Survey 2016

Survey per i 15 anni di attività

Indice

Note sulla Survey realizzata da *Noema* in occasione dei 15 anni di attività - Pier Luigi Capucci p. 3

Grafici p. 8

© Noema 2016
noemalab.eu

SOME RIGHTS RESERVED

I contenuti di questo documento sono rilasciati sotto Licenza Creative Commons Attribuzione 3.0 Italia

Note sulla Survey realizzata da *Noema* in occasione dei 15 anni di attività

Introduzione

Noema (nóēma, dal greco νόημα, "pensiero", "concetto", "idea") è un sito sulle relazioni tra cultura, scienze e tecnologie e sulle loro reciproche influenze. Il termine "cultura" significa anche "abitudini", "modi di vita", "comunicazione", "arte", "società", "economia", "media", "filosofia"…, mentre il termine "tecnologie" va inteso in maniera più estesa della sola accezione digitale.

Noema è nato nel Novembre 1999, anche se ufficialmente è online dal Marzo 2000. Ma le sue radici risalgono più indietro nel tempo, a un'esperienza dei primi anni '90: nel Marzo 1994 un piccolo gruppo dell'Università di Bologna pubblicava online *NetMagazine*, poi divenuto *MagNet*, primo magazine online in Italia e un'esperienza tuttora citata nei libri sul design delle interfacce.
Noema è sempre stato un magazine centrale nell'analisi delle trasformazioni dei sistemi culturali e con la sua rete di autori continua a esplorare la società nel suo evolversi. Nel 2003 è stato selezionato da RAI International come miglior sito italiano.

In occasione dei 15 anni di attività *Noema* ha lanciato una Survey su quali invenzioni, discipline scientifiche, tecnologie o eventi degli ultimi 15 anni hanno influenzato profondamente, o sono destinati a influenzare, le relazioni tra cultura, società, scienze e tecnologie. La Survey si è svolta in due fasi, dal 13 aprile a 4 maggio 2016. In una prima fase, dato che il numero di potenziali elementi da includere rischiava di essere molto elevato, *Noema* ha chiesto a ciascun membro del proprio Board internazionale e della redazione di indicare cinque voci, da cui in base al numero di ricorrenze sono stati tratti ventuno elementi. Queste voci, selezionate da *Noema*, sono infine state proposte a una cerchia allargata, sostanzialmente basata sulla rete del magazine e dei suoi membri, da cui sono scaturite un centinaio di risposte (non poche, data la specificità di molti argomenti, le conoscenze richieste e l'obiettiva difficoltà di valutare l'impatto di alcune voci).

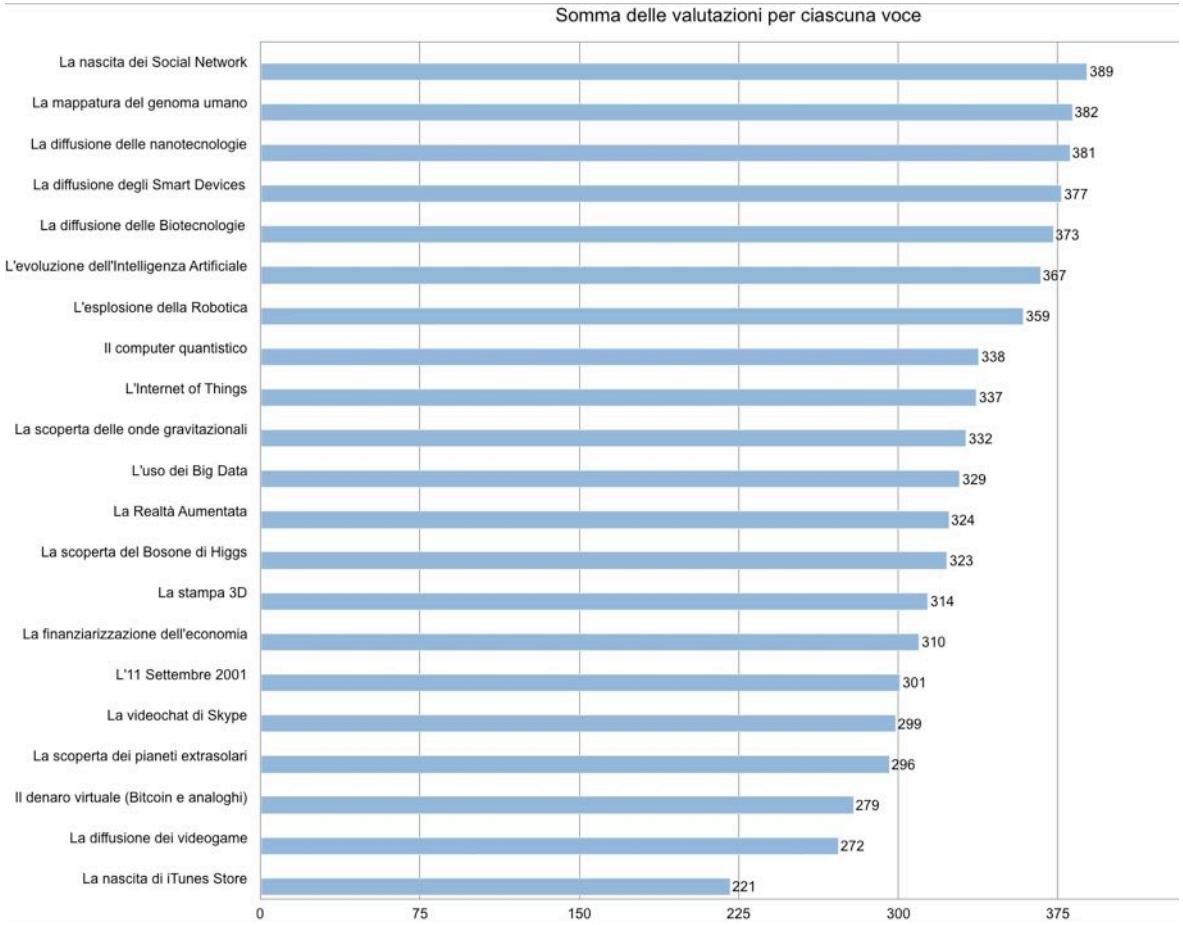
Interpretazione dei dati basata sulla somma delle valutazioni per ogni voce

Dopo avere visionato quattro alternative, la scelta dello strumento per realizzare la Survey è caduta su Google Forms (https://goo.gl/4GO9Vq). L'elaborazione dei dati è avvenuta in parte all'interno di questa stessa applicazione e in parte su Datacracker (https://www.datacracker.com). La Survey è rimasta aperta online per venti giorni (dal 13 aprile al 4 maggio). I dati e i grafici sono pubblicati alla fine di questo testo.

Nell'analisi conclusiva è possibile raggruppare le risposte in tre categorie fondamentali, in base al punteggio complessivo ottenuto sommando, per ciascuna voce, il numero di preferenze moltiplicato per i valori attribuiti, che variavano da 1 a 5. Al termine delle 21 voci c'era un campo, denominato "Altro (per favore indica)", che consentiva agli utenti di inserire voci non comprese tra quelle della Survey. Siccome non era obbligatorio rispondere a tutte le domande, una piccola percentuale di persone ha saltato qualche voce, probabilmente perché non in grado di esprimere valutazioni su quell'argomento (alcune voci richiedono competenze specialistiche), come è stato annotato nel campo "Altro". Questo metodo individua le voci che in assoluto hanno ricevuto le maggiori valutazioni

numeriche, e rispecchia sostanzialmente l'importanza generale attribuita a ciascuna voce.

Questa analisi dei dati fornisce un panorama complessivo, evidenziato nel grafico n. 1 (a fianco).



In linea generale, a parte qualche eccezione, le differenze di punteggio tra tutte le voci sono risultate contenute, segno che le scelte iniziali compiute dal Board e dalla redazione di Noema hanno in gran parte rispecchiato il parere di coloro che hanno compilato la Survey. Questo aspetto è evidenziato anche dal fatto che, pur potendo introdurre ulteriori argomenti in una apposita voce dedicata ("Altro"), solo 15 persone hanno utilizzato questa possibilità. E alcuni degli argomenti indicati in questo campo potevano essere tranquillamente compresi nelle voci proposte.

Dal grafico è possibile individuare tre gruppi, separati da un certo numero di preferenze (21 tra il primo e il secondo gruppo; 11 tra il secondo e il terzo gruppo). Dunque, è possibile enucleare tre categorie principali:

1) Elementi di importanza primaria
2) Elementi di importanza media
3) Elementi di secondaria importanza

Alla prima appartengono le sette voci che hanno ottenuto il maggiore punteggio, da 389 a 359. Gli argomenti più valutati in assoluto sono stati "La nascita dei Social Network", "La mappatura del genoma umano", "La diffusione delle nanotecnologie", "La diffusione degli Smart Devices", "La diffusione delle Biotecnologie", "L'evoluzione dell'Intelligenza Artificiale" e "L'esplosione della Robotica". Segue, da 338 a 323, il gruppo composto da "Il computer quantistico", "L'Internet of Things", "La scoperta delle onde gravitazionali", "L'uso dei Big Data", "La Realtà Aumentata" e "La scoperta del bosone di Higgs". Infine, da 314 a 221, c'è il terzo gruppo, che comprende "La stampa 3D", "La finanziarizzazione dell'economia", "L'11 Settembre 2001", "La videochat di Skype", "La scoperta dei pianeti extrasolari", "Il denaro virtuale (Bitcoin e analoghi)", "La diffusione dei

videogame" e, piuttosto staccata, "La nascita dell'iTunes Store".

In questo scenario alcuni risultati appaiono interessanti. Se infatti il primeggiare dell'importanza dei Social Network può apparire scontato, sorprende invece il basso rilievo di fenomeni di rilevanza mondiale, come la diffusione dei videogame, l'iTunes Store e soprattutto l'uso di Skype, se si pensa che solo fino a una quindicina d'anni fa, quando è nato *Noema*, solo le emittenti televisive erano in grado di comunicare, costosamente, informazioni audiovisive a distanza in tempo reale (la "diretta TV"), mentre oggi lo si può fare massicciamente ed economicamente (il costo di un PC, smartphone o tablet e di una connessione). A nostro avviso altre sorprese scaturiscono dalle posizioni di due elementi chiave dell'ultimo quindicennio: la finanziarizzazione dell'economia, tra i maggiori responsabili della dura crisi mondiale, e la catastrofe dell'11 Settembre 2001, che ha modificato profondamente gli equilibri geopolitici internazionali. Probabilmente, più che su aspetti sociali, economici e politici, le valutazioni si sono concentrate sulle discipline scientifiche e sulle tecnologie. La minore importanza attribuita alle dimensione economica e sociale risulta anche dalle basse valutazioni ricevute dall'uso del denaro virtuale, dalla diffusione dei videogame e, in particolare, dalla nascita dell'iTunes Store di Apple.

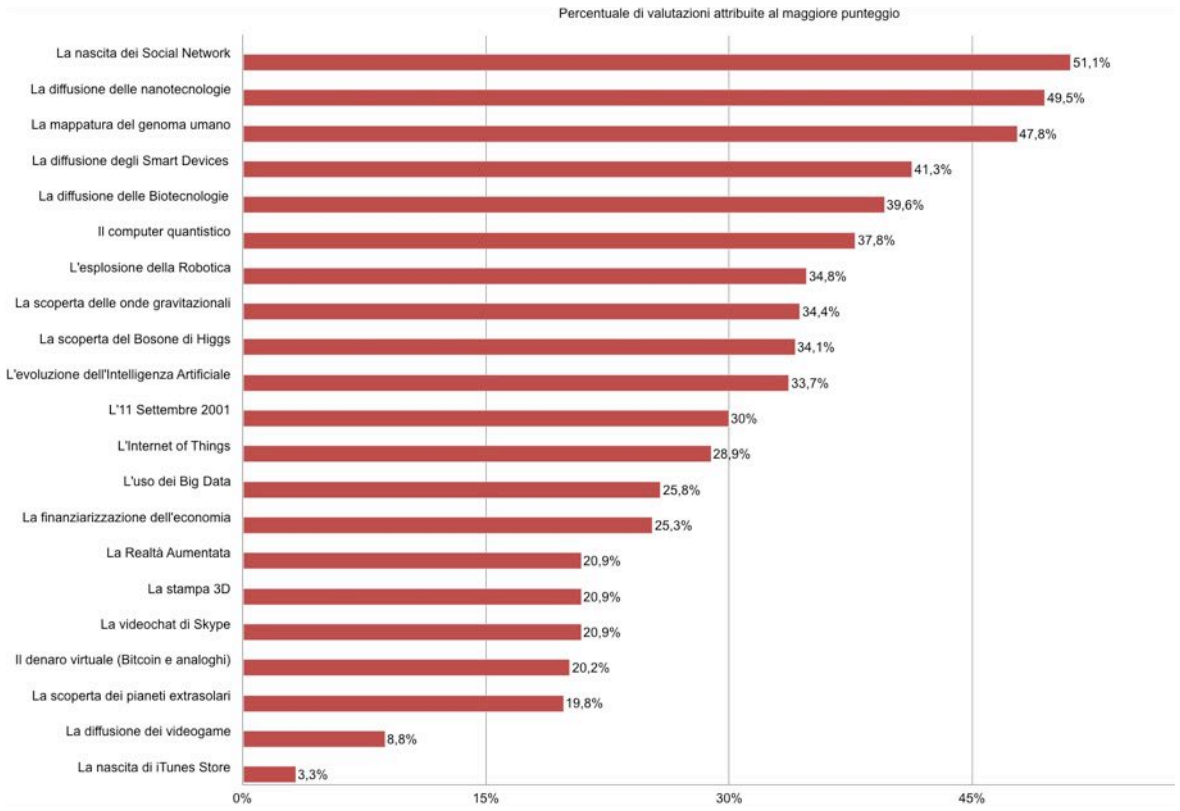
Altri elementi sono sorprendenti. Nel gruppo di testa discipline scientifiche come Genetica, nanotecnologie, biotecnologie, Intelligenza Artificiale e Robotica condividono le prime posizioni con dispositivi e tecnologie di uso quotidiano come smart devices e Social Network. Nel secondo gruppo tecnologie in rapida crescita destinate ad un uso comune e pervasivo come quelle dell'Internet of Things (con tutti i problemi di sicurezza e privacy che comportano), della Realtà aumentata e dei Big Data convivono con le voci forse più "esoteriche" e di complessa valutazione dell'intera Survey, come l'avvento del computer quantistico, che guida il gruppo, e le scoperte delle onde gravitazionali e del bosone di Higgs. Proprio su queste ultime voci così specialistiche si sono concentrate le non-votazioni (come denunciato nella voce "Altro", sopra descritta), che probabilmente le avrebbero portate più in alto in classifica. Al di là dell'importanza intrinseca di queste voci profondamente legate alla ricerca scientifica, ciò che appare interessante è la loro elevata valutazione, che mostra una grande considerazione della loro influenza nell'evoluzione culturale e sociale.

Infine probabilmente ci si sarebbe aspettato che alcune voci comparissero più in alto. È il caso della stampa 3D, per esempio, che promette di rivoluzionare, tecnicamente, economicamente e culturalmente, l'approccio agli artefatti, innescando una trasformazione probabilmente ancora più ampia di quella introdotta dal desktop publishing intorno alla metà degli anni '80 del '900. Colpisce la bassa posizione di Bitcoin (e delle cosiddette "monete virtuali"), la divisa digitale internazionalmente accettata il cui uso è in continua crescita.

Interpretazione dei dati basata sulla preferenze della valutazione massima per ogni voce

Oltre all'analisi generale, che somma le valutazioni in maniera complessiva, un'ulteriore analisi dei dati può riguardare la concentrazione delle valutazioni. Per esempio, quante volte il punteggio di maggiore importanza (5) viene selezionato per ciascuna voce, cioè quali voci sono considerate più importanti. In questa classifica, proposta dal grafico n. 2, le prime tre voci, con circa il 50% delle valutazioni, non cambiano, sia pure con un'inversione di posizione tra la mappatura del genoma e le nanotecnologie. Vengono

tuttavia evidenziate delle differenze rispetto alla procedura generale sopra descritta e mostrata nel primo grafico. Alcune voci si prendono la rivincita guadagnando posizioni: per esempio l'11 Settembre 2001 (+5 posizioni), il computer quantistico e la scoperta del bosone di Higgs (+3 posizioni), mentre altre voci retrocedono, come L'Internet of Things (-4 posizioni), la realtà aumentata (-3 posizioni), i Big Data e la stampa 3D (-2 posizioni), e altre variano di posizione in maniera contenuta o non variano affatto.



Conclusioni

In conclusione, si può affermate che questa Survey, in occasione dei 15 anni di attività di *Noema*, ha fornito un buon panorama lla contemporaneità. Di questo vogliamo ringraziamo vivamente il Board, la redazione di *Noema* e coloro che hanno risposto all'invito a partecipare donando un poco del loro tempo: hanno partecipato non soltanto alla creazione di uno snapshot della contemporaneità, ma hanno anche offerto un prezioso riconoscimento alla lunga attività di *Noema*.

Gli elementi selezionati sono destinati a influenzare profondamente la società, la dimensione politica e sociale, la vita quotidiana, le abitudini, in un periodo di tempo che va dall'altro ieri al futuro remoto. Saper guardare avanti, per quanto faticoso, complicato e talvolta deludente, è un vantaggio, un compito talmente importante ed esclusivo da diventare connaturato nella nostra specie, come l'intera storia dell'umanità, a partire dall'acquisizione della capacità simbolica, dimostra.

Molte delle voci oggetto della Survey, se non tutte, presentano dei punti oscuri, non solo riguardo alle conoscenze che ne abbiamo, ma anche riguardo al loro utilizzo. L'Internet of Things, i Big Data, la Realtà aumentata, il computer quantistico sollevano intense critiche riguardo al rispetto della privacy, alla sicurezza dei dati, al controllo sociale, alla pervasività di dispositivi in grado di divulgare anche informazioni personali e nevralgiche. Di fatto queste applicazioni portano all'estremo l'annosa discussione che esiste sui social network, sui videogame, sugli store online, sugli smart devices, sulle comunicazioni e transazioni IP, sostanzialmente sulla nostra vita

online, sempre più interconnessa, estesa e pubblica. Altre criticità riguardano la genetica e la conoscenza del genoma, cioè della nostra memoria a lunghissimo termine, e le possibilità di intervento e manipolazione. Problematiche analoghe coinvolgono le biotecnologie, e in generale le discipline della vita, grazie alla capacità di modificare il vivente – da intendersi anche nel significato di ambiente – in maniera ben più rapida e profonda rispetto a ciò che l'umanità ha sempre fatto sin dalla preistoria con tecniche di allevamento e selezione. In una molteplicità di settori sempre più interconnessi, che in questi ultimi anni convergono e si ibridano con il vivente, Robotica, Intelligenza Artificiale e nanotecnologie tendono alla realizzazione di entità sempre più autonome e capaci, algoritmiche e/o con corpi materiali, vere e proprie nuove forme di vita create dalla cultura umana.

Tutto questo alla luce delle nuove acquisizioni di discipline squisitamente teoriche, che espandono enormemente le visioni e le progettualità dell'azione umana. Come la prova dell'esistenza delle onde gravitazionali, che conferma uno dei costrutti teorici sull'universo più potenti mai elaborati dalla mente umana. O la prova dell'esistenza del bosone di Higgs alle remote origini dell'universo, elemento primordiale chiave nella costituzione della massa delle particelle elementari. O, ancora, la ricerca e la scoperta di pianeti al di fuori del Sistema solare, che aprono prospettive di cui ancora confusamente percepiamo le ricadute.

Si potrebbe obiettare che lo spazio per considerazioni politiche, economiche e sociali, rappresentato nella Survey dalla presenza delle sole due voci della finanziarizzazione dell'economia e degli eventi dell'11 Settembre 2001, sia un poco limitato rispetto agli altri. Probabilmente questo rispecchia il carattere della testata, e anche la varietà e i diversi interessi del suo pubblico internazionale. *Noema* è sempre stato aperto al confronto delle interpretazioni, alle critiche non univoche, ha sempre dato spazio a discussioni a più voci. Come sappiamo bene, il nuovo – l'innovazione – non nasce dall'identità, ma dalla differenza.

Come agirà l'umanità nei territori *hic sunt leones* di scienze e tecnologie in crescente accelerazione, delineati dagli argomenti della Survey? Come si relazionerà con le nuove forme di vita che, tramite una miriade di discipline, sta creando? Quali scenari ecologici si apriranno, in tempi critici per le incombenti problematiche ambientali che minacciano l'esistenza del Pianeta così come lo conosciamo? Quali nuovi soggetti sociali e politici saranno espressi da queste trasformazioni? Come cambieranno l'industria, l'economia, l'energia, la produzione, l'informazione, il lavoro, la creatività, il tempo libero? Quali fenomeni radicali emergeranno? Come cambierà la vita quotidiana, l'esistenza nel sociale? Quali forme artistiche scaturiranno dall'universo tecnoscientifico? L'avventura umana, la specie dei simboli, riuscirà a sopravvivere a se stessa?

17 Giugno 2016

Pier Luigi Capucci
Noema President & Editor in Chief

NOEMA survey

technology & society

Grafici

L'11 Settembre 2001 [September 11, 2001]

	%
1	11%
2	21%
3	20%
4	18%
5	30%
NET	100%
Average	3.3
Sum	301
Missing Count	4

L'11 Settembre 2001 [September 11, 2001] SUMMARY
sample size = 90; total sample size = 94; 4 missing; 95% confidence level

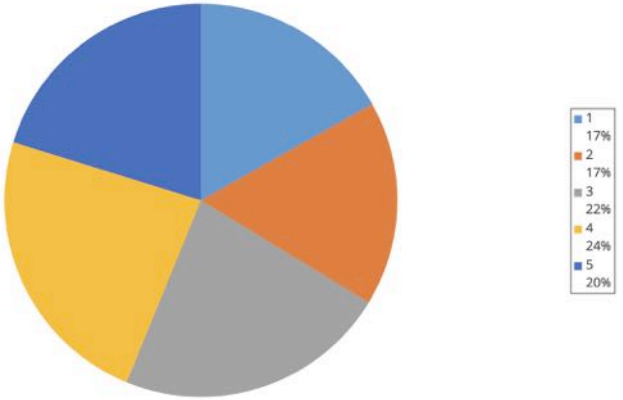
The highest percentage for **L'11 Settembre 2001 [September 11, 2001]** is 30% for '5'.

The lowest percentage for **L'11 Settembre 2001 [September 11, 2001]** is 11% for '1'.

Il denaro virtuale (Bitcoin e analoghi) [Bitcoin and similar Cryptocurrency]

	%
1	17%
2	17%
3	22%
4	24%
5	20%
NET	100%
Average	3.1
Sum	279
Missing Count	5

Il denaro virtuale (Bitcoin e analoghi) [Bitcoin and similar Cryptocurrency] SUMMARY
sample size = 89; total sample size = 94; 5 missing; 95% confidence level



There are no significant differences between the categories of **Il denaro virtuale (Bitcoin e analoghi) [Bitcoin and similar Cryptocurrency]**.

L'uso dei Big Data [The use of Big Data]

	%
1	2%
2	10%
3	29%
4	33%
5	26%
NET	100%
Average	3.7
Sum	329
Missing Count	5

L'uso dei Big Data [The use of Big Data] SUMMARY
sample size = 89; total sample size = 94; 5 missing; 95% confidence level

The highest percentages for **L'uso dei Big Data [The use of Big Data]** include:

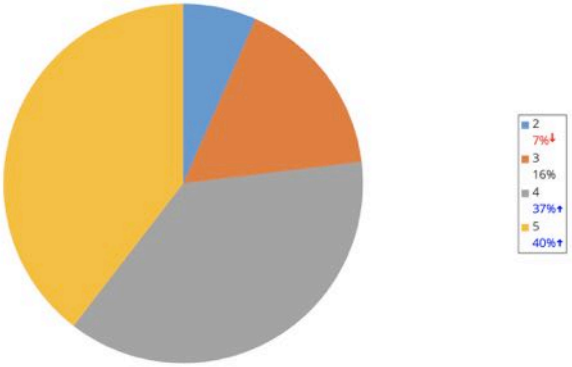
- 33% for '4'.
- 29% for '3'.

The lowest percentage for **L'uso dei Big Data [The use of Big Data]** is 2% for '1'.

La diffusione delle Biotecnologie [The diffusion of Biotechnologies]

	%
2	7%
3	16%
4	37%
5	40%
NET	100%
Average	4.1
Sum	373
Missing Count	3

La diffusione delle Biotecnologie [The diffusion of Biotechnologies] SUMMARY
sample size = 91; total sample size = 94; 3 missing; 95% confidence level



The highest percentages for **La diffusione delle Biotecnologie [The diffusion of Biotechnologies]** include:

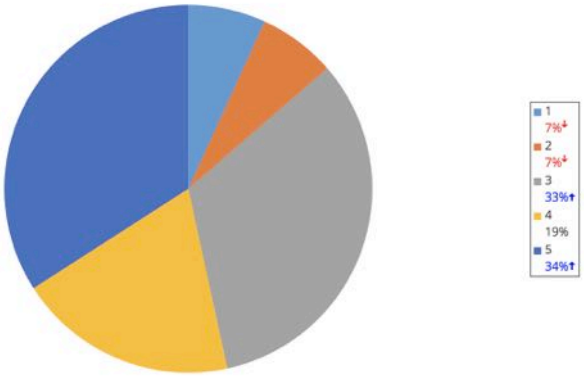
- 40% for '5'.
- 37% for '4'.

The lowest percentage for **La diffusione delle Biotecnologie [The diffusion of Biotechnologies]** is 7% for '2'.

La scoperta del Bosone di Higgs [The discovery of Higgs Boson]

	%
1	7%
2	7%
3	33%
4	19%
5	34%
NET	100%
Average	3.7
Sum	323
Missing Count	6

La scoperta del Bosone di Higgs [The discovery of Higgs Boson] SUMMARY
sample size = 88; total sample size = 94; 6 missing; 95% confidence level



The highest percentages for **La scoperta del Bosone di Higgs [The discovery of Higgs Boson]** include:

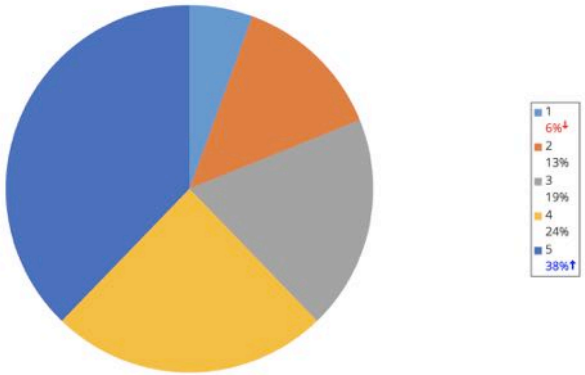
- 34% for '5'.
- 33% for '3'.

The lowest percentage for **La scoperta del Bosone di Higgs [The discovery of Higgs Boson]** is 7% for '1'.

Il computer quantistico [The Quantum Computer]

	%
1	6%
2	13%
3	19%
4	24%
5	38%
NET	100%
Average	3.8
Sum	338
Missing Count	4

Il computer quantistico [The Quantum Computer] SUMMARY
sample size = 90; total sample size = 94; 4 missing; 95% confidence level



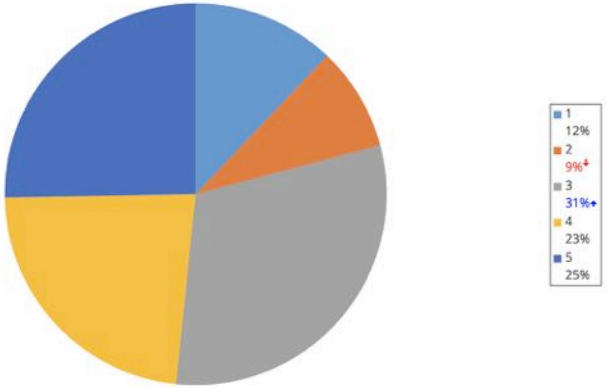
The highest percentage for **Il computer quantistico [The Quantum Computer]** is 38% for '5'.

The lowest percentage for **Il computer quantistico [The Quantum Computer]** is 6% for '1'.

La finanziarizzazione dell'economia [The Financialization of Economy]

	%
1	12%
2	9%
3	31%
4	23%
5	25%
NET	100%
Average	3.4
Sum	310
Missing Count	3

La finanziarizzazione dell'economia [The Financialization of Economy] SUMMARY
sample size = 91; total sample size = 94; 3 missing; 95% confidence level



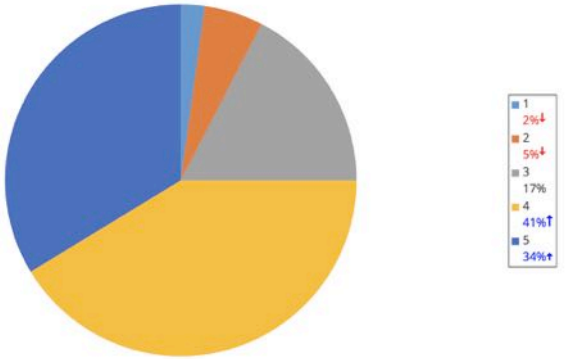
The highest percentage for **La finanziarizzazione dell'economia [The Financialization of Economy]** is 31% for '3'.

The lowest percentage for **La finanziarizzazione dell'economia [The Financialization of Economy]** is 9% for '2'.

L'evoluzione dell'Intelligenza Artificiale [The rise of Artificial Intelligence]

	%
1	2%
2	5%
3	17%
4	41%
5	34%
NET	100%
Average	4.0
Sum	367
Missing Count	2

L'evoluzione dell'Intelligenza Artificiale [The rise of Artificial Intelligence] SUMMARY
sample size = 92; total sample size = 94; 2 missing; 95% confidence level



The highest percentages for **L'evoluzione dell'Intelligenza Artificiale [The rise of Artificial Intelligence]** include:

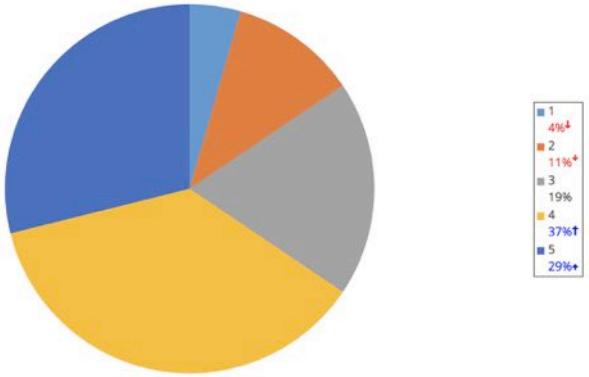
- 41% for '4'.
- 34% for '5'.

The lowest percentage for **L'evoluzione dell'Intelligenza Artificiale [The rise of Artificial Intelligence]** is 2% for '1'.

L'Internet of Things [The Internet of Things]

	%
1	4%
2	11%
3	19%
4	37%
5	29%
NET	100%
Average	3.7
Sum	337
Missing Count	4

L'Internet of Things [The Internet of Things] SUMMARY
sample size = 90; total sample size = 94; 4 missing; 95% confidence level



The highest percentages for **L'Internet of Things [The Internet of Things]** include:

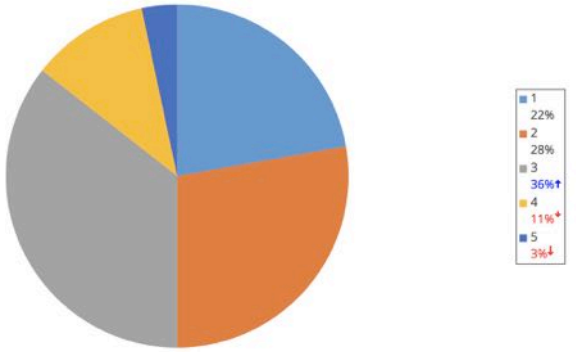
- 37% for '4'.
- 29% for '5'.

The lowest percentage for **L'Internet of Things [The Internet of Things]** is 4% for '1'.

La nascita di iTunes Store [The birth of iTunes Store]

	%
1	22%
2	28%
3	36%
4	11%
5	3%
NET	100%
Average	2.5
Sum	221
Missing Count	4

La nascita di iTunes Store [The birth of iTunes Store] SUMMARY
sample size = 90; total sample size = 94; 4 missing; 95% confidence level



The highest percentage for **La nascita di iTunes Store [The birth of iTunes Store]** is 36% for '3'.

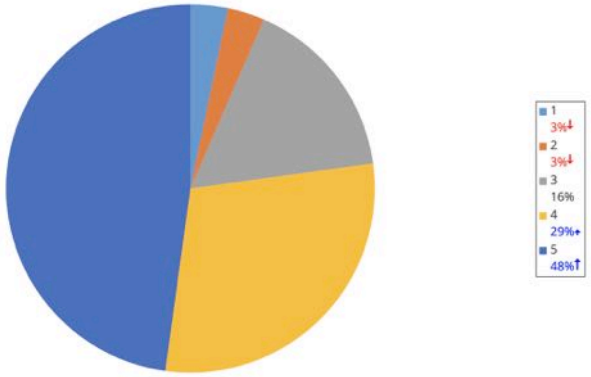
The lowest percentages for **La nascita di iTunes Store [The birth of iTunes Store]** include:

- 3% for '5'.
- 11% for '4'.

La mappatura del genoma umano [The mapping of Human Genome]

	%
1	3%
2	3%
3	16%
4	29%
5	48%
NET	100%
Average	4.2
Sum	382
Missing Count	2

La mappatura del genoma umano [The mapping of Human Genome] SUMMARY
sample size = 92; total sample size = 94; 2 missing; 95% confidence level



The highest percentages for **La mappatura del genoma umano [The mapping of Human Genome]** include:

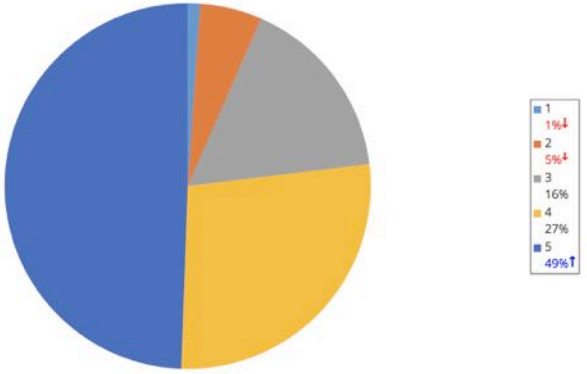
- 48% for '5'.
- 29% for '4'.

The lowest percentage for **La mappatura del genoma umano [The mapping of Human Genome]** is 3% for '1'.

La diffusione delle nanotecnologies [The diffusion of Nanotechnologies]

	%
1	1%
2	5%
3	16%
4	27%
5	49%
NET	100%
Average	4.2
Sum	381
Missing Count	3

La diffusione delle nanotecnologies [The diffusion of Nanotechnologies] SUMMARY
sample size = 91; total sample size = 94; 3 missing; 95% confidence level



The highest percentage for **La diffusione delle nanotecnologies [The diffusion of Nanotechnologies]** is 49% for '5'.

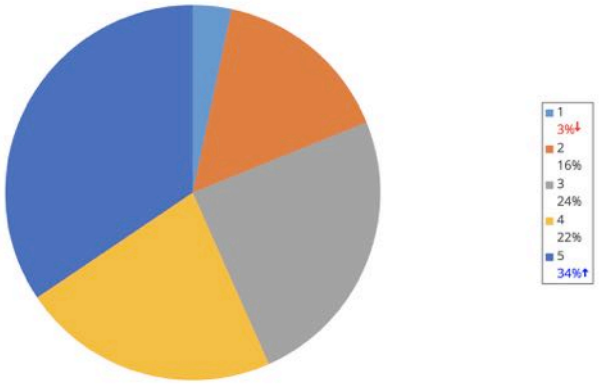
The lowest percentages for **La diffusione delle nanotecnologies [The diffusion of Nanotechnologies]** include:

- 1% for '1'.
- 5% for '2'.

La scoperta delle onde gravitazionali [The discovery of Gravitational Waves]

	%
1	3%
2	16%
3	24%
4	22%
5	34%
NET	100%
Average	3.7
Sum	332
Missing Count	4

La scoperta delle onde gravitazionali [The discovery of Gravitational Waves] SUMMARY
sample size = 90; total sample size = 94; 4 missing; 95% confidence level



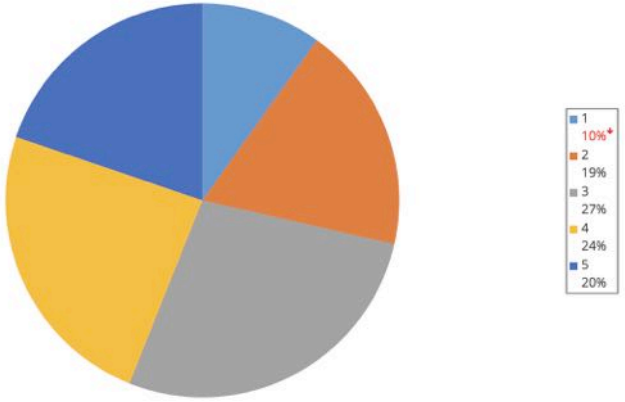
The highest percentage for **La scoperta delle onde gravitazionali [The discovery of Gravitational Waves]** is 34% for '5'.

The lowest percentage for **La scoperta delle onde gravitazionali [The discovery of Gravitational Waves]** is 3% for '1'.

La scoperta dei pianeti extrasolari [The discovery of Extrasolar Planets]

	%
1	10%
2	19%
3	27%
4	24%
5	20%
NET	100%
Average	3.3
Sum	296
Missing Count	3

La scoperta dei pianeti extrasolari [The discovery of Extrasolar Planets] SUMMARY
sample size = 91; total sample size = 94; 3 missing; 95% confidence level

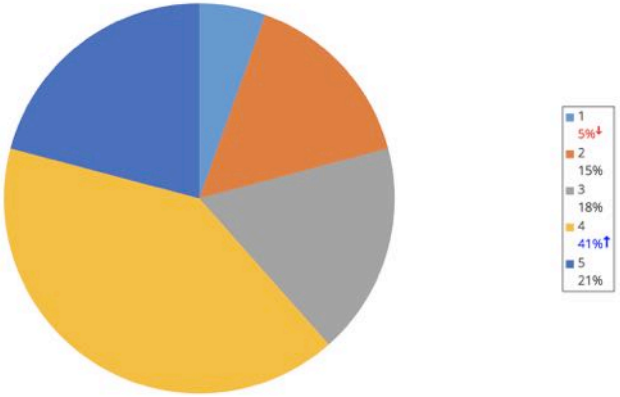


The lowest percentage for **La scoperta dei pianeti extrasolari [The discovery of Extrasolar Planets]** is 10% for '1'.

La Realtà Aumentata [The Augmented Reality]

	%
1	5%
2	15%
3	18%
4	41%
5	21%
NET	100%
Average	3.6
Sum	324
Missing Count	3

La Realtà Aumentata [The Augmented Reality] SUMMARY
sample size = 91; total sample size = 94; 3 missing; 95% confidence level



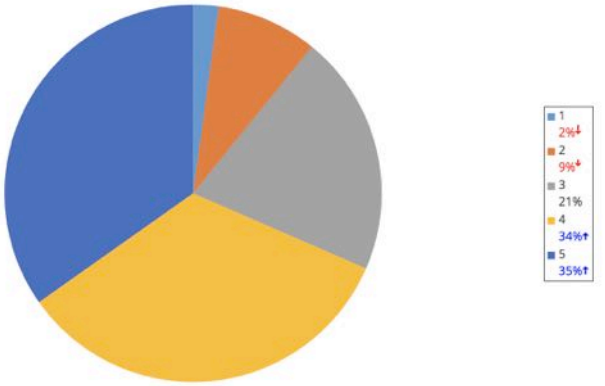
The highest percentage for **La Realtà Aumentata [The Augmented Reality]** is 41% for '4'.

The lowest percentage for **La Realtà Aumentata [The Augmented Reality]** is 5% for '1'.

L'esplosione della Robotica [The explosion of Robotics]

	%
1	2%
2	9%
3	21%
4	34%
5	35%
NET	100%
Average	3.9
Sum	359
Missing Count	2

L'esplosione della Robotica [The explosion of Robotics] SUMMARY
sample size = 92; total sample size = 94; 2 missing; 95% confidence level



The highest percentages for **L'esplosione della Robotica [The explosion of Robotics]** include:

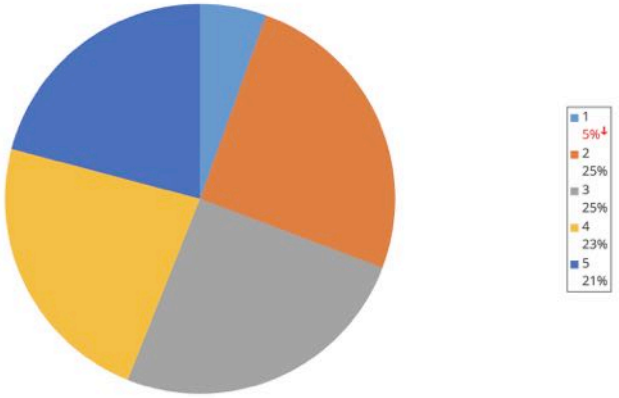
- 35% for '5'.
- 34% for '4'.

The lowest percentage for **L'esplosione della Robotica [The explosion of Robotics]** is 2% for '1'.

La videochat di Skype [Skype videochat]

	%
1	5%
2	25%
3	25%
4	23%
5	21%
NET	100%
Average	3.3
Sum	299
Missing Count	3

La videochat di Skype [Skype videochat] SUMMARY
sample size = 91; total sample size = 94; 3 missing; 95% confidence level

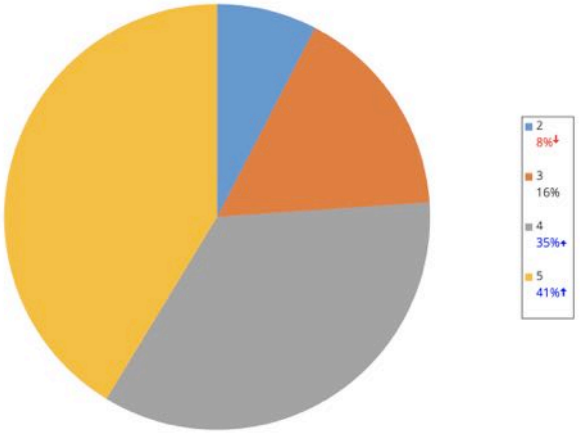


The lowest percentage for **La videochat di Skype [Skype videochat]** is 5% for '1'.

La diffusione degli Smart Devices [The diffusion of Smart Devices]

	%
2	8%
3	16%
4	35%
5	41%
NET	100%
Average	4.1
Sum	377
Missing Count	2

La diffusione degli Smart Devices [The diffusion of Smart Devices] SUMMARY
sample size = 92; total sample size = 94; 2 missing; 95% confidence level



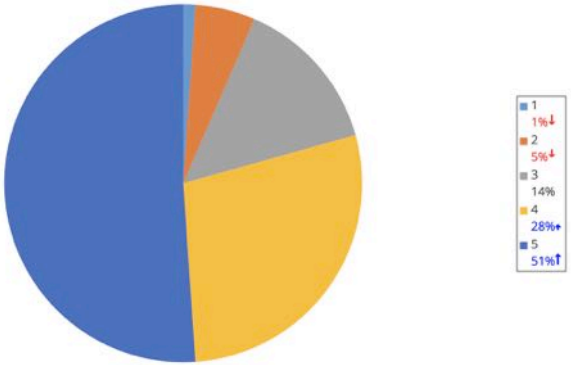
The highest percentages for **La diffusione degli Smart Devices [The diffusion of Smart Devices]** include:
- 41% for '5'.
- 35% for '4'.

The lowest percentage for **La diffusione degli Smart Devices [The diffusion of Smart Devices]** is 8% for '2'.

La nascita dei Social Network [The advent of Social Networks]

	%
1	1%
2	5%
3	14%
4	28%
5	51%
NET	100%
Average	4.2
Sum	389
Missing Count	2

La nascita dei Social Network [The advent of Social Networks] SUMMARY
sample size = 92; total sample size = 94; 2 missing; 95% confidence level



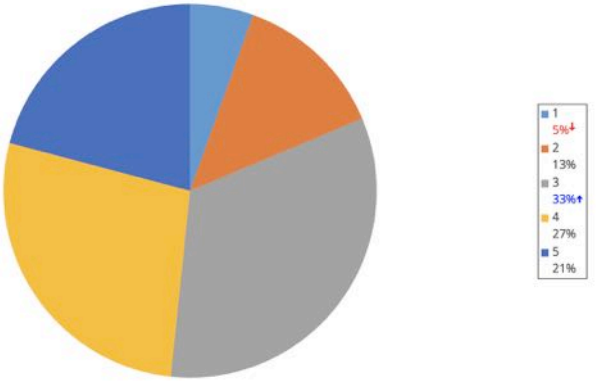
The highest percentages for **La nascita dei Social Network [The advent of Social Networks]** include:
- 51% for '5'.
- 28% for '4'.

The lowest percentage for **La nascita dei Social Network [The advent of Social Networks]** is 1% for '1'.

La stampa 3D [The 3D Printing]

	%
1	5%
2	13%
3	33%
4	27%
5	21%
NET	100%
Average	3.5
Sum	314
Missing Count	3

La stampa 3D [The 3D Printing] SUMMARY
sample size = 91; total sample size = 94; 3 missing; 95% confidence level



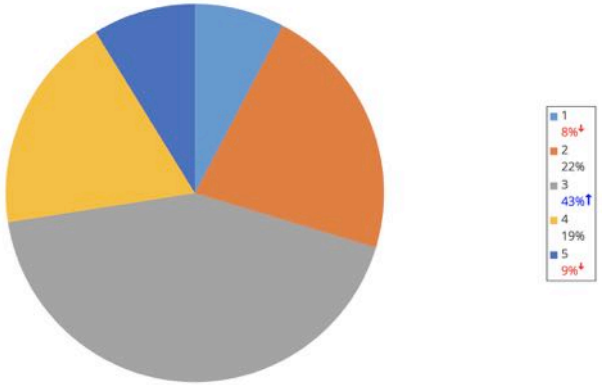
The highest percentage for **La stampa 3D [The 3D Printing]** is 33% for '3'.

The lowest percentage for **La stampa 3D [The 3D Printing]** is 5% for '1'.

La diffusione dei videogame [The diffusion of Videogames]

	%
1	8%
2	22%
3	43%
4	19%
5	9%
NET	100%
Average	3.0
Sum	272
Missing Count	3

La diffusione dei videogame [The diffusion of Videogames]
SUMMARY
sample size = 91; total sample size = 94; 3 missing; 95% confidence level



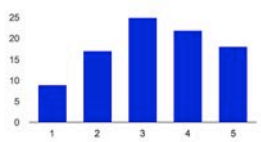
The highest percentage for **La diffusione dei videogame [The diffusion of Videogames]** is 43% for '3'.

The lowest percentages for **La diffusione dei videogame [The diffusion of Videogames]** include:

- 8% for '1'.
- 9% for '5'.

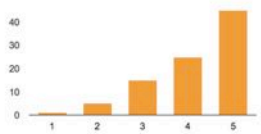
Voci [Items]	Score	% score 5
La nascita dei Social Network [The advent of Social Networks]	389	51,1%
La mappatura del genoma umano [The mapping of Human Genome]	382	47,8%
La diffusione delle nanotecnologie [The diffusion of Nanotechnologies]	381	49,5%
La diffusione degli Smart Devices [The diffusion of Smart Devices]	377	41,3%
La diffusione delle Biotecnologie [The diffusion of Biotechnologies]	373	39,6%
L'evoluzione dell'Intelligenza Artificiale [The rise of Artificial Intelligence]	367	33,7%
L'esplosione della Robotica [The explosion of Robotics]	359	34,8%
Il computer quantistico [The Quantum Computer]	338	37,8%
L'Internet of Things [The Internet of Things]	337	28,9%
La scoperta delle onde gravitazionali [The discovery of Gravitational Waves]	332	34,4%
L'uso dei Big Data [The use of Big Data]	329	25,8%
La Realtà Aumentata [The Augmented Reality]	324	20,9%
La scoperta del Bosone di Higgs [The discovery of Higgs Boson]	323	34,1%
La stampa 3D [3D Printing]	314	20,9%
La finanziarizzazione dell'economia [The Financialization of Economy]	310	25,3%
L'11 Settembre 2001 [September 11, 2001]	301	30%
La videochat di Skype [Skype videochat]	299	20,9%
La scoperta dei pianeti extrasolari [The discovery of Extrasolar Planets]	296	19,8%
Il denaro virtuale (Bitcoin e analoghi) [Bitcoin and similar Cryptocurrency]	279	20,2%
La diffusione dei videogame [The diffusion of Video games]	272	8,8%
La nascita di iTunes Store [The birth of iTunes Store]	221	3,3%

La scoperta dei pianeti extrasolari [The discovery of Extrasolar Planets]



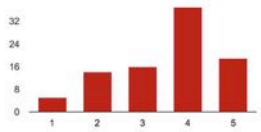
1	9	9.9%
2	17	18.7%
3	25	27.5%
4	22	24.2%
5	18	19.8%

La diffusione delle nanotecnologies [The diffusion of Nanotechnologies]



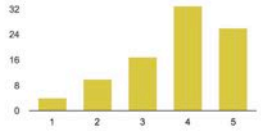
1	1	1.1%
2	5	5.5%
3	15	16.5%
4	25	27.5%
5	45	49.5%

La Realtà Aumentata [The Augmented Reality]



1	5	5.5%
2	14	15.4%
3	16	17.6%
4	37	40.7%
5	19	20.9%

L'Internet of Things [The Internet of Things]



1	4	4.4%
2	10	11.1%
3	17	18.9%
4	33	36.7%
5	26	28.9%

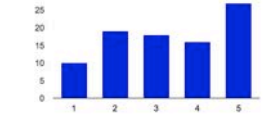
Il denaro virtuale (Bitcoin e analoghi) [Bitcoin and similar Cryptocurrency]

1	15	16.9%
2	15	16.9%
3	20	22.5%
4	21	23.6%
5	18	20.2%

La finanziarizzazione dell'economia [The Financialization of Economy]

1	11	12.1%
2	8	8.8%
3	28	30.8%
4	21	23.1%
5	23	25.3%

L'11 Settembre 2001 [September 11, 2001]



1	10	11.1%
2	19	21.1%
3	18	20%
4	16	17.8%
5	27	30%

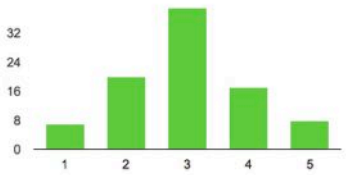
L'uso dei Big Data [The use of Big Data]

1	2	2.2%
2	9	10.1%
3	26	29.2%
4	29	32.6%
5	23	25.8%

La scoperta delle onde gravitazionali [The discovery of Gravitational Waves]

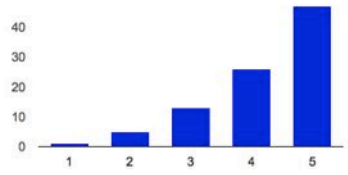
1	3	3.3%
2	14	15.6%
3	22	24.4%
4	20	22.2%
5	31	34.4%

La diffusione dei videogame [The diffusion of Videogames]



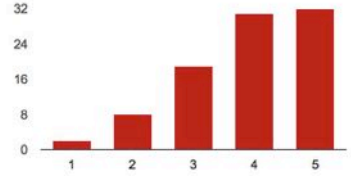
1	7	7.7%
2	20	22%
3	39	42.9%
4	17	18.7%
5	8	8.8%

La nascita dei Social Network [The advent of Social Networks]



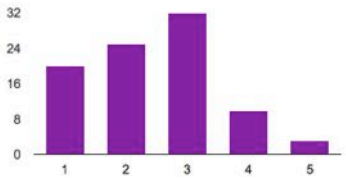
1	1	1.1%
2	5	5.4%
3	13	14.1%
4	26	28.3%
5	47	51.1%

L'esplosione della Robotica [The explosion of Robotics]



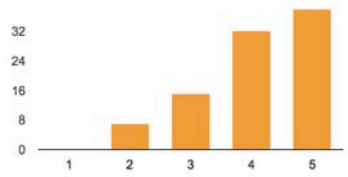
1	2	2.2%
2	8	8.7%
3	19	20.7%
4	31	33.7%
5	32	34.8%

La nascita di iTunes Store [The birth of iTunes Store]



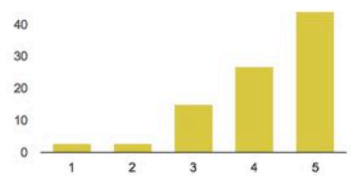
1	20	22.2%
2	25	27.8%
3	32	35.6%
4	10	11.1%
5	3	3.3%

La diffusione degli Smart Devices [The diffusion of Smart Devices]



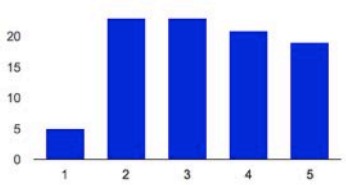
1	0	0%
2	7	7.6%
3	15	16.3%
4	32	34.8%
5	38	41.3%

La mappatura del genoma umano [The mapping of Human Genome]



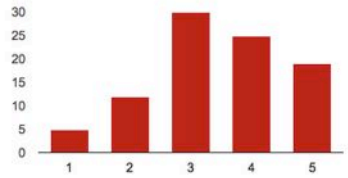
1	3	3.3%
2	3	3.3%
3	15	16.3%
4	27	29.3%
5	44	47.8%

La videochat di Skype [Skype videochat]



1	5	5.5%
2	23	25.3%
3	23	25.3%
4	21	23.1%
5	19	20.9%

La stampa 3D [The 3D Printing]

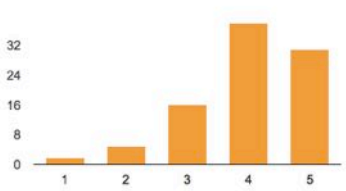


1	5	5.5%
2	12	13.2%
3	30	33%
4	25	27.5%
5	19	20.9%

La scoperta del Bosone di Higgs [The discovery of Higgs Boson]

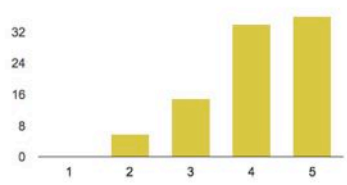
1	6	6.8%
2	6	6.8%
3	29	33%
4	17	19.3%
5	30	34.1%

L'evoluzione dell'Intelligenza Artificiale [The rise of Artificial Intelligence]



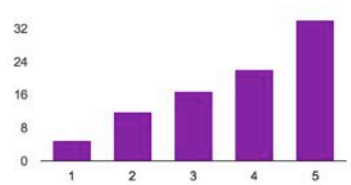
1	2	2.2%
2	5	5.4%
3	16	17.4%
4	38	41.3%
5	31	33.7%

La diffusione delle Biotecnologie [The diffusion of Biotechnologies]



1	0	0%
2	6	6.6%
3	15	16.5%
4	34	37.4%
5	36	39.6%

Il computer quantistico [The Quantum Computer]



1	5	5.6%
2	12	13.3%
3	17	18.9%
4	22	24.4%
5	34	37.8%

NOEMA survey technology & society

Pubblicato nel Giugno 2016
© Noema 2016
noemalab.eu

I contenuti di questo documento sono rilasciati sotto Licenza Creative Commons Attribuzione 3.0 Italia