

# Decolonizzare l'archivio.

## Digital Humanities e transculturalità

**Daniel Raffini**

Sapienza Università di Roma

---

Contact: Daniel Raffini [daniel.raffini@uniroma1.it](mailto:daniel.raffini@uniroma1.it)

---

### ABSTRACT

The article explores the intersections between Digital Humanities (DH) and Transcultural Studies (TS). It argues that DH is not merely a tool for TS but shares foundational similarities, such as a collective cultural vision and an ethical stance towards social phenomena. The research addresses two primary questions: whether the digital sphere can be considered a transcultural space, and how transculturality can be represented through DH projects. Through an analysis of theoretical approaches and recent DH initiatives, the study reveals limitations and potential of digital space for decolonizing narratives and increasing inclusivity. The study also examines how DH methodologies, such as deep mapping and virtual reality, can effectively represent transcultural identities, fostering empathy and broadening public engagement with cultural diversity. Ultimately, the article proposes DH as a transformative space for promoting transcultural dialogue, extending beyond academic boundaries to impact cultural and social policies.

### Keywords

Digital Humanities, transculturality, archive, data, decolonizing, artificial intelligence.

### Introduzione

Digital Humanities (DH) e Transcultural Studies (TS) si pongono come campi di studio affini. Non si tratta di un rapporto puramente strumentale – ossia l'utilizzo da parte dei TS degli strumenti digitali – ma di una consonanza che riguarda aspetti fondativi e caratterizzanti delle due discipline. Secondo Schachtner (2015), transculturalità e transnazionalità riflettono sviluppi socioculturali strettamente legati all'evoluzione dei media digitali, e dunque indagabili all'interno del ventaglio di interessi delle DH. Questo può essere ricondotto, attraverso un allargamento al campo delle modalità di produzione e trasmissione della cultura, al panorama della cultura convergente descritto da Jenkins (2006). Da questo punto di vista, TS e DH condividono l'idea di una cultura collettiva, che nasce dall'interazione tra le esperienze dei singoli in un panorama di trasmissione transmediale e rimescolamento delle gerarchie. Un altro aspetto che lega TS e

DH è l'interazione tra diversi ambiti disciplinari: a questo proposito in una recente intervista Welsch ha sottolineato la dimensione transdisciplinare dei TS (Reichardt 2023), mentre Previtali ha definito le DH come una transdisciplina, frutto del «dialogo possibile fra scienze dure e sapere umanistico, mediato – e al contempo reso possibile – dal digitale» (Previtali 2022, 12). I due campi di studio sono poi accomunati – come si dirà più ampiamente – da uno sguardo eticamente connotato sui fenomeni culturali e sociali, che determina cambiamenti di prospettiva nel rappresentare l'identità. A partire da queste consonanze, si può ragionare sulle intersezioni tra DH e TS da diversi punti di vista. Nel presente contributo mi concentrerò su due domande di ricerca: la prima è se il digitale possa essere considerato uno spazio transculturale, la seconda riguarda la possibilità di rappresentare la transculturalità attraverso progetti di DH. Nel primo caso si fa riferimento allo spazio digitale, prevalentemente al web, come supporto immateriale di interazioni e rappresentazioni della transculturalità; nel secondo caso si esplorano, invece, le potenzialità dei progetti di DH, sia intesi come oggetti artistici in sé che come mezzo per la narrazione e la divulgazione di prodotti culturali transculturali. Attraverso l'analisi degli approcci teorici e di alcuni dei progetti sviluppati negli ultimi anni è possibile definire in maniera più precisa il rapporto tra DH e transculturalità, evidenziando sia il lavoro ancora da compiere che le possibilità di approfondimento reciproco tra i due campi di studio.

## Dimensione etica e contronarrazione

Tra i vari punti di contatto tra DH e TS, quello che forse risulta maggiormente caratterizzante è la connotazione etica. Le metodologie e gli oggetti di studio di entrambe le discipline rispecchiano un posizionamento etico abbastanza netto, che nel caso delle DH si lega anche alla ricerca di una specifica identità per la disciplina. Se per quanto riguarda l'aspetto metodologico le DH tendono a sviluppare metodologie proprie a partire dall'incontro con le diverse discipline, dal punto di vista degli oggetti di studio si constata una varietà che spazia dalla letteratura, alla storia, l'archeologia, la sociologia, l'arte, la musica. Il situarsi all'incrocio tra discipline e prodotti culturali diversi tra loro permette alle DH un'apertura non comune, ma ha anche un effetto di dispersione. Proprio per questo motivo gli umanisti digitali hanno intrapreso negli ultimi decenni un percorso di ripensamento e riflessione, che ha contribuito al passaggio dall'idea di DH come semplice applicazione degli strumenti informatici alle materie umanistiche, alla visione oggi preponderante delle DH come spazio critico di riflessione sui processi innescati dall'evoluzione tecnologica a livello culturale e sociale. All'interno di questo processo di ripensamento della disciplina, un elemento unificante è stato individuato nella condivisione di valori etici, legati al rispetto dei diritti umani e del benessere degli individui e dei gruppi sociali. Nel 2012, Spiro ha pubblicato un articolo programmatico nel quale propone il riconoscimento della comunità delle DH intorno a dei valori, piuttosto che intorno a metodi e oggetti di studio: «Given that digital humanities community includes people with different disciplines, methodology, approaches, professional roles, and theoretical inclinations, it is doubtful that we will settle on a tight definition of the digital humanities [...]. We can instead focus on a community that comes together around values» (Spiro 2012). I valori proposti da Spiro come fondanti delle DH sono l'apertura, intesa come libero scambio di idee e accesso democratico alla conoscenza, la collaborazione, ossia la creazione di gruppi di lavoro maggiormente rappresentativi, l'inclusività, che comporta l'accessibilità e la diversità culturale all'interno dei progetti, e la sperimentazione, che vede la conoscenza come il risultato di processi sempre modificabili e mai infallibili.

L'approccio etico si manifesta nelle DH, in primo luogo, attraverso la pratica della contronarrazione. Alla base di molti progetti di DH c'è la presa in carico del compito di raccontare la storia, la società e la cultura da punti di vista diversi rispetto a quelli storicamente egemonici, restituendo voce a soggetti silenziati o gruppi minoritari. Gaudio – riprendendo Deleuze – definisce la contronarrazione come una «critica avvertita e competente di tutte le forme di potere, sperequazione, sfruttamento, repressione e violenza sociale e di genere, compresi i miti, i falsi idoli, i pregiudizi, il conformismo e l'alienazione», una pratica che si pone come «alternativa [...] alla propaganda o come modo differente per decostruire o delegittimare la narrazione dominante» (Gaudio 2021, 207-208). Il retroterra comune delle DH e degli ST è dunque una tendenza alla decolonizzazione dell'archivio, inteso come luogo in cui si depositano le rappresentazioni del reale, proponendo canoni e visioni alternative a quelle ufficiali. L'archivio si configura come il dispositivo che rende possibile il discorso, ma nel quale si iscrive anche l'istanza di potere del soggetto produttore (Foucault 1969). Si tratta di un processo non necessariamente di natura dispositiva: l'istanza di potere può essere determinata anche semplicemente dall'identità culturale o dall'appartenenza sociale del soggetto, che si imprime nella scelta di cosa includere o escludere dall'archivio. Per evitare questo effetto è necessario garantire la diversità delle voci e l'autorappresentazione dell'esperienza personale. Una possibilità che storicamente è stata preclusa per ragioni di carattere politico e per la mancanza di accesso agli adeguati strumenti e supporti da parte dei soggetti subalterni.

Il digitale, oggi, offre la possibilità di ampliare gli spazi di archiviazione e permette un maggiore accesso agli strumenti di condivisione dell'esperienza. A questo si lega nell'epoca contemporanea una maggiore apertura alla rappresentazione della diversità, assente in passato. Per questo motivo l'archivio digitale nell'epoca contemporanea può essere considerato uno spazio di decolonizzazione dell'immaginario, e in questa accezione viene inteso in ambito di DH. Questo, però, non deve farci dimenticare che anche l'archivio digitale è soggetto a problemi di rappresentanza e propagazione di stereotipi e visioni dominanti, che vengono affrontati oggi dalla *data ethics*. È il caso, ad esempio dei dati utilizzati nell'allenamento dei sistemi di intelligenza artificiale, di cui si parlerà più approfonditamente in seguito. Il problema etico dei dati non è altro che la versione digitale del problema dell'archivio come dispositivo di potere posto da filosofi e teorici fin dalla metà del Novecento (Benjamin 1950; Foucault 1969; Derrida 1995). La maggiore disponibilità di spazio di archiviazione non garantisce di per sé diversificazione e decolonizzazione dell'archivio. Per questo motivo appare necessario per le DH il confronto con i TS e il mantenimento di un preciso posizionamento etico.

## Accessibilità e decolonizzazione

Stabilita la contiguità tra i DH e TS, si può procedere ad approfondire gli elementi che ci permettono di definire il digitale come uno spazio transculturale e capire quali sono gli ostacoli che impediscono un pieno riconoscimento in tal senso. Per sua natura il digitale è in grado di abbattere i confini e le distanze e proporre esperienze complesse, attraverso tecnologie come l'ipertesto e la realtà virtuale; tuttavia, alcune barriere ancora persistono. Particolarmente rilevante è la questione del *digital divide*, espressione con cui si intende la disparità di accesso agli strumenti digitali e in particolare alla rete internet e al web, come effetto di fattori geografici, economici, economici, culturali o educativi. Dal punto di vista geografico, molte aree

del mondo soffrono di una carenza di infrastrutture informatiche, determinando l'impossibilità di accedere alla rete internet. Per quanto riguarda i fattori economici, ci si riferisce alla difficoltà di acquistare dispositivi digitali, come computer o smartphone, e di pagare i servizi ad essi connessi. Se i problemi di natura infrastrutturale ed economica si registrano principalmente nei Paesi meno sviluppati, alcuni fattori di esclusione possono esistere anche in Paesi più ricchi. Si tratta, ad esempio, della mancanza delle abilità digitali indispensabili per l'uso delle tecnologie (Savino 2023). Il problema è particolarmente rilevante anche in Italia, come ha mostrato il rapporto dell'Istat relativo all'anno 2023 sulle competenze digitali, dal quale è emerso che, nonostante l'84,1% delle famiglie disponga di un accesso a Internet, solamente il 45,7% della popolazione possiede competenze digitali di base<sup>1</sup>. Tale problema diventa ancora più rilevante nel caso degli immigrati, che rischiano di subire un'esclusione anche dal punto di vista digitale (Sartori 2010). In alcuni casi, pur avendo le possibilità di sviluppare competenze, le persone possono non utilizzare correttamente le tecnologie a causa di barriere culturali o personali, come ad esempio la resistenza al cambiamento dettata da fattori generazionali o da posizionamenti ideologici e politici trasmessi attraverso i discorsi mediatici. In altri casi la barriera può riguardare gruppo specifici, come nel caso dell'influenza degli stereotipi di genere nell'autopercezione o le difficoltà di accessibilità per i disabili. Le diverse forme del *digital divide* sono accomunate dal fatto di precludere agli individui la possibilità di utilizzare le tecnologie digitali per migliorare le proprie condizioni economiche e sociali, diventando un fenomeno doppiamente discriminatorio, perché permette a chi possiede capacità e mezzi di migliorare le proprie condizioni e lascia bloccati coloro che sono in situazioni di svantaggio.

Un altro problema rilevante in termini di accessibilità globale è la predominanza dell'inglese in ambiente digitale. Un fenomeno che ha attraversato l'intera storia del web, fin dalla sua introduzione negli anni Novanta (Pimienta 2009). L'egemonia linguistica orienta la connotazione culturale del digitale, che diventa uno spazio pensato e strutturato in base a forme di pensiero e di espressione prettamente occidentali. A livello pratico, tale fenomeno impedisce la fruizione della maggior parte dei contenuti online agli utenti non anglofoni, con particolare danno nelle aree geografiche e nei gruppi sociali in cui l'accesso all'istruzione non è garantito. Dal punto di vista dei TS, è stato sottolineato come l'egemonia linguistica sia un modo per mantenere in piedi le gerarchie culturali esistenti, le quali sono invece indebolite dalla traduzione e dal multilinguismo (Sontag 2007). La disparità linguistica, dunque, contribuisce ad amplificare le disuguaglianze esistenti. Se nel caso del *digital divide* si sta cercando un'inversione di rotta attraverso varie azioni di *digital literacy* e accessibilità, meno consapevolezza sembra esistere ad oggi sul problema delle barriere linguistiche.

Negli ultimi decenni le scienze sociali e dell'informazione hanno tentato di offrire metodologie per affrontare i problemi posti dalla diversità culturale e dai divari socioeconomici in ambito digitale. Tra di essi, particolarmente rilevante è il *postcolonial computing*: proposto come «alternative sensibility to the process of design and analysis» (Irani 2010, 1311), questo approccio mette in discussione la neutralità della *user experience*, postulando l'impossibilità di elaborare paradigmi applicabili globalmente. A partire questo, il

---

<sup>1</sup>

chrome-extension://efaidnbnmnnibpcajpcglcfeindmkaj/https://www.istat.it/it/files/2023/12/Cittadini-e-ICT-2023.pdf (ultimo accesso 14/11/2024).

*postcolonial computing* lavora per migliorare l'accessibilità e la rappresentazione della complessità, sostenendo che gli artefatti tecnologici non devono fare propri a priori i modelli occidentali, ma puntare a un design capace di ripensarsi in modo dinamico a seconda delle specificità socioculturali. Si tratta di una critica all'idea di cultura come un elemento invariabile, a cui viene contrapposto un modello in cui la cultura è vista come un sistema di significato dinamico e situato, che si sviluppa attraverso l'interazione sociale. Un punto centrale è il problema dell'applicazione dei modelli di sviluppo globali ai contesti locali, che ignora spesso le specificità culturali e i bisogni delle comunità. In questo contesto, il *postcolonial computing* non cerca semplicemente di migliorare il design per altre culture, ma mira a svelare come tutti i processi di design siano intrinsecamente localizzati culturalmente e caricati di dinamiche potere: «Colonial relationships may have dissolved, and yet the history of global dynamics of power, wealth, economic strength, and political influence shape contemporary cultural encounters» (Irani 2010, 1311). Il *postcolonial computing* individua tre processi fondamentali per ripensare il design e l'interazione umano-macchina: «engagement», ossia la comprensione delle dinamiche locali; «articulation», che si riferisce alla capacità di trasformare queste dinamiche in requisiti di design; e «translation», ossia la trasformazione di questi requisiti in soluzioni tecnologiche.

Il *postcolonial computing* si è evoluto nel corso dell'ultimo decennio verso il *decolonial computing* (Ali 2014). Si tratta anch'esso di un approccio critico alla tecnologia e al design, che si focalizza sulla decostruzione delle strutture di potere e delle narrazioni dominanti di matrice coloniale, presenti nei processi di sviluppo tecnologico e nella progettazione degli strumenti digitali. Mentre il *postcolonial computing* si concentra maggiormente sull'analisi delle conseguenze storiche del colonialismo e su come queste influenzino le relazioni di potere globali contemporanee, il *decolonial computing* punta ad abbattere concretamente le dinamiche coloniali persistenti nelle pratiche di sviluppo tecnologico. Questo approccio critica l'idea che le tecnologie e i metodi di design sviluppati in occidente possano essere trasferiti in altri contesti senza tenere conto delle specificità culturali, sociali ed economiche; e propone, invece, di creare tecnologie realmente radicate nei contesti locali, valorizzando le conoscenze, le epistemologie e le pratiche culturali delle comunità. In altre parole, il *decolonial computing* cerca di ridistribuire il potere di definire e progettare le tecnologie, dando voce alle comunità emarginate e riconoscendo il valore delle loro prospettive. Una pratica di *decolonial computing* è l'adozione di software *open-source*, in modo da rendere le comunità locali coinvolte non solo come utenti, ma come co-creatori della tecnologia, adattandola ai propri bisogni e modelli culturali. La proposta decoloniale mira a creare tecnologie che non riproducano le gerarchie di potere e le dipendenze economiche tipiche delle relazioni coloniali, ma che invece promuovano l'autodeterminazione e l'uguaglianza.

## Intelligenza artificiale e diversità culturale

Più di recente il problema della diversità culturale è emerso nell'ambito dell'intelligenza artificiale (IA). I sistemi di IA più diffusi oggi utilizzano l'apprendimento *data-driven*, basato sulla costruzione di modelli di comportamento e di risposta a partire dagli esempi forniti in fase di addestramento. Funzionando su base statistica, tale tecnica comporta un appiattimento della diversità, dal momento che le risposte dei sistemi finiscono per rispecchiare le tendenze dominanti e le caratteristiche più comuni. Anche se quella ottenuta

non è necessariamente la risposta statisticamente più rappresentata nei dati, l'output fornito rispecchia comunque le opzioni più probabili. Il problema della rappresentazione della diversità culturale nei sistemi di IA è stato posto da Manovich, che ha analizzato l'impatto dell'IA nelle scelte e nei gusti dei consumatori di prodotti culturali. A questo proposito, lo studioso ha individuato un possibile fattore di diversificazione nella distinzione tra globale e locale, che rivela l'importanza del punto di vista dell'osservazione. Se l'IA rischia di trasformare «il mondo in un singolo villaggio globale o, se si preferisce, in un singolo mercato culturale, in cui certe immagini, idee, valori, narrative, prodotti e stili sono commercializzati a chiunque e resi accessibili ovunque, riducendo la diversità», d'altro canto «le stesse tendenze potrebbero accrescere la diversità, in quanto precisi DNA culturali locali diventano disponibili globalmente» (Manovich 2020, 47). Per fare ciò è necessario che i sistemi siano pensati per far emergere anche gli elementi minoritari, attraverso misure di messa a punto mirate. Bisognerebbe, insomma, pensare a dei sistemi di IA in grado di fornire diverse distanze di osservazione e di selezionare il grado di diversità richiesto, come lo stesso Manovich suggerisce:

L'idea di misurare la diversità estetica nella cultura contemporanea, ci permette di pensare ad altre interessanti distinzioni. Una di queste è quella della diversità globale e locale. Misurando un sufficiente numero di articoli su scala globale, le molteplici culture locali potrebbero apparire molto omogenee se comparate con un range completo di scelte disponibili globalmente. Tuttavia, zoomando in questi luoghi, quelle che prima apparivano come delle piccole colline si rivelano essere montagne, per così dire, ovvero apparirà evidente che questi luoghi sono in realtà molto differenti se analizzati singolarmente (Manovich 2020, 52).

Su questo punto si nota un'ulteriore convergenza tra TS e DH. Il problema dell'omologazione è posto anche da Welsch (1999), quando avverte dei pericoli insiti nel proposito aggregante della transculturalità. Anche in questo caso il problema viene risolto proponendo una coesistenza tra cosmopolitismo e culture locali e sostenendo l'idea che l'accorpamento tra culture non lavori per sintesi ma per intreccio. A differenza della globalizzazione, che porta all'omogeneizzazione culturale, e della particolarizzazione, che enfatizza l'identità specifica a scapito dell'universalità, la transculturalità crea reti culturali complesse e interconnesse, che sono più inclusive e favoriscono la coesistenza rispetto ai vecchi modelli di identità culturali. In questo modo la transculturalità concilia tendenze globali e il desiderio di specificità, permettendo agli individui di scegliere le loro appartenenze culturali. Alla luce delle teorizzazioni di Welsch, potremmo dunque affermare che quello proposto da Manovich è un approccio transculturale applicato all'IA, perché punta alla rappresentazione della complessità.

Il discorso di Manovich riguarda l'estetica, intesa come formazione del gusto, ma il problema della diversità culturale dell'IA è anche di carattere etico e sociale. Goffi e Momcilovic (2022) inseriscono la questione nel contesto delle dinamiche geopolitiche per la regolamentazione dell'IA, evidenziando come le tensioni tra i diversi Paesi in questo campo – si pensi, ad esempio, alla rivalità tra Stati Uniti e Cina – possano essere evitate abbandonando l'idea di un codice etico universale dell'IA e considerando invece un sistema in grado di rispecchiare la varietà delle prospettive etiche. Goffi (2003) discute l'egemonia occidentale nell'etica applicata all'IA e la necessità di una maggiore diversità culturale in questo ambito, sostenendo che gli attori occidentali – in particolare Stati Uniti e Unione Europea – stanno usando le

norme etiche come strumenti di potere e dominio, cercando di imporre la propria visione al mondo intero senza considerare le diverse tradizioni culturali ed etiche. Le norme verrebbero usate per favorire gli interessi occidentali, mascherando sotto l'etichetta dell'etica quelle che in realtà sono strategie di mercato, in un passaggio dall'etica alla cosm-etica: «Cosm-ethics allows to hide the crude reality of international relations and the pursuit of strategic interests, behind a layer of ethical make-up» (Goffi 2023, 4)<sup>2</sup>. Goffi sostiene che una governance globale dell'IA dovrebbe rispettare la diversità culturale e includere prospettive non occidentali, come quelle del Buddismo, Ubuntu, Shintoismo e Islam, per arricchire il dibattito sull'etica applicata all'IA e garantire una governance inclusiva.

Si pone, insomma, la necessità di una decolonizzazione non solo dell'archivio e della narrazione, ma anche degli approcci etici. Nel caso del *postcolonial* e *decolonial computing* la decolonizzazione riguarda principalmente la *user experience* e il design digitale, nel caso dell'IA ci troviamo di fronte a uno strumento che produce discorsi e rappresentazioni del mondo. Per questo risulta ancora più importante operare un processo di rivalutazione e depurazione da possibili rappresentazioni coloniali dell'immaginario. Mohamed, Png e Isaac (2020) hanno esplorato l'applicazione della teoria decoloniale in ambito di IA. Come nel caso del *decolonial computing*, anche la *decolonial AI* punta a una messa al centro delle popolazioni nella ridefinizione delle dinamiche di potere implicite alle tecnologie. Lo studio identifica vari esempi di «algorithmic coloniality», che mostrano come le pratiche di sviluppo dell'IA riflettano le dinamiche di potere delle epoche coloniali. Tra queste, sono citate la sorveglianza predittiva, l'uso di lavoratori marginalizzati per l'annotazione dei dati e la sperimentazione di tecnologie in Paesi con regolamentazioni meno sviluppate. Per far fronte a problemi di tale natura, vengono proposte tre strategie per la decolonizzazione dell'IA: «creating a critical technical practice of AI, seeking reverse tutelage and reverse pedagogies, and the renewal of affective and political communities» (Mohamed, Png e Isaac 2020, 659). La riflessione etica, che si sviluppa nelle discipline umanistiche, mostra l'importanza dell'approccio critico e transdisciplinare delle DH, quale strumento di analisi della società digitale e confronto indispensabile per gli informatici nel momento di sviluppare i sistemi, arrivando a proporre veri e propri modelli applicabili per assicurare diversità e inclusione nei sistemi di IA (Zowghi e Rimini 2023).

### **L'identità transculturale online: *digital diasporas* e *transcultural digital literacies***

Gli approcci analizzati finora permettono di affermare che la possibilità delle tecnologie di rappresentare la transculturalità non risiede tanto nello strumento, quanto nell'uso che se ne fa e nello sguardo che l'essere umano vi imprime. Si tratta, ancora una volta, di optare per un posizionamento etico da parte di chi sviluppa i sistemi e di chi li usa. L'importanza delle scelte di utilizzo è evidente nel caso delle *digital diasporas*, esempio pratico di impiego del digitale come spazio transculturale. Le *digital diasporas* sono comunità di persone che vivono al di fuori del loro Paese o comunità di origine, ma che si connettono, interagiscono e mantengono legami culturali, sociali o economici attraverso piattaforme digitali e

---

<sup>2</sup> Si tratta di una declinazione specifica e su vasta scala dell'*ethic washing* che caratterizza oggi gli approcci di molte aziende, che investono nella definizione di quadri di riferimento etici solamente per soddisfare i regolamenti e mostrare un'immagine sostenibile (Schultz e Seele 2022).

tecnologie online, con il fine di preservare la propria identità linguistica, formare reti di supporto, organizzare iniziative politiche e sociali o intraprendere attività economiche. In questi casi le piattaforme digitali diventano anche luogo di espressione letteraria e artistica. Due sono i principali strumenti utilizzati: le banche dati e le riviste, che possono essere anche collegate tra loro, come nel caso della *Banca dati Scrittori Immigrati di Lingua Italiana* (BASILI), fondata nel 1997 da Armando Gnisci, e nel 2017 confluita nella rivista *El Ghibli*. Le riviste online fungono da spazio di aggregazione, coniugando la funzione storica della rivista con la necessità di creare spazi di risonanza e autodefinizione. Il digitale mostra così il suo potenziale contronarrativo, restituendo la voce a gruppi che in altri media non trovano adeguata rappresentanza. Un esempio di utilizzo di piattaforme online come spazio di divulgazione della letteratura transculturale è il progetto *Sagarana*, fondato da Julio Monteiro Martins, che utilizza il web come mezzo per promuovere la produzione letteraria di scrittori translingui in lingua italiana. *Sagarana* comprende una rivista online e una serie di seminari, con l'obiettivo di valorizzare opere meno conosciute attraverso una piattaforma democratica e accessibile a tutti (Panzarella 2020). Il mezzo digitale diventa così uno strumento per superare le barriere dell'editoria tradizionale e raggiungere un vasto pubblico.

Le piattaforme online possono porsi anche obiettivi non legati a una singola comunità diasporica, ma puntare a un approccio maggiormente transnazionale, tipico di molti progetti di DH (Risam 2015). È il caso della piattaforma *Mideast Youth*, fondata in Bahrain nel 1996, che raccoglie una serie di strumenti e progetti finalizzati a dar voce all'esperienza dei giovani del Medio Oriente, spaziando dai movimenti per la giustizia sociale, alle questioni LGBT, la musica underground, i lavoratori migranti. In questo caso il digitale diventa uno spazio di espressione in contesti in cui i diritti non sempre sono garantiti. La dimensione intersezionale dei TS permette di superare la componente prettamente migratoria delle *digital diasporas*. In un contributo del 2010 Laguerre individuava tre elementi necessari per definire una *digital diaspora*: «immigration», «information technology connectivity» e «networking» (Laguerre 2010, 50). L'evoluzione delle dinamiche sociali e culturali dell'ultimo decennio ci permette di sostituire l'idea di immigrazione con quella di identità transculturale e intersezionale. Anche in questo caso, lo spazio digitale si rivela utile, come dimostrano gli studi sul concetto di *transcultural digital literacies*. Secondo Kim, le pratiche di condivisione e formazione identitaria transculturale attraverso il web «are meaningful for today's young people, including but not exclusively those who have experienced migration» (Kim 2016, 200). Il saggio esplora l'utilizzo delle piattaforme digitali da parte dei giovani per apprendere in modo transculturale attraverso l'interazione con contenuti provenienti da diverse culture, prendendo come caso di studio un forum online dedicato ai drammi coreani, dove gli utenti partecipano a discussioni che vanno oltre i drammi stessi, affrontando aspetti della lingua, della cultura e della società coreana, e condividendo esperienze delle loro culture locali. In questo senso, il concetto di *transcultural digital literacies* si riferisce a «informal, self-directed, highly personalized online practices using multiple literacy modes to access global texts and people» (Kim 2016, 214). Le pratiche di alfabetizzazione digitale transculturale permettono agli utenti di costruire connessioni oltre i confini geografici e di sviluppare identità fluide, che si distaccano dalle categorie rigide di etnia e nazionalità. I partecipanti utilizzano le risorse offerte dal digitale per esplorare altre culture e rappresentare sé stessi in modo creativo e multimodale, attraverso immagini, testi e altri media digitali. Si tratta di un nuovo tipo di apprendimento, che si svolge principalmente fuori dagli ambienti educativi tradizionali, in cui l'interazione è guidata dall'interesse e dalla curiosità personale.

Alla luce della bibliografia presa in analisi e dei fenomeni esaminati, per quanto riguarda la prima domanda di ricerca – ossia se il digitale può essere uno spazio transculturale – si constata la necessità di implementare sistemi informatici che tengano conto della diversità culturale e identitaria dei soggetti, rendendo il digitale uno spazio accessibile e in grado di rispecchiare i valori di differenti comunità. Dall'altro lato, fenomeni come *digital diasporas* e *transcultural digital literacies* mostrano le potenzialità della rete come luogo transculturale, definendo nuove modalità di costruzione della conoscenza, nuovi percorsi formativi e uno spazio di libertà e interazione. Sia nel caso della progettazione di tecnologie secondo modalità decolonizzate di design, che nel caso della costruzione di spazi di interazione online, affinché la componente transculturale possa emergere appare centrale il fattore umano che si imprime nel fenomeno digitale, attraverso pratiche in cui la persona sia intesa come guida e come fine del processo.

## Rappresentare la transculturalità attraverso il digitale: *deep mapping* e realtà virtuale

L'altra questione posta in apertura riguardava come rappresentare la transculturalità attraverso il digitale. Per fare ciò occorre, in primo luogo, capire quali sono gli elementi della transculturalità da rappresentare e in seguito individuare tecniche e strumenti adatti. Bisogna, insomma, applicare la metodologia che sta alla base delle DH, ossia la modellizzazione, per rendere la transculturalità rappresentabile attraverso lo strumento digitale. Se i prodotti culturali possono essere digitalizzati, per ottenere un vero avanzamento conoscitivo occorre che lo strumento digitale non sia solamente un diverso supporto per lo stesso prodotto, ma che contribuisca attraverso la sua peculiarità alla creazione di nuovo significato. Per ottenere questo risultato bisogna stabilire una differenza tra gli oggetti della rappresentazione transculturale, che possono essere ad esempio le identità, le dinamiche di potere o le mitologie, e le categorie formalizzabili, cioè rappresentabili e processabili attraverso il mezzo digitale. Tra queste ultime potremmo inserire, ad esempio, la stratificazione, la mescolanza, lo spostamento, l'attraversamento, la continuità. In secondo luogo, è necessario individuare le tecnologie e i metodi delle DH più adatti alla trasposizione e alla fruizione di contenuti transculturali. In questo modo gli stessi progetti di DH possono diventare delle opere transculturali, in quanto portatori dell'approccio teorico ed etico dei TS e destinati alla fruizione estetica da parte di un pubblico.

La cornice teorica per comprendere come ottenere questo risultato può essere offerta dal *data feminism* di Catherine D'Ignazio e Lauren Klein (2020). Attraverso questo approccio, le studiosse propongono di analizzare le strutture di potere presenti nel mondo digitale e metterle in discussione per ostacolare forme di disuguaglianza e valorizzare modalità di conoscenza del mondo diversificate. Il *data feminism* propone di analizzare criticamente il processo di raccolta, analisi, elaborazione e diffusione dei dati con lo scopo di destabilizzare le gerarchie tradizionali e farsi in carico del pluralismo, garantendo mappature di dati anche per i gruppi subalterni. In questo modo la proposta di D'Ignazio e Klein si pone perfettamente in linea con le istanze di decolonizzazione dell'archivio proprie dei progetti di DH. Il *data feminism* propone, inoltre, di unire la ricerca teorica alla dimensione artistica e al *public engagement* dei progetti. Un aspetto particolarmente interessante è l'idea di integrare nella rappresentazione dei dati gli aspetti emozionali e personali dell'esperienza degli individui. Rivalutare la componente umana è funzionale alla restituzione

della voce in prima persona a coloro che sono stati esclusi dalle narrazioni ufficiali. Anche in questo caso, si può notare una coincidenza con le teorizzazioni sulla transculturalità di Welsch (1999), che sostiene la necessità di considerare non solo il piano macro-culturale, ma anche il livello individuale di formazione identitaria: per fare ciò, è necessario tener conto degli aspetti emozionali (Stille 2019). Il *data feminism*, dunque, risulta particolarmente adatto alla rappresentazione delle identità e dei prodotti artistici transculturali, perché permette agli artisti di incorporare nelle narrazioni elementi legati alla personalità e all'esperienza dell'individuo.

Non potendo esaurire in questa sede l'intera questione applicativa, mi limiterò a esplorare le prospettive di utilizzo in senso transculturale di due strumenti già utilizzati in ambito di DH e contronarrazione: il *deep mapping* e la realtà virtuale. Nelle DH l'idea di contromappatura è parallela a quella di contronarrazione e nasce dalla constatazione che anche la mappa è uno strumento di potere, utilizzato nel corso della storia per tracciare rotte di conquista e sfruttamento e per imporre una visione dello spazio viziata da eurocentrismo. Fin dalle sue origini la mappatura digitale ha concepito e saputo sfruttare l'idea della stratificazione e della diversificazione in maniera più efficace rispetto alla mappa tradizionale. I *Geographic Information System* (GIS) hanno reso possibile sovrapporre diversi livelli informativi, combinandoli a seconda delle esigenze. In questo modo la mappatura digitale è diventata uno strumento adatto anche per la rappresentazione degli spazi della letteratura, con la diffusione dei cosiddetti *literary GIS* (Juvan 2015). Più di recente, il *deep mapping* sembra aver integrato gli aspetti del *data feminism* all'interno della rappresentazione digitale dello spazio. Il *deep mapping* propone artefatti digitali complessi, che per mezzo di una ricostruzione immersiva e basata su *storytelling* sono in grado di portare alla luce aspetti emotivi ed esperienziali del luogo, attraverso il coinvolgimento delle persone che lo vivono o che lo hanno attraversato (Bodenhamer 2015). In questo modo, la presenza umana diventa elemento caratterizzante dei luoghi. Un esempio di questo approccio è il progetto *Urban Belonging*, che esplora le possibilità di ridefinizione dello spazio a partire dall'identità del soggetto che lo osserva. Il progetto è dichiaratamente ispirato all'approccio *data feminism*, che uscendo dal campo degli studi femministi diventa un vero e proprio impianto teorico di contro-rappresentazione digitale, applicabile anche al campo della transculturalità.

*Urban Belonging* è un esempio di costruzione della rappresentazione dal basso, attraverso una riappropriazione dello sguardo (Madsen 2023). Il progetto si è svolto a Copenaghen e ha coinvolto diverse comunità marginalizzate (LGBT, persone con disabilità fisiche, sordi, minoranze etniche, soggetti senza dimora, individui vulnerabili mentalmente ed espatriati internazionali). I partecipanti hanno documentato le proprie esperienze urbane scattando fotografie di luoghi, situazioni e oggetti che ritenevano significativi. Ogni foto è stata annotata con *sentiment* (positivo, negativo, ambivalente) e tag predefiniti (ad esempio, "architettura", "persone/comunità", "memorie"). I partecipanti hanno potuto scegliere se scattare foto singole o attivare la modalità itinerante, nella quale l'app tracciava i percorsi mentre scattavano le foto, consentendo di raccogliere dati sui movimenti urbani, per una comprensione più completa del contesto spaziale. Dopo aver scattato le foto, i partecipanti hanno avuto la possibilità di reagire alle foto altrui, per stimolare la riflessione condivisa e ottenere dati relazionali su come diverse persone percepiscono lo stesso ambiente urbano. I dati raccolti sono stati analizzati sia dal punto di vista quantitativo che qualitativo e i ricercatori hanno utilizzato visualizzazioni geografiche e reti relazionali per comprendere i modelli di

appartenenza e il modo in cui i partecipanti hanno interagito con gli spazi urbani e tra di loro. *Urban Belonging* è un esempio pratico di *deep mapping* applicato in un contesto transculturale e intersezionale, nel quale la rappresentazione viene restituita alla percezione dei singoli soggetti e la componente emozionale è messa al centro, riuscendo in questo modo anche a far fronte alla stereotipizzazione delle narrazioni mediatiche.

Il *deep mapping* può far ricorso alla dimensione immersiva, in cui il fruitore viene calato negli ambienti e nelle storie. Tale modalità appare adatta per la rappresentazione della transculturalità, perché svela un potenziale empatico, utile alla comprensione e alla sensibilizzazione. In questo senso pare promettente l'applicazione delle tecniche di realtà virtuale in contesti di narrazioni transculturali. La dimensione transculturale è stata esplorata fin dalle prime applicazioni della realtà virtuale: il *Virtual Harlem Project*, risalente al 1998, prevedeva la ricostruzione del quartiere di Harlem nell'epoca della Rinascenza con il fine di far immergere gli studenti nell'ambiente letterario e artistico (Park 2001). Vari studi e progetti successivi hanno confermato le potenzialità della realtà virtuale in ambito educativo. Prieto-Arranz (2013), ad esempio, ha affrontato il tema dell'identità in contesti transculturali e translinguistici, esplorando spazi virtuali dove i discendenti possono ripensare e negoziare la loro identità culturale. L'articolo analizza un blog affidato a studenti polacchi e spagnoli, con il fine di sviluppare consapevolezza critica transculturale attraverso la comunicazione mediata dal computer. Il blog è stato utilizzato come spazio per il confronto su temi culturali e per la promozione di una riflessione critica sull'identità nazionale e sui pregiudizi. I risultati mostrano che i partecipanti hanno sviluppato un senso di identità collettiva, superando le barriere nazionali grazie all'uso di un linguaggio informale, l'impiego di codici semiotici standardizzati della comunicazione digitale e l'affiliazione a subculture giovanili simili. Più di recente, Hein (2021) ha descritto un caso di utilizzo della realtà virtuale per supportare l'apprendimento interculturale e transculturale nelle lezioni di inglese come lingua straniera. Il focus dello studio è sulla progettazione di scenari di apprendimento tramite l'uso della *InteractionSuitcase*, una raccolta di oggetti virtuali con significati culturali che possono facilitare il dialogo tra gli studenti. Gli oggetti vengono utilizzati per avviare discussioni su temi come stereotipi e razzismo, creando interazioni autentiche e situate. La realtà virtuale offre un potenziale significativo per l'acquisizione di competenze transculturali, permettendo agli studenti di esplorare nuovi punti di vista attraverso la rappresentazione di sé e degli altri tramite avatar e oggetti virtuali.

Quest'ultima prospettiva sembra particolarmente interessante: caricare l'oggetto virtuale di significato simbolico e identitario diventa un atto di condivisione e riappropriazione, che può essere applicato agli oggetti culturali, quali opere d'arte visuali, testi letterari e opere performative. Fox (2003) parla della possibilità di ridurre gli ostacoli alla comprensione tra culture attraverso la narrativa, utilizzando la fiction come strumento per simulare esperienze culturali. Lo studioso sostiene che la letteratura può contribuire a sviluppare competenze transculturali, colmando il divario tra teoria e pratica nelle situazioni in cui l'immersione diretta in una nuova cultura non è possibile. La fiction può suscitare emozioni e stimolare l'immaginazione, offrendo una forma di apprendimento virtuale che coinvolge sia il cervello logico che quello emotivo. La letteratura si pone, dunque, come un'esperienza immersiva. In questo senso potremmo ampliare il discorso di Fox, sostenendo che l'applicazione della realtà virtuale alla letteratura può avere

l'effetto di potenziare ancora di più la componente partecipativa e sfruttare in maniera più efficace i meccanismi di empatia. Salciute-Civiliene propone la nozione di *VR Ethnography* ed esplora la trasposizione transculturale delle topografie immaginate da Faulkner nel romanzo *The Sound and the Fury*, utilizzando la realtà virtuale per visualizzare le differenze tra il testo originale e le traduzioni. Lo studio analizza come le traduzioni in diverse lingue modifichino la rappresentazione spaziale e culturale dei luoghi descritti da Faulkner, creando nuove interpretazioni antropologiche. La visualizzazione tridimensionale di alcuni elementi spaziali, come il fienile, permette di evidenziare le discrepanze tra le versioni tradotte e l'originale, offrendo un approccio innovativo per comprendere la trasposizione culturale e la fenomenologia degli spazi immaginari e arrivando a teorizzare un «phenomenological turn in textual data visualization» (Salciute-Civiliene 2021, 193).

Il *deep mapping* e la realtà virtuale si dimostrano strumenti utili per la riconsiderazione delle modalità di rappresentazione della transculturalità in ambito letterario e artistico, aprendo nuovi modi per visualizzare e fruire le opere. I casi di studio mostrati indicano un crescente interesse verso la creazione di progetti di DH ed esperienze digitali di ambito transculturale. Il comune posizionamento etico delle due discipline permette una facile trasposizione di strumenti e metodi, che si dimostra proficuo perché in grado di amplificare la diffusione delle opere transculturali e ponendosi un'ulteriore modalità di riflessione teorica e creazione di prodotti artistici transculturali su mezzo digitale.

## Conclusioni

DH e TS possono essere campi di studio fortemente fecondi l'uno per l'altro, creando una sinergia in cui ogni ambito riesce a valorizzare l'altro in maniera significativa. La transculturalità, intesa come l'incontro e la mescolanza tra diverse culture, permette di rafforzare l'approccio etico e intersezionale delle DH. Questo consente di esplorare in maniera più inclusiva e complessa le questioni che riguardano la diversità, la rappresentazione e l'equità all'interno delle discipline umanistiche, aprendo così nuove prospettive che vedono i progetti di DH non solo come prodotti di ricerca, ma anche come opere artistiche, capaci di riflettere e stimolare il discorso sociale e culturale. Le DH possono contribuire a sfumare i confini tradizionali tra arte, ricerca e azione politica, trasformando i loro prodotti in espressioni culturali con una valenza estetica e comunicativa propria.

Le DH si rivelano utili per i TS poiché mettono a disposizione strumenti avanzati per analizzare e visualizzare meglio i fenomeni sia a livello sociale sia a livello artistico. Le tecnologie digitali rendono tangibili e comprensibili concetti complessi, attraverso visualizzazioni che ne facilitano la fruizione e l'interpretazione. Questo non solo accresce la capacità di comprensione dei fenomeni transculturali, ma facilita anche la creazione di spazi di dialogo e condivisione aperti a un pubblico più ampio, anche al di fuori dell'ambito accademico. Le DH possono diventare uno strumento di divulgazione più diretto, capace di rendere il sapere specialistico accessibile e comprensibile alla società civile, contribuendo a un'azione più radicata e partecipativa. Attraverso strumenti digitali come piattaforme interattive, social media, mostre virtuali e archivi online, le DH possono generare dialogo e coinvolgere attivamente diverse comunità,

permettendo di avvicinare la ricerca al pubblico e rendendo i temi transculturali parte di un dibattito collettivo.

In questa direzione si colloca il contributo di Presner e Johanson (2009), che propongono di considerare le DH come uno spazio fertile per promuovere forme di attivismo sociale, in cui la ricerca non rimanga confinata all'ambito accademico, ma si apra alla collaborazione con le istituzioni e all'intervento diretto nel tessuto sociale. Tale visione suggerisce che le DH possono servire da ponte tra il mondo della ricerca e quello delle istituzioni pubbliche, della scuola e di altre organizzazioni della società civile, favorendo un impatto concreto e trasformativo. Le DH diventano allora uno spazio di comunicazione tra l'indagine etica e il mondo esterno, attraverso il quale si può tentare di rendere la ricerca accademica un vero agente di cambiamento. L'obiettivo è di andare oltre la semplice analisi teorica, permettendo il salto dall'etica alla militanza culturale e politica. In questo senso, l'arte e la critica ritrovano la loro storica funzione di agenti modificatori del reale, di strumenti capaci di ridefinire la realtà, influenzare il discorso pubblico e contribuire attivamente alla trasformazione sociale. Il rapporto tra DH e TS, dunque, va oltre la collaborazione interdisciplinare e si configura come un processo di co-creazione in cui entrambe le discipline arricchiscono il proprio potenziale di impatto. Attraverso l'uso delle DH, la teoria transculturale può diventare uno strumento vivo di intervento e di trasformazione culturale, capace di agire sia sugli immaginari collettivi che sulle strutture di potere.

## Bibliografia

- Ali, Mustafa. "Towards a decolonial computing". In *Ambiguous Technologies: Philosophical Issues, Practical Solutions, Human Nature*, 28-35. International Society of Ethics and Information Technology, 2014.
- Bodenhamer, David; Corrigan, John; Harris, Trevor. *Deep maps and spatial narratives*. Bloomington: Indiana University Press, 2015.
- Benjamin, Walter. *Sul concetto di storia* (1950). Torino: Einaudi, 1997.
- Derrida, Jacques. *Mal d'archivio. Un'impressione freudiana* (1995). Napoli: Filema, 2005.
- D'Ignazio, Catherine; Klein, Lauren. *Data Feminism*. Boston: MIT Press, 2020.
- Fiormente, Domenico; del Rio Riande, Gimena. "Dalla periferia dell'impero. Digital Humanities e diversità culturale". In *Digital Humanities. Metodi, strumenti, saperi*, a cura di F. Ciotti, 351-371. Roma: Carocci, 2023.
- Foucault, Michel. *L'archeologia del sapere* (1969). Milano: Rizzoli, 1999.
- Fox, Frampton. "Reducing intercultural friction through fiction: virtual cultural learning". *International Journal of Intercultural Relations* 27 (2003): 99-123.
- Gaudio, Alessandro. "Contronarrazione, romanzo e soggettività. Appunti per una nuova alleanza". *Diacritica* 39 (2021): 207-214.
- Goffi, Emmanuel; Momcilovic, Aco. "Respecting cultural diversity in ethics applied to AI. A new approach for a multicultural governance". *Misión Jurídica: Revista de derecho y ciencias sociales* 15, 23 (2022): 111-122.

Goffi, Emmanuel. "Escaping the Western Cosm-Ethical Hegemony: The Importance of Cultural Diversity in the Ethical Assessment of Artificial Intelligence". *The AI Ethics Journal* 2, 2 (2023).

Hein, Rebecca; Steinbock, Jeanine; Eisenmann, Maria; Latoschik, Marc Erich; Wienrich, Carolin. "Development of the Interaction Suitcase in virtual reality to support inter- and transcultural learning processes in English as Foreign Language education". In *Lernen & Lehren in Virtueller Realität*, 91-96. Bonn: Gesellschaft für Informatik, 2021.

Irani, Lilly; Vertesi, Janet; Dourish, Paul; Philip, Kavita; Grinter, Rebecca. "Postcolonial computing: a lens on design and development", In *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1311-1320. New York: Association for Computing Machinery, 2010.

Kim, Grace MyHyun. "Transcultural Digital Literacies: Cross-Border Connections and Self-Representations in an Online Forum". *Reading Research Quarterly* 51, 2 (2016): 199–219.

Jenkins, Henry. *Convergence culture*. New York: New York University Press, 2006.

Laguerre, Michel S. "Digital diaspora: Definition and models". In *Diasporas in the new media age: Identity, politics, and community*, 49-64. Reno: University of Nevada Press, 2010.

Arnold, Matthias; Decker, Eric; Volkmann, Armin. "Digital Humanities Strategies in Transcultural Studies", In *Working Papers Digital Humanities at Heidelberg University*, 2017.

Madsen, Anders Koed; Burgos-Thorsen, Sofie; De Gaetano, Carlo; Ehn, Drude; Groen, Marteen; Niederer, Sabine; Norsk, Kathrine; Simonsen, Thorben. "The Urban Belonging Photo App: A toolkit for studying place attachments with digital and participatory methods". *Methodological Innovations* 16, 3 (2023): 292-314.

Mahony, Simon. "Cultural Diversity and the Digital Humanities", *Fudan Journal of the Humanities and Social Sciences* 11 (2018): 371-388.

Manovich, Lev. *L'estetica dell'intelligenza artificiale. Modelli digitali e analitica culturale*. Roma: Luca Sossella Editore, 2020.

Mohamed, Shakir; Png, Marie-Therese; Isaac, William. "Decolonial AI: Decolonial Theory as Sociotechnical Foresight in Artificial Intelligence". *Philos. Technol.* 33 (2020): 659-68.

Panzarella, Gioia. "The Sagarana Website: An Online Project on contemporary Literature in the Italian language". *Novcento Transnazionale* 4 (2020): 78-92

Park, Kyoung; Leigh, Jason; Johnson, Andrew; Carter, Bryan; Brody, Jennifer; Sosnoski, James. "Distance learning classroom using Virtual Harlem". In *Proceedings Seventh International Conference on Virtual Systems and Multimedia*. Berkeley: IEEE, 2001.

Pimienta, Daniel; Prado, Daniel. *Twelve years of measuring linguistic diversity in the Internet: balance and perspectives*. Paris: UNESCO, 2009.

Presner, Todd; Johanson, Chris. "The promise of digital humanities." Available as white paper online from <https://humanitiesblast.com/Promise%20of%20Digital%20Humanities.pdf>, 2009.

Previtali, Giuseppe. *Che cosa sono le Digital Humanities*. Roma: Carocci, 2022.

Prieto-Arranz, José Igor; Juan-Garau, Maria; Lesley Jacob, Karen. "Re-imagining cultural identity: Transcultural and translanguing communication in virtual third-space environments". *Language, Culture and Curriculum* 26, 1 (2013): 19-35.

Reichardt, Dagmar. "Wolfgang Welsch on Transdisciplinarity, the «Network-Design» of all Things and the Venice Biennale 2022/23". *Novecento Transnazionale* 7 (2023): 74-83.

Salciute Civiliene, Gabriele. "VR Ethnography: Transcultural Reimagining of William Faulkner's Topographies in *The Sound and the Fury*". In H. Griffin (Ed.), *AMPS Proceedings Series 20.2: Connections: Exploring Heritage, Architecture, Cities, Art, Media*, 2 ed., Vol. 20, pp. 187-198.

Sartori, Laura. "Immigrati: l'integrazione passa anche dal web", *Il Mulino. Rivista trimestrale di cultura e di politica* 2 (2010): 350-354.

Savino, Francesco Pio; De Santis, Alessandro; D'Emilio, Emanuele; Monacis, Domenico. "Digital literacy e digital divide: due facce della stessa medaglia." *Mizar. Costellazione di pensieri* 18 (2023): 101-113.

Schachtner, Christina. "Transculturality in the internet: Culture flows and virtual publics". *Current Sociology* 63, 2 (2015): 228-243.

Schultz, Mario; Seele, Peter. "Digital ethics washing: A systematic review." In *Proceedings CSR Communication Conference*, 157-164. Ljubljana: Faculty of Social Sciences, 2022.

Sontag, Susan. "The World as India". In *At the Same Time: Essays and Speeches*. New York: FSG, 2007.

Spiro, Lisa. "«This Is Why We Fight»: Defining the Values of the Digital Humanities", in *Debates in the Digital Humanities*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2012.

Stille, Max. "Emotion studies and transcultural studies". In *Engaging Transculturality. Concepts, Key Terms, Case Studies*. London: Routledge, 2019.

Su, Fangli. "Cross-national digital humanities research collaborations: structure, patterns and themes". *Journal of Documentation* 76, 6 (2020): 1295-1312.

Vranes, Alexandra; Markovic, Ljiljana. "Transculturality in the Context of Digital Humanities". In *INTED2017 Proceedings of the 11th International Technology, Education and Development Conference*, 9647-9653. Valencia: IATED, 2017.

Welsch, Wolfgang. "Transculturality - the Puzzling Form of Cultures Today". In *Spaces of Culture: City, Nation, World*, 194-213. London: Sage, 1999.

Zowghi, Didar; Da Rimini, Francesca. "Diversity and Inclusion in Artificial Intelligence". In *Responsible AI: Best Practices for Creating Trustworthy AI Systems*, 213-236. Boston: Pearson Addison Wesley, 2023.