita mi ritrovai per una selva oscura,  
ché la diritta via era smarrita. Ahi quanto a dir qual era è cosa dura esta  
selva selvaggia e aspra e forte che nel pensier rinova la paura!  
Tant'è amara che poco è più morte; ma per trattar del ben  
ch'i' vi trovai, dirò de l'altre cose ch'i' v'ho scorte.*

Figura 5. *Divina Commedia?*

otteniamo un altro oggetto, perché la Divina Commedia non è il contenuto, cioè la sequenza di parole, bensì il contenuto messo in forma, cioè le parole e la struttura. Per dirla in maniera spiccia ma efficace: la forma è contenuto. Per dirla in maniera più sofisticata: «la struttura tecnica dell'archivio *archiviante* determina anche la struttura del contenuto *archiviabile* nel suo stesso sorgere e nel suo rapporto con l'avvenire»<sup>23</sup>. Ebbene, il riuso di un oggetto digitale in linea di principio può richiedere l'alterazione se non addirittura l'eliminazione di strutture interne all'oggetto originale. Se non si è consapevoli del sistema di significati che lega le strutture interne, è possibile che inconsapevolmente si corrompano strutture e di conseguenza significati, come nella Divina Commedia senza terzine, priva di forma. Il riuso in un certo senso corrompe inevitabilmente gli oggetti digitali, poiché questi ne risultano trasformati, cioè *trans-formati*, messi in una forma che evade e va oltre quella originaria, e questo in linea di principio attenta alla loro identità.

E sempre ragionando sul contesto interno è opportuno fare un riferimento pur veloce ai metadati, che sono ormai acquisiti alla letteratura e alla pratica come parte integrante dell'identità di un documento; anzi, i metadati sono ormai consolidati anche nel profilo giuridico-normativo, visto che il legislatore e le sentenze giudiziarie hanno riconosciuto i metadati come parte integrante di un documento<sup>24</sup>. Ciononostante, i metadati sono spesso alterati o sottratti al vincolo d'identità con il documento cui si riferiscono, malgrado le conseguenze di una tale azione sul piano dell'autenticità. Di nuovo: se l'identità di una risorsa digitale deve ricomprendere i metadati di quella risorsa, come interpretare le azioni di riuso che alterino quei metadati, rendendoli alieni dalla risorsa cui si riferiscono? In che misura il riuso conserva l'identità della risorsa in tali casi? E come gestire i casi in cui il riuso addirittura distrugga i metadati originari? Si tratta di domande che non possono essere eluse se si vogliono governare con consapevolezza i processi di trasformazione delle risorse coinvolte nelle attività di riuso.

un file registrato ad esempio su un floppy disk o su un CD-ROM: nel primo caso si tratta di dati che sono registrati e conservati come polarizzazioni magnetiche; nel secondo caso si tratta di un oggetto in policarbonato su cui i dati sono registrati sotto forma di minuscole incisioni. In entrambi i casi non c'è alcun «contenuto conservato in forma elettronica», ergo paradossalmente i file registrati su tali supporti non potrebbero a rigore essere considerati come documenti elettronici. Purtroppo il termine «documento elettronico» è invalso nell'uso, importato dalla lingua inglese che per primo lo ha adottato («electronic document»), mentre sarebbe più corretto parlare di «documenti digitali».

<sup>23</sup> Jacques Derrida, *Mal d'archivio. Un'impressione freudiana*, Napoli: Filema, 1996, p. 25.

<sup>24</sup> Ricordiamo ad esempio che le *Linee guida sulla formazione, gestione e conservazione dei documenti informatici*, pubblicate nel 2021 dall'Agenzia per l'Italia digitale allo scopo di aggiornare le regole tecniche ex art. 71 del Codice dell'amministrazione digitale, sono accompagnate dall'allegato 5 interamente dedicato ai metadati dei documenti informatici, dei documenti amministrativi informatici e delle aggregazioni documentali informatiche.



## 5. L'identità del riuso

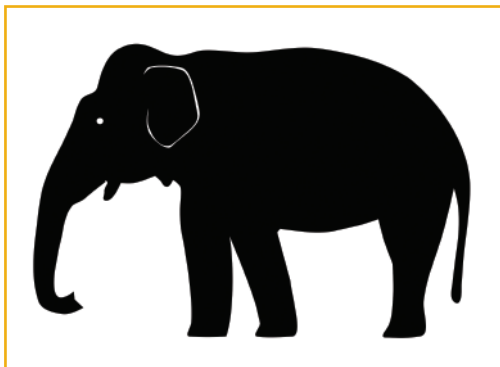


Figura 6. *L'elefante nella stanza*

Fin qui abbiamo ragionato sull'identità degli oggetti. Ma l'elefante nella stanza non può più essere ignorato, anche perché è stato citato all'inizio dei nostri discorsi: è necessario indagare anche la natura e l'identità del riuso per circoscrivere il nostro universo di riferimento e comprenderne le caratteristiche. Purtroppo la letteratura scientifica sul tema è piuttosto limitata: pochi si sono applicati nell'esercizio di definire e distinguere chiaramente l'*uso* dal *riuso*. Tali termini sono usati perlopiù in maniera intercambiabile, se non come una sorta di endiadi. Alcuni interpretano il riuso – senza definirlo – in relazione alla frequenza e alle modalità con

cui le risorse digitali sono utilizzate e riproposte<sup>25</sup>. Altri caratterizzano il riuso come un processo che avviene all'interno di infrastrutture di conoscenza che evolvono nel tempo, intese come sistemi di competenza, fiducia, comunità, tecnologie, policy, risorse e istituzioni<sup>26</sup>. Altre interpretazioni propongono che si possa parlare di riuso solo se la risorsa è recuperata da un soggetto diverso da colui che l'ha creata e se è incorporata in un nuovo studio originale<sup>27</sup>. Da una ricerca sulla misurazione del riuso è emerso che per gli utenti la localizzazione della risorsa gioca un ruolo fondamentale nella distinzione fra uso e riuso: ogni azione che avvenga all'interno del deposito digitale ove la risorsa è scoperta (ad esempio, accesso, visualizzazione, scaricamento, ascolto o lettura) è considerata *uso*; ogni altra azione che avvenga al di fuori di quel deposito (ad esempio, la condivisione sui social media) è considerata *riuso*<sup>28</sup>. Insomma, si può ragionevolmente affermare che ancora non esista una definizione di riuso condivisa e accettata da una comunità scientifica.

<sup>25</sup> «Content reuse, or how often and in what ways digital library materials are employed and repurposed, is a key indicator of the impact of digital libraries». Elizabeth J. Kelly — Caroline Muglia — Genya O'Gara — Ayla Stein — Santi Thompson — Liz Woolcott, *Measuring Reuse of Digital Objects: Preliminary Findings from the IMLS-funded project: Extended Abstract*, in: *Proceedings of Joint Conference on Digital Libraries (JCDL '18). Fort Wort, 3-7 June 2018*, New York: ACM, 2018, p. 351-352.

<sup>26</sup> «Data reuse is a process that occurs within knowledge infrastructures that evolve over time, encompassing expertise, trust, communities, technologies, policies, resources and institutions». Irene V. Pasquetto — Christine L. Borgman — Morgan F. Wofford, *Uses and Reuses of Scientific Data: the Data Creators' Advantage*, «Harvard Data Science Review», 1 (2019), n. 2.

<sup>27</sup> «In the simplest situation, data are collected by one individual, for a specific research project, and the first "use" is by that individual to ask a specific research question. If that same individual returns to that same dataset later, whether for the same or a later project, that usually would be considered a "use." When that dataset is contributed to a repository, retrieved by someone else, and deployed for another project, it usually would be considered a "reuse." In the common parlance of data practices, reuse usually implies the usage of a dataset by someone other than the originator». Irene V. Pasquetto — Bernadette M. Randles — Christine L. Borgman, *On the reuse of scientific data*, «Data Science Journal», 16 (2017), n. 8, p. 1-9 (3).

<sup>28</sup> «The clear break between use and reuse is the setting of the user's ensuing actions. Any action that happens within the initial location of discovery is use. Such actions might include accessing, viewing, downloading, listening or reading the content of the digital object within the repository where the object is held. Any action that happens to the digital object outside of the repository is considered reuse». Ayla S. Kenfield — Liz Woolcott — Santi Thompson — Elizabeth J. Kelly — Ali Shiri — Caroline Muglia — Kinza Masood — Joyce Chapman — Derrick Jefferson — Myrna E. Morales, *Toward a definition of digital object reuse*, «Digital Library Perspectives», 38 (2022), n. 3, p. 378-394 (384).

Analogamente, gli standard professionali non risolvono in maniera chiara l'ambiguità del concetto di riuso. Lo standard ISO 15489-1 sulla gestione documentale non fornisce una definizione puntuale, ma stabilisce che il riuso del contesto di un documento all'interno di altri processi di lavoro interni o esterni, come parte di un'operazione di lavoro, crea un nuovo documento in un nuovo contesto, con propri metadati relativi al momento dell'acquisizione e ai processi gestionali<sup>29</sup>. Lo standard ISO 16175-2:2011 sui sistemi documentali non definisce il termine "riuso", ma stabilisce che nei sistemi ci dovrebbero essere delle funzioni per creare nuovi documenti riusando il contenuto, la struttura e il contesto di documenti già acquisiti a sistema<sup>30</sup>. Un po' pochino per costruire un ragionamento solido sul concetto di riuso. Senza considerare che questo standard è stato ormai ritirato e sostituito da specifiche tecniche in cui il riuso è praticamente scomparso<sup>31</sup>. Non va meglio con il Consiglio internazionale degli archivi: si trova un'occorrenza del termine *riuso* nel modello concettuale di RiC (Records in Contexts), ma non è di grande utilità, perché si limita a ricordare che «la produzione di una risorsa documentaria può implicare la sua creazione oppure il riuso di informazioni già esistenti mediante combinazione, riordinamento, selezione, riformattazione ecc.»<sup>32</sup> (trad. dell'Autore). In un altro documento della famiglia RiC si trova evidenza di come la locuzione "uso e riuso" assuma il connotato di una formula utilizzata senza troppa consapevolezza:

«La descrizione facilita la scoperta, la localizzazione, l'identificazione, il recupero, la valutazione e la comprensione dei documenti. Questo uso e riuso continuativo dei documenti diventa parte della storia dei documenti. Li ri-contestualizza. L'uso e il riuso genera altri documenti, con ciò estendendo la rete socio-documentale»<sup>33</sup> (trad. dell'Autore).

In breve, i confini fra *uso* e *riuso* non appaiono nettamente individuati, probabilmente anche a causa di una certa *liquidità* delle funzioni, degli oggetti e degli agenti che ci sembra stia caratterizzando sempre più gli archivi digitali. Una ricerca del 2020 conferma questa prospettiva: «the researchers posit that

<sup>29</sup> «Reuse of a record's context as part of a business transaction (in other internal or external work processes) creates a new record in a new context, with independent metadata about its point of capture and management processes». *ISO 15489-1:2016 Information and documentation – Records management – Part 1: Concepts and principles*, 9.7.

<sup>30</sup> «There should be functionality to create a new record by reusing the content, structure and context of records once captured». *ISO 16175-2:2011 Information and documentation – Principles and functional requirements for records in electronic office environments – Part 2: Guidelines and functional requirements for digital records management systems*.

<sup>31</sup> *ISO/TS 16175-2:2020 Information and documentation – Processes and functional requirements for software for managing records – Part 2: Guidance for selecting, designing, implementing and maintaining software for managing records*.

<sup>32</sup> «Producing a record resource may imply either its initial creation or a reuse of previous existing information by a combination, rearrangement, selecting, reformatting etc». International Council on Archives' Expert Group on Archival Description, *Records in Contexts. Conceptual Model. Consultation Draft v0.2. July 2021*, Paris: ICA, 2021, p. 22. Records in Contexts (RiC) è il nuovo standard di descrizione archivistica che l'ICA – o meglio, un gruppo di persone incaricate dall'ICA – sta elaborando ormai da più di dieci anni, il tempo corrispondente a due piani quinquennali di epoca sovietica. Questa iniziativa del Consiglio internazionale degli archivi ha suscitato molte perplessità e diverse riflessioni critiche, come evidenziato in Giovanni Michetti, *Linked data nel dominio archivistico: rischi e opportunità*, in: *Progressi dell'informazione e progresso delle conoscenze. Granularità, interoperabilità e integrazione dei dati*, a cura di R. Raieli, Roma: Associazione italiana biblioteche, 2017, p. 255-277 (269-270).

<sup>33</sup> «Description facilitates discovery, locating, identifying, retrieving, evaluating, and understanding [records]. Such ongoing use and reuse of the records becomes part of the history of the records; it re-contextualizes them. The use and reuse generate other records, thereby extending the social-document network». International Council on Archives' Expert Group on Archival Description, *Records in Contexts. Introduction to Archival Description. Consultation Draft v0.2. December 2021*, Paris: ICA, 2021, p. 8.

there is no clear-cut distinction between use and reuse. For this reason, the researchers determined that use and reuse exist on a spectrum and should not be considered discrete binary choices»<sup>34</sup>.

Ci viene in aiuto il legislatore europeo che nella cosiddetta Direttiva PSI<sup>35</sup> del 2003 sul riutilizzo dell'informazione del settore pubblico definisce puntualmente il *riutilizzo* (*re-use* nella versione inglese) come «l'uso di documenti in possesso di enti pubblici da parte di persone fisiche o giuridiche a fini commerciali o non commerciali diversi dallo scopo iniziale nell'ambito dei compiti di servizio pubblico per i quali i documenti sono stati prodotti»<sup>36</sup>. La norma europea è stata recepita nel nostro ordinamento con il decreto legislativo 36/2006<sup>37</sup>, successivamente novellato a seguito dell'emanazione della direttiva europea 2019/1024 relativa all'apertura dei dati e al riutilizzo dell'informazione del settore pubblico<sup>38</sup>. In breve, in base alle definizioni vigenti il *riutilizzo* è interpretato come:

«l'uso da parte di persone fisiche o giuridiche di documenti detenuti da:

1) pubbliche amministrazioni o organismi di diritto pubblico, per fini commerciali o per fini non commerciali, diversi da quelli istituzionali per i quali i documenti sono stati prodotti, fatta eccezione per lo scambio di documenti [...] posto in essere esclusivamente nell'ambito dell'espletamento dei compiti istituzionali di cui sono titolari;

2) imprese pubbliche e imprese private [...], per fini commerciali o per fini non commerciali, diversi da quelli relativi alla fornitura dei servizi di interesse generale per i quali i documenti sono stati prodotti, fatta eccezione per lo scambio di documenti tra imprese pubbliche e pubbliche amministrazioni o organismi di diritto pubblico posto in essere esclusivamente nell'ambito dell'espletamento dei compiti istituzionali delle pubbliche amministrazioni»<sup>39</sup>.

In maniera analoga, sebbene con riferimento ad altri oggetti, l'Agenzia per l'Italia digitale definisce il riutilizzo di software come

«il complesso di attività svolte per poterlo utilizzare in un contesto diverso da quello per il quale è stato originariamente realizzato, al fine di soddisfare esigenze similari a quelle che portarono al suo primo sviluppo. Il prodotto originario viene "trasportato" nel nuovo contesto arricchendolo, se necessario, di ulteriori funzionalità e caratteristiche tecniche che possono rappresentare un "valore aggiunto" per i suoi utilizzatori»<sup>40</sup>.

<sup>34</sup> Ayla S. Kenfield — Liz Woolcott — Santi Thompson — Elizabeth J. Kelly — Ali Shiri — Caroline Muglia — Kinza Masood — Joyce Chapman — Derrick Jefferson — Myrna E. Morales, *Toward a definition of digital object reuse*, cit., p. 385. Nel saggio si evidenzia come uso e riutilizzo si muovano all'interno di un *continuum* ove ad un estremo troviamo il semplice accesso, inteso come il venire in contatto con la risorsa, e all'altro estremo troviamo la trasformazione, intesa come una modifica che genera una nuova e separata entità. In mezzo, diverse altre attività con diversi livelli di coinvolgimento.

<sup>35</sup> L'acronimo PSI sta Public Sector Information.

<sup>36</sup> Direttiva 2003/98/CE del Parlamento europeo e del Consiglio del 17 novembre 2003 relativa al riutilizzo dell'informazione del settore pubblico, art. 2. Si noti che per documento si intende «a) qualsiasi contenuto, a prescindere dal suo supporto (testo su supporto cartaceo o elettronico, registrazione sonora, visiva o audiovisiva); b) qualsiasi parte di tale contenuto». Tale ampia definizione consente di ricomprendere i dati fra i documenti.

<sup>37</sup> Decreto legislativo 24 gennaio 2006, n. 36 recante attuazione della direttiva 2003/98/CE relativa al riutilizzo di documenti nel settore pubblico.

<sup>38</sup> Decreto legislativo 24 gennaio 2006, n. 36 recante attuazione della direttiva (UE) 2019/1024 relativa all'apertura dei dati e al riutilizzo dell'informazione del settore pubblico che ha abrogato la direttiva 2003/98/CE.

<sup>39</sup> Decreto legislativo 24 gennaio 2006, n. 36 cit., art. 2, co. 1, lett. e).

<sup>40</sup> Agenzia per l'Italia digitale, *Linee guida su acquisizione e riutilizzo di software per le pubbliche amministrazioni*, 9 maggio 2019, p. 3.

In breve, il riuso è inteso come utilizzo in un contesto diverso da quello di origine. Insomma, emerge il contesto di produzione – cioè l'ambiente, le ragioni e le funzioni per cui una risorsa è stata posta in essere – come chiave di volta per la definizione del riuso, che sposta la risorsa dal quel contesto, e dunque ritorniamo al concetto esplorato nelle prime pagine.

In alcuni casi è molto semplice decifrare il ruolo del contesto per determinare se trattasi di uso o riuso. Ad esempio, se un ente o uno studioso producono set di dati nell'ambito di un progetto di ricerca e quei set sono successivamente presi e manipolati da altri soggetti nell'ambito di altri progetti di ricerca, è evidente che tali dataset perdono il contesto originario, ergo la propria identità: è un caso di *riuso*. Con i Linked Open Data questo fenomeno è oltremodo evidente ed esplosivo. Più in generale, ormai l'ambiente digitale è dominato dai mash-up: i dati sono acquisiti da diverse fonti e ricombinati per produrre oggetti nuovi, con buona pace di tutte le riflessioni e le preoccupazioni in materia di autenticità. È però vero che se si considerano i classici documenti in un tradizionale contesto amministrativo, siano essi cartacei o in formato PDF, la distinzione fra *uso* e *riuso* è meno intuitiva e probabilmente meno efficace. Infatti, per analogia con l'esempio precedente si potrebbe immaginare il caso di documenti prodotti nell'ambito di una determinata funzione e impiegati successivamente per altri scopi, ma non è detto che si possa stabilire con sicurezza che la funzione originaria non preveda gli scopi per i quali il documento è stato successivamente utilizzato. La richiesta di permesso ferie serve per dare evidenza di una domanda e dare senso alla conseguente autorizzazione o diniego: se tale documento è usato per fare delle attività statistiche sulla frequenza di richieste permessi ferie, siamo in presenza di *uso* o di *riuso*? In linea di principio è possibile argomentare ragionevolmente a favore di entrambe le ipotesi e questo conferma l'opportunità di non stabilire una distinzione binaria fra uso e riuso, bensì una scala graduata ove non sembri irragionevole riconoscere una progressiva perdita d'identità dell'oggetto quanto più lo si allontana dal contesto di produzione.

## 6. Activity Theory

Ancora una volta, *contesto* è dunque la parola chiave. Gli oggetti digitali sono tutt'altro che virtuali: nascono e vivono in un preciso spazio-tempo, in un ambito funzionale-amministrativo o più genericamente operativo, ad opera di agenti che concorrono alla loro produzione o comunque incidono su di essa, e che come tali partecipano della loro provenienza. Il contesto è un fondamentale elemento d'identità delle risorse digitali. Non è cioè la cornice esterna, lo sfondo all'interno del quale i soggetti agiscono sugli oggetti. La triade *soggetto-oggetto-azione* forma un legame identitario che modella plasticamente lo spazio stesso dell'azione. Questa interpretazione ci ha condotto sulle tracce della Activity Theory (Teoria dell'attività), un orientamento teorico delle scienze sociali, che ha avuto un discreto successo nell'ambito degli studi sulla Human Computer Interaction<sup>41</sup>. Questa teoria assume l'attività come interazione fra un soggetto e un oggetto, ma «tiene conto dell'ambiente, della storia della persona, della cultura, del ruolo dell'artefatto, delle motivazioni e della complessità dell'attività della vita reale» (trad. dell'Autore)<sup>42</sup>. In particolare, la teoria evidenzia come soggetto, oggetto e azione siano vincolati vicendevolmente, cioè tanto i soggetti e gli oggetti condizionano l'azione, quanto l'azione condiziona soggetti e oggetti.

Si pensi ad un problema matematico<sup>43</sup>: la natura del problema (l'*oggetto*) e le capacità dell'individuo (il

<sup>41</sup> Per una introduzione sommaria alla Activity Theory, si veda: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Activity\\_theory](https://en.wikipedia.org/wiki/Activity_theory)>.

<sup>42</sup> *Ibidem*.

<sup>43</sup> L'esempio è tratto da Victor Kaptelinin, *Activity Theory*, in: *The Encyclopedia of Human-Computer Interaction*, 2nd Ed, by Interaction Design Foundation, <<https://www.interaction-design.org/literature/book/the-encyclopedia-of-human-computer-interaction-2nd-ed>>.

*soggetto*) sono variabili che influenzano in maniera decisiva l'azione, cioè la possibilità di risolvere il problema. In altre parole, non v'è dubbio che la possibilità di risolvere un problema matematico dipenda dalla natura del problema (cioè, da quanto è difficile) e dalle abilità della persona (cioè, da quanto è brava in matematica). Ma è vero anche il contrario, soprattutto se si considerano questi fenomeni nel tempo, e non come istantanee che cristallizzano un sistema di relazioni: l'azione, cioè la possibilità di risolvere il problema, influenza sia il *soggetto* sia l'*oggetto*, perché nel tempo l'individuo (il *soggetto*) e il problema (l'*oggetto*) sono *trasformati* dall'azione di risoluzione. Infatti, è evidente che le abilità matematiche sono – a parte casi rari – frutto dell'esperienza: migliorano risolvendo problemi. Pertanto, la progressiva risoluzione di problemi conduce ad un cambiamento nell'individuo e ad una modifica del tipo di problema. In altre parole, le abilità matematiche determinano come una persona risolva i problemi, ma viceversa la risoluzione di problemi matematici determina le abilità matematiche. «Therefore, subjects do not only express themselves in their activities; in a very real sense they are *produced* by the activities»<sup>44</sup>.

Questo esempio è illuminante. Il riuso è un'attività che si configura come un'interazione fra un soggetto (individuo o comunità) e un oggetto, una manipolazione che dà forma, *trans-forma* in maniera discrezionale e selettiva i contenuti e le strutture dell'oggetto. Ma è vero anche il contrario, come ci ha insegnato l'esempio: gli oggetti trasformati condizionano l'azione, cioè il riuso. Stiamo costruendo oggetti nuovi, li stiamo decontestualizzando e ricontestualizzando, li editiamo e li mixiamo. Ma gli oggetti non sono inerti: queste trasformazioni modificano il nostro rapporto con l'azione, ci costringono a ripensare il riuso, così come problemi matematici sempre più complessi determinano nuove modalità di risoluzione. In altre parole, la nostra impressione è che non si stia modificando solo il panorama degli oggetti, per i quali non abbiamo comunque ancora trovato prospettive solide di analisi, come ad esempio una metrica che permetta di valutare la distanza fra l'oggetto originario e l'oggetto riusato. Si sta alterando anche il panorama delle azioni. E probabilmente deriva anche da qui la difficoltà nel riconoscere i confini fra uso e riuso. In un certo senso, continuiamo a spostare l'asticella sempre più in alto: produciamo e trasformiamo; e produciamo e trasformiamo, senza tregua, al punto che la produzione e la trasformazione tendono almeno a sovrapporsi, se non più generalmente a cambiare i propri contorni. Stiamo cambiando lo spazio dell'azione. Questo fa sì che indagare l'azione di riuso – dal punto vista socio-culturale prima ancora che tecnico – è tanto importante quanto indagare il risultato del riuso<sup>45</sup>. Forse abbiamo bisogno di nuove definizioni e nuovi concetti, piuttosto che tentare di misurare le distanze usando gli strumenti del passato.

<sup>44</sup> *Ibidem*.

<sup>45</sup> La Activity Theory risulta interessante per spiegare questi fenomeni, perché il suo focus è il concetto di attività umana orientata agli oggetti, collettiva e mediata culturalmente: è quello che si dice un *sistema di attività*, che include l'oggetto, il soggetto, gli artefatti mediatori (segni e strumenti), le regole, la comunità e la divisione del lavoro. Non è solo l'azione trasformativa, non è solo la risorsa, non è solo l'agente: è un intero *sistema* che dovremmo considerare per comprendere il fenomeno del riuso.

## 7. Conclusioni

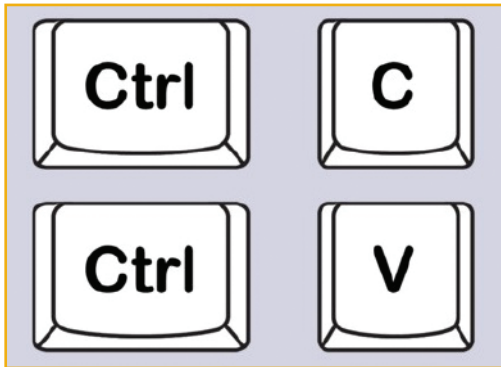


Figura 7. Ctrl-C, Ctrl-V (Fonte di vecteezy.com)

In altre parole, il riuso è un'azione trasformativa che modifica drasticamente il contesto, ergo l'identità degli oggetti: comprendere la natura e i contorni di quest'azione significa comprendere la natura e i contorni delle risorse digitali. Al contempo è necessario un cambio radicale di mentalità, e cioè muovere da una logica di tipo Ctrl-C Ctrl-V – cioè da un'operazione elementare di copia-e-incolla con cui si perde gran parte del contesto – verso un approccio più responsabile che sia supportato e incorporato nella progettazione dei sistemi. «After all, there is already Privacy by Design, Quality by Design, Security by Design, and so on—the time has come for Provenance by Design»<sup>46</sup>, per affrontare con maggior sicurezza anche le prassi del riuso.

*Digital resources can be created, modified, edited, disaggregated and recomposed with extreme ease thanks to the wide dissemination of technological tools, the simplicity of their use and the presence of a worldwide network that enables instant communication. However, the continuous editing and remix of digital resources produces objects whose boundaries and identities become blurred and indefinite, leading to the progressive erosion of the authority of sources and the consequent alteration of our relationship of trust with them. The essay investigates both the identity of digital resources, to understand how it is altered by reuse, and the identity of the reuse, interpreting every action as a form of mediation that affects and determines the relationship with objects. Context emerges as a fundamental concept for understanding the nature and contours of identity, and Activity Theory is presented as a tool for interpreting the phenomenon of reuse in a different perspective.*

<sup>46</sup> Giovanni Michetti, *Provenance in the Archives*, cit., p. 246.