SOCIOLOGIA DELLA COMUNICAZIONE

Grossomodo tutti sanno o credono di sapere che cosa sono la sociologia o le scienze sociali in generale.
In linea di massima si ritiene che siano delle discipline *che studiano l'uomo e la società, le istituzioni, le relazioni sociali e i fondamenti della vita sociale.*

In particolare la sociologia è comunemente definita come uno studio scientifico della società *o, se volete, dell'azione sociale e dei rapporti intersoggettivi al fine di interpretarli.*

Da un punto di vista storico (o, meglio, dei processi che la strutturano e la de-strutturano) la sociologia è una delle scienze empiriche (o, prasseologiche) del diciannovesimo secolo, nate, nell'alveo del positivismo come risposta ai cambiamenti innovativi *e per buona parte imprevisti introdotti dalla modernità.*

Davanti a un mondo, che, da una parte, appariva sempre più piccolo e integrato e, dall'altra, a un'esperienza della realtà sempre più parcellizzata e dispersiva, la sociologia rappresentava la speranza non solo di capire che cosa univa tra di loro gli individui e i gruppi sociali, ma anche di rimediare alle molteplici forme di disgregazione, di conflitto sociale e culturale in atto.

Va notato che all'inizio e per molto tempo fu una disciplina del mondo occidentale elaborata da una cultura permeata di eurocentrismo e istanze colonialiste.

Solo dopo due guerre mondiali e l'inizio del fenomeno della globalizzazione si diffuse nel resto del mondo, non senza qualche difficoltà interpretativa che in alcuni casi giunse fino al suo rifiuto o a una sua radicale revisione.

Oggi, la sociologia rappresenta, da un lato, uno dei più efficaci *paradigmi* per la comprensione della *complessità*, che caratterizza il mondo moderno.

Dall'altro, costituisce uno degli *strumenti* più utilizzati per conoscere il modo di formarsi della cultura, dei valori, degli stili di vita e insieme di analisi dei nuovi mutamenti sociali, come sono la globalizzazione dei mercati, l'affermarsi delle società multietniche, l'incidenza dei mass-media sulle mode, i costumi e le abitudini, l'avanzare delle tecnologie digitali.

Uno degli obiettivi di questa disciplina, dunque, è di illustrare le dinamiche che spiegano il divenire delle esperienze, le passioni e il fare degli uomini con la *cultura dei segni, delle forme sociali e delle neo-tecnologie* che dominano la modernità e le sue rappresentazioni.

Un altro importante obiettivo è di educare gli uomini a decifrare i significati del *mondo reale*, l'importanza del vissuto, i valori che si nascondono dietro le architetture della rappresentazione sociale e dei suoi simulacri.

In sostanza *la sociologia si occupa della società come un prodotto umano e dell'uomo come un prodotto sociale.*

Per queste ragioni, in passato, è stata anche definita come *la scienza dei fenomeni sociali*.

2022-23

Oggi, in particolare, le *teorie sociologiche sono trattate – da molte correnti di pensiero – come se fossero degli strumenti ideologici per adattare il comportamento degli uomini ai bisogni dell'epoca e ai suoi* oggetti sociali.

In una prospettiva politica è come dire che le diverse teorie sociologiche sono diventate dei mezzi con i quali si legittima o perlomeno si giustifica l'ordine sociale, sia esso improntato alla conservazione, che al progresso e all'innovazione.

Va osservato che, per le scienze sociali, un fenomeno sociale è caratterizzato dalla proprietà di esistere al di fuori delle coscienze individuali.
Possiamo dire che gl'individui se li trovano di fronte come delle realtà che preesistono loro e che, a meno di grandi movimenti di opinione, sono indifferenti alla loro presenza.

In secondo luogo, i fenomeni sociali sono anche dotati di un certo potere imperativo e coercitivo in forza del quale s'impongono agli individui con o senza il loro consenso.

Una nota. In questo corso dedicheremo parte del nostro spazio alla comunicazione digitale.
A questo proposito ricordiamo che la Goldsmiths University *di Londra – specializzata nelle arti, nelle scienze umanistiche e sociali – ha fin dal 2013 istituito i primi corsi di laurea magistrale in* Sociologia Digitale.
Sono corsi orientati soprattutto all'analisi degli usi della comunicazione digitale così come all'analisi dei Big Data nella costruzione di strumenti revisionali di comportamento.

****

Il termine di sociologia fu coniato nel 1824 dal francese Auguste Comte (1798-1857) studioso di filosofia e attento osservatore della società e dei costumi che, nel suo *Corso di filosofia positiva,* pubblicato nel 1839, la impiegò al posto di un'espressione che abbiamo già ricordato, quella di *fisica sociale*.

Un'espressione che era stata coniata nella seconda metà del '700 per definire lo studio positivo delle leggi fondamentali proprie dei fenomeni sociali.

Questa idea di una *fisica sociale*, come strumento per studiare gli uomini, nella seconda metà del diciottesimo secolo serviva a rivoluzionare un certo modo di vedere il mondo.
Serviva a capovolgere certezze centenarie e a seminare il dubbio là dove gli antichi saperi costituiti avevano i loro capisaldi, costruiti – il più delle volte - sulla sabbia dei luoghi comuni e delle illusioni religiose.

Il termine *positivismo* (che gli scritti di Comte contribuirono a rendere popolare) fu impiegato per la prima volta da Claude Henri conte di Saint-Simon (1760-1825) per definire un metodo esatto, dal punto di vista scientifico, con il quale fosse possibile affrontare i grandi temi con i quali la società e gli uomini devono in continuazione misurarsi.

L'idea, da cui questo metodo prese il via, affonda nelle tesi dell'*Illuminismo francese.*

In prospettiva, possiamo dire che il *positivismo* contribuì a divulgare *i principi e la necessità di una organizzazione scientifica della società* (soprattutto di quella industriale) dando un senso ad un grandissimo fenomeno, sociale, politico ed economico, il fenomeno della *tecnica, intesa come una scienza dei mezzi,* che si invera nella tecnologia e da vita alla civiltà industriale.

2022-23

Per i positivisti la scienza è l'unico strumento di conoscenza reale (dunque, possibile) del mondo da cui ne conseguivano che solo i principi scientifici e le cause analizzabili con il metodo delle scienze possono dare origine alla conoscenza.

Come mostra la storia delle idee oltre che nel discorso delle scienze dell'uomo, il paradigma del *positivismo* come struttura argomentativi, nel corso dell'Ottocento, penetrò nella medicina, nella politica, nella giurisprudenza, nell'insegnamento, nell'economia, nella filosofia e in molte altre discipline operative.

In questo senso il concetto di sociologia rimanda a un discorso sull'individuo inteso come un membro della società, quindi a una disciplina che studia il *fondamento dei rapporti intersoggettivi come se fossero una scienza, cercandone un senso, una ragione, un obiettivo sociale.*

Vediamo sommariamente alcuni autori che hanno contribuito a questa disciplina.

Nella scia delle teorie formulate da Auguste Comte, tra i molti autori, ricordiamo Herbert Spencer (1820-1903), un filosofo inglese di orientamento positivista, con grandi interessi per la psicologia. Spencer è considerato il padre della filosofia evoluzionistica, con lui e per la prima volta, le teorie di Charles Darwin (1809-1892) sull'evoluzione furono applicato alle scienze sociali.

L'*evoluzionismo* – considerato come una visione laica del mondo – ha avuto, nell'ambito del discorso sociologico, il merito di focalizzare l'attenzione sul legame tra passato, presente e futuro.

Possiamo dire che ha sottratto il passato al suo destino di *storia morta,* facendolo apparire come un materiale *vivente,* o con un'*immagine positivista,* come il *materiale geologico con cui l'umanità costruisce il suo presente, cerca d'immaginare il suo avvenire e gli dà un senso.*
Un senso che non deve avere le stigmate di un destino ineluttabile.

Una curiosità.
All'evoluzionismo si oppone il creazionismo, una concezione filosofica e religiosa che attribuisce l'origine del mondo a un atto creativo compiuto da Dio.
In una prospettiva scientifica, il creazionismo è la dottrina che nega l'evoluzione delle specie viventi (come per primo furono descritte da Darwin) sostenendo che esse sono state create da Dio così come sono e tali sono rimaste attraverso i secoli.

Insieme a Spencer un altro autore da ricordare è John Stuart Mill (1806-1873), filosofo ed economista inglese, amico di Comte, studioso di un particolare capitolo delle forme economiche, quelle legate ai temi dall'*utilitarismo.*

L'utilitarismo, in estrema sintesi, è una dottrina che ha l'obiettivo di elaborare i modelli di comportamento economico che guidano le scelte individuali.
Di per sé le tesi sull'utilitarismo sono molto antiche, si possono addirittura far risalire a Epicuro, vale a dire, al quarto secolo circa prima dell'era comune, ma diventarono importanti dopo la rivoluzione industriale.

L'utilitarismo elaborato da Mill *tende a legare il bene con l'utile* e a trasformare l'etica e le forme della morale, in una scienza della condotta umana.
Aggiungiamo che Mill in Inghilterra è ricordato con una certa simpatia, soprattutto dalle femministe, perché fu uno strenuo partigiano del diritto delle donne al voto.

2022-23

Sempre per restare nell'ambito dell'utilitarismo inglese è importante ricordare un altro suo padre nobile, Jeremy Bentham (1748-1832).

Bentham è un filosofo riformatore, fautore, in sede politica e legislativa, di un grande disegno organico di riforme sociali fondate sul principio dell'equità.

Parlava molte lingue, tra cui l'italiano, tradusse in inglese *De delitti e delle pene* di Cesare Beccaria. Un grande illuminista italiano, filosofo e giurista. Un ferreo avversario della pena di morte.

Questo filosofo è molto conosciuto nei paesi di lingua inglese come il filosofo della *felicità*, per aver posto questo sentimento a guida e a motore dell'azione degli uomini.

Le sue tesi possono essere riassunte in questo principio: *Il dovere dei legislatori, vale a dire dei parlamenti e dei governi, è quello di assicurare il massimo della felicità possibile al maggior numero possibile di individui.*

Ricordiamo che la parola felicità *compare come un diritto inalienabile dei cittadini insieme alla vita e alla libertà nella* Dichiarazione d'Indipendenza Americana *del 4 luglio 1776.*
È una prova della popolarità delle tesi di Bentham (quando ancora era ancora in vita) nell'area dei paesi anglofoni.

Bentham fu un deciso fautore dell'emancipazione femminile e uno dei primi filosofi a schierarsi in difesa degli animali.
Una curiosità, se cercate su internet lo troverete imbalsamato e seduto in un armadio, fino a pochi anni fa sistemato all'interno della facoltà di filosofia dell'università di Londra,

Tornando a Mill. Per questo filosofo la sola conoscenza possibile è quella *empirica* e è il metodo della logica deve guidarla.

Cioè, un metodo per creare *inferenze* (l'inferenza in logica è un processo per trarre conclusioni dai fatti presi in esame) fondato sull'*induzione* e la *deduzione* e, in sub-ordine, *sull'abduzione* (che è una sorte di sillogismo debole), improntato ad un certo realismo metodologico.
Temi che Mill affrontò in un libro famoso, intitolato *Sistema della logica deduttiva e induttiva*, uscito a Londra nel 1843.

oooooo

Riconsideriamo quello che abbiamo detto da un altro punto di vista, più antropologico partendo dalla considerazione che nelle cosiddette *società primitive* o *tribali* non esisteva il problema di dover riflettere sui fondamenti dell'ordine sociale.

NOTA: In antropologia culturale *primitivo* significa non evoluto o, meglio, evoluto in modo diverso. Le forme primitive e le forme evolutive dipendono dall'ambiente, dal clima e dalle circostanze culturali.

I rapporti interpersonali all'interno di queste società erano basati principalmente sui vincoli di sangue, di *latte*, di parentela e, non da ultimo, su legami di natura magica o sacra.

Erano società semplici, con strutture organizzative elementari, poco dinamiche, con scambi e contatti ridotti con le altre realtà sociali esterne ad esse, anche se spesso improntati a una certa conflittualità.

Tutto questo con l'evoluzione andò in crisi soprattutto per due circostanze:

- La prima circostanza è la *crescita demografica*, che si ebbe grazie alla diffusione e allo sviluppo delle culture cerealicole a cominciare da quella regione che oggi viene definita della *mezzaluna fertile*.
Un territorio che corrisponde grossomodo all'area medio-orientale e, conseguentemente, con la nuova complessità sociale che questa crescita comportò con l'aumento delle nascite.

Nella storia dell'uomo la cosiddetta svolta cerealicola *anticipa la nascita delle città. Fece aumentare i tassi di natalità e stabilizzò i nuclei familiari che poterono contare sulla certezza di potersi nutrirsi, nonostante la fatica, un conto è andare a caccia, un altro è zappare la terra con un bastone.*

NOTA: Un libro interessante su questi temi e per il tipo di studi che si tengono allo IED è *La città e la storia* (1963) di Lewis Mumford.

Mumford è stato un sociologo e urbanista americano (1895-1990). Ha tenuto corsi nelle università Harvard e Yale. É noto per aver riformulato un'interpretazione socio-urbanistica della città industriale e della sua crisi. Studiando il riflesso della storia della società sulla città, ha radicalmente trasformato il significato dell'urbanistica. Tra le sue opere: *The story of utopias* (1922; trad. it. 1968). *Technics and civ ilization* (1934; trad. it. 1961). *The culture of cities* (1938). *The condition of man* (1944; trad. it. 1964). *The city in history* (1961).

- La seconda circostanza si ebbe con il diffondersi dei commerci, dei viaggi e dei trasporti, che misero in crisi le strutture di tipo ancestrale e stanziali.

Questa crisi gli storici la fanno grossomodo risalire, per quanto riguarda l'area del Mediterraneo, all'ottavo/settimo secolo prima dell'era comune, a partire dalla Grecia, che allora esprimeva un modello di società evoluta.

Sono gli anni che vedono la nascita delle *polis*, delle *città-stato*.

Forme urbane che (sia pure in forma embrionale) svilupparono al loro interno delle configurazioni sociali complesse, in continua trasformazione, spesso concorrenti tra di loro.

Da un punto di vista funzionale, in queste *città-stato* l'organizzazione comunitaria cominciò a faticosamente ad organizzarsi intorno a due temi contrapposti, quello della *solidarietà sociale* e quello dell'*interesse economico*.

La questione più importante è che queste micro-società *diventarono*, con il tempo, *dinamiche*, e si caratterizzarono per un costante mutamento evolutivo.

Tutto il contrario delle società primitive. Società statiche, lente, fondate su valori considerati sacri, su valori condivisi, che si ritenevano divini, eterni e indiscutibili.

In particolare, la *città-stato greca* è tra queste estremamente articolata, fluida e in qualche misura laica.

Dalla *polis*, poi, scaturì la *tà politikà*, la scienza degli affari pubblici, la politica.

Questa politica possiamo definirla come la scienza (o la tecnica) dei problemi che riguardano la *polis* dal punto di vista dell'esercizio del potere nel quadro della forma di Stato, sia pure embrionale.

2022-23

Problemi che erano la conseguenza e il riflesso di due preoccupazioni principali.

- Come sviluppare nuove forme di legittimazione e di delega per coloro che dovevano guidare la *polis*, in pratica, esercitarne il governo.
È quella che oggi chiamiamo il tema della *rappresentanza*.

- Come trovare e definire quelle regole che, se osservate da tutti, garantiscono la pace sociale e fanno prosperare il cosiddetto bene comune.

Facendo un salto di secoli, diciamo che è dallo sviluppo di queste considerazioni che, nacque e si sviluppò la *teoria contrattualistica della società.*

Uno dei suoi artefici principali fu il filosofo inglese, *Thomas Hobbes* (1588-1679).
Hobbes aveva studiato a Oxford ma la sua formazione fu caratterizzata dai suoi continui contatti con l'ambiente culturale europeo.
Visse a lungo a Parigi, dove conobbe Cartesio.
La sua opera più importante, tra i molti libri che scrisse, fu il *Leviatano*, pubblicato nel 1651.

In linea generale si può dire che la filosofia di Hobbes rappresentò, nel XVII secolo, un'alternativa alla filosofia di Cartesio, non solo perché la filosofia di quest'ultimo era legata alla *meta fisica*, mentre quella di Hobbes era legata a presupposti materialistici, ma perché i due filosofi attribuiranno alla ragione capacità cognitive diverse.

In breve, diciamo che Cartesio, a differenza di Hobbes, era fiducioso nell'esercizio della ragione.

La filosofia di Hobbes ha come obiettivo quello di porre i fondamenti per una società pacifica e ordinata che lui pensava fosse possibile solo grazie ad un potere assoluto espresso dalla forma di Stato, allora impersonato da un monarca.

Hobbes era convinto che fosse inutile una filosofia basata sull'astrazione filosofica, perciò cercò di creare una filosofia puramente razionale, che escludesse il soprannaturale, che in qualche modo liquidasse ciò che era stato affermato dagli autori antichi.

Una filosofia che prendesse spunto esclusivamente dalle leggi della natura.

Egli fu il primo filosofo ad affermare, in modo chiaro e convincente, l'assoluta necessità di una scienza politica, considerato che l'uomo è un animale egoista.

Il punto di partenza di questa teoria contrattualistica è l'affermazione che il mondo dell'agire umano è retto da leggi analoghe a quelle dell'ordine naturale.

Se questo è corretto, pensava Hobbes, si può arrivare a sviluppare una scienza della società umana che ha la stessa oggettività delle scienze esatte, come la geometria o la fisica.

Da questa considerazione ne deriva il convincimento che la società e il potere politico non sono affatto naturali per l'uomo, ma costituiscono una convenzione (un compromesso) per mettere fine allo stato d'insicurezza permanente che caratterizza lo stato di natura.

In breve per Hobbes le origini della società devono essere fondate su un patto o, meglio, su di una specie di contratto liberamente sottoscritto (accettato) da chi vive in quella società.

2022-23

Poi, attraverso la rappresentanza politica, gli uomini – per sottrarsi al disordine dello stato di natura come stato *a-sociale*, caratterizzato dalla lotta di tutti contro tutti (*homo homini lupus est*) – convenirono (come male minore) di sottoporsi al governo di un sovrano assoluto.

Può apparire – per certi versi – una teoria semplicistica che non va però sottovalutata, soprattutto alla luce delle implicazioni che ne derivarono.

Le due principali sono:
1 – Se pensiamo la società in questo modo essa diventa una costruzione storica, un prodotto positivo, privo di una sua *necessità ontologica* (a limite anche *teleologica*) o di un destino, cioè, di "un dover essere così"…per volere di Dio o di un ente superiore.

2 - Poi, come sosterranno le correnti illuministiche settecentesche, se la società scaturisce da un patto tra gli uomini, *questo patto si può anche rivedere* e, magari, riformulare più o meno radicalmente.

Poi, nulla esclude in teoria, come ne dedussero i movimenti riformisti, che la revisione di questo patto possa avvenire anche con una *rivoluzione*, che fu il sogno di molti uomini dell'Ottocento europeo e di tutti i movimenti politici d'ispirazione socialista.

L'altro grande protagonista di quel pensiero della politica che trasformerà per sempre la cultura occidentale è Charles-Louis di Montesquieu (1689-1755), filosofo e saggista francese.

Con Hobbes rappresenta il fondatore della dottrina politica moderna, colui che per primo formulò la teoria della divisione dei poteri.

La sua opera maggiore, *De l'esprit des lois*, fu pubblicata a Ginevra nel 1748.

Scrittore prolifico di lui vanno ricordate almeno le *Lettres persanes*, che uscirono anonime a Amsterdam nel 1721, in cui tratta, in modo letterario, utilizzando la forma del romanzo epistolare, molti motivi tipici del suo pensiero politico, come la polemica contro le dispute religiose e l'intolleranza, la funzione morale e sociale della religione, il rifiuto del dispotismo, la difesa dei parlamenti come garanzia di libertà.

Ne l'*Esprit des lois* egli scrive, "molte cose guidano gli uomini: il clima, la religione, le leggi, le massime di governo, le tradizioni, i costumi, le usanze. Dalla confluenza di queste cose si forma uno spirito generale, che ne è il risultato".

Egli realisticamente distingue tre tipi di governo possibile: repubblicano, monarchico, dispotico. In particolare il governo repubblicano, poi, può essere democratico o aristocratico.

Il governo aristocratico, però, distingue tra nobili e popolo o, meglio, i nobili formano una classe che per difendere i propri interessi reprime il popolo.

Da qui la necessità di una scienza della politica che distingua e renda autonomi i tre poteri che possono difendere la libertà e l'equità.
Sono:
- il potere legislativo.
- il potere esecutivo.
- il potere giurisdizionale o giudiziario.

Facciamo un altro passo in avanti.
Il Settecento fu il secolo dell'*Illuminismo* e degli *enciclopedisti francesi* che in qualche modo, si può dire, raccolsero e svilupparono l'eredità dell'empirismo inglese.

L'*Illuminismo* è caratterizzato dalla convinzione che si possono risolvere i problemi della società con i *soli lumi della ragione e a dispetto di ogni rivelazione religiosa o di ogni tradizione.*

È il secolo di Diderot, D'Alembert, Rousseau, Helvétius, Voltaire e dei primi filosofi materialisti come Paul-Henry barone d'Holbach, per ricordare il più famoso.

Proviamo ad intrecciare la domanda relativa a quando è nata la sociologia con quella che si interroga sulle ragioni della sua comparsa.

Questo perché dobbiamo capire, prima di procedere, i motivi per i quali la sociologia e, in generale, tutte le scienze sociali e/o empiriche (*prasseologiche*) hanno avuto la loro culla nel corso dell'Ottocento.

Sono scienze che nel loro specifico campo di studi, ereditano, sia pure in misura diversa, il patrimonio della filosofia classica e in un certo senso, i suoi progetti.

Nel complesso queste scienze rappresentano il tentativo di reagire ad una crisi di portata epocale, la crisi del pensiero *metafisico*, cioè, di quel discorso ideale sulle cose del mondo che si pone oltre la fisica e oltre gli aspetti materiali della mondanità.

La metafisica *è una dottrina filosofica che si auto-definisce come una scienza della realtà assoluta, capace di fornire una spiegazione delle cause prime della realtà prescindendo da qualsiasi dato dell'esperienza.*
In breve la metafisica *è quella parte della filosofia che, andando oltre gli elementi contingenti dell'esperienza sensibile, si occupa degli aspetti ritenuti più autentici, sacri e fondamentali della realtà, da qui il suo stretto rapporto con la teologia, con la scienza del divino.*

Questa crisi della conoscenza corre parallela alla nascita dell'idea di modernità che, per convenzione, la maggior parte degli storici fa risalire alla Rivoluzione francese, vale a dire al 1789.

Una delle prime definizioni di modernità la si trova in un testo di Honoré de Balzac (1799-1850), essa indica la presa di coscienza della *singolarità* dell'epoca, in materia letteraria ed artistica, in rapporto al passato.

La modernità non va confusa con moderno. La prima definisce un'epoca, il secondo una condizione, uno status.
Il termine di modernità (*modernité*) è stato utilizzato anche dal poeta francese Charles Baudelaire.

Per Baudelaire indicava la sfuggevole ed effimera esperienza della vita condotta all'interno della metropoli e della città, e la conseguente responsabilità che l'arte ha di catturare quell'esperienza e di esprimerla nelle forme più suggestive ed originali.

Poi, per estensione, la modernità è diventata il carattere proprio di un mondo, di una società, di un'epoca, che ha avvertito, spesso con angoscia, come il passato non rinvia più a nulla, non ha più nulla da insegnare.

C'è un'idea di modernità che ci interessa in modo particolare.

È quella che riguarda il mondo delle arti.

Nasce in Francia con il Secondo Impero (1852-1870) in opposizione all'arte accademica – in seguito definita uno stile pompier – *è un'arte indipendente che si proclama realista e che conosciamo meglio nella sua* evoluzione definita impressionista.

In nome della modernità il realismo *opera una serie di rotture sia storiche che politiche.*
In politica da vita al radicalismo, *i pittori realisti o naturalisti sono repubblicani e si oppongono ai disegni imperiali di Napoleone III.*
C'è una rottura nell'ambito dell'estetica come scienza del gusto.
Questi artisti detestano le grandi scenografie mitologiche e le maestose mitografie dei pittori accademici, rivendicando la bellezza semplice della natura e del corpo umano.

Nell'ambito della questione sociale il realismo *da vita a una serie di rivendicazioni che salgono dal basso. I suoi protagonisti provengono – salvo qualche eccezione – dal popolo, difendono la democrazia e detestano la cultura aristocratica al potere.*

Nel modo di pensare l'ambiente, rivalutando la campagna contro il moltiplicarsi degli appetiti dell'industria e del capitale manufatturiero che sta cambiando la geografia del territorio.

Sul tema della modernità ricordiamo che qualche anno fa un sociologo di origini polacche, Zygmunt Bauman, ha introdotto il concetto di *modernità liquida* (il saggio omonimo *Liquid Modernity* è del 2000, la traduzione italiana del 2006) nel tentativo di spiegare la post-modernità.

Per Bauman la *modernità liquida* è una metafora di quel potere che è capace di dissolvere le tradizioni, le istituzioni,gli stili di vita e perfino la stessa morale, tipico del capitalismo globalizzato e digitalizzato.

Questa modernità si caratterizza per l'impossibilità degl'uomini di individuare dei punti di riferimento stabili – necessari alla costruzione di una propria identità sociale – e nell'ansia che ne consegue, un'ansia che si invera nella precarietà economica e nella crisi dei valori morali.

Torniamo in argomento.
Dal punto di vista delle scienze sociali la crisi della conoscenza classica si colloca tra la fine del Settecento e l'inizio dell'Ottocento.
Sono gli anni in cui si conclude la parabola storica dell'Illuminismo, che aveva mostrato come il mondo che abitiamo fosse più complesso di quello che sembrava e ancora per buona parte *inspiegato.*

Una *inspiegabilità* che metteva in luce come, con il proseguire della conoscenza sperimentale, tutte le idee semplici ed astratte e tutte le invocazioni della fede religiosa non servissero più a nulla.

In altre parole, con la *Rivoluzione francese* giorno dopo giorno l'antico affresco del mondo, che era stato dipinto a cominciare dalla filosofia greca, va in pezzi dando vita a tutta una serie di tentativi per porvi rimedio.
Generalmente si chiamano *conservatori* o reazionari gli sforzi impiegati a ricomporlo e *progressisti* o rivoluzionari quelli impiegati per approdare a nuovi e più avanzati equilibri.

Ma, c'è anche un fatto nuovo, decisivo per il mondo Occidentale, l'avanzare prepotente in tutti i campi della vita corrente, dagli affari alla politica, dalla morale al governo delle nazioni, di una

2022-23

nuova classe sociale, quella che di fatto aveva vinto la *Rivoluzione francese* e che adesso esigeva che le venissero riconosciuti quei diritti per i quali aveva preso le armi: la borghesia.
La classe del fare!

Com'è noto, il 14 luglio 1789 il popolo di Parigi prese d'assalto la Bastiglia, ma nel suo diario Luigi XVI, quello stesso giorno scrisse una sola parola: *Rien.*

Siccome le idee non cascano dal cielo, ma si formano e si sviluppano tra gli uomini, *una tale rottura epocale* – che questo aneddoto descrive in modo vivido e che da vita alle convulsioni della modernità – è *soprattutto il prodotto* di questa nuova classe in ascesa.

In una prospettiva gnoseologica la sociologia, come scienza della società, *non poteva nascere in un altro momento*.

Questa disciplina era funzionale ad un rinnovato modo di vedere il mondo, rispondeva alle aspettative di una classe sociale alla ricerca di un'identità all'altezza della sua storia e del suo potere economico, fino al punto che *non solo ne esprimeva i caratteri, ma arrivava a rafforzarla nelle sue consapevolezze e nelle sue determinazioni, in prospettiva, nei suoi errori.*

In questi anni la borghesia era una classe alla ricerca della propria identità culturale e sociale.

La sociologia, al suo esordio, ha poi contribuito a diffondere, perlomeno tra le classi dominanti, *due grandi miti dell'Ottocento:*

- il *mito della tecnica*, più specificatamente, della macchina.

- *il mito del progresso (o, dell'idea di progresso)*, come speranza di un futuro radioso per un numero d'individui sempre più numeroso.
Questo secondo mito rappresentava una fiducia, per molti illimitata, per altri ingenua, nell'avanzamento continuo e instancabile della scienza e con essa *delle condizioni materiali e spirituali dell'umanità*.

Una curiosità. *Ritroveremo questi due miti nel motto dell'Esposizione Universale di Chicago del 1933: "La scienza trova, l'industria applica, l'uomo si adatta".*

Abbiamo accennato a come il *positivismo* abbia in qualche modo orientato, nel corso dell'Ottocento, le principali ricerche intorno al tema della società e delle sue leggi, mentre alle sue spalle si scolorivano e si dissolvevano le strutture e i valori tradizionali dell'*Ancien Régime.*

In questo contesto maturarono molte ricerche e si aprirono, spesso in modo caotico, confronti e dibattiti su concetti, teorie o riflessioni che oggi appaiono popolari, ma che allora sembravano irriverenti, improponibili, blasfemi o addirittura intoccabili.

Per esempio:
Si cominciarono ad affrontare i temi del rispetto e della tolleranza verso l'*Altro*, come un individuo portatore di diritti e valori.
Dei popoli come una forma sociale d'identità d'accettare e comprendere.

Nacque la cooperazione internazionale come strumento per avviare un sentire comune delle differenze culturali, sociali e politiche sia pure sull'onda dei commerci e degli affari.

2022-23

Si cominciò a sviluppare l'idea di nazione e di solidarietà sociale.

Si diffuse il principio della necessità di assistere gli indigenti e i malati, diventò popolare l'idea di consenso, come base della democrazia, la pratica del suffragio elettorale per eleggere i parlamenti. Si cominciò a riconoscere il diritto al voto per le donne.

Molti paesi europei introdussero il divorzio che, implicitamente, trasformava il matrimonio da sacramento divino a un semplice contratto tra un uomo e una donna. Un contratto che poteva essere sciolto. La legge italiana è del 1970.

Si cominciò a riflettere sulla necessità di un controllo delle nascite.

Come si osserva sono temi che ancora oggi costituiscono (o, dovrebbero costituire) la spina dorsale delle democrazie occidentali.
Temi che si raccordano con la contemporaneità che viviamo.

Secondo i sociologi e i politologi questa società contemporanea si caratterizza per almeno tre aspetti:
- Una spinta globale all'interconnessione attraverso dei sistemi di rete sempre più estesi all'intero pianeta.

- Una evoluzione degli stili di vita sempre più rapidi e profondi che sono, per la prima volta nella storia dell'uomo direttamente legati all'innovazione tecnologica post analogica.

- Una trasformazione dell'ambiente e dell'*habitat* di un'ampiezza senza precedenti dovuta a dei fattori evolutivi di natura sociale, culturale, economica e tecnologica.

Quello che più conta è che questi mutamenti sono di natura irreversibile e coinvolgano direttamente tutti, sia pure in modi differenti, a partire dal quotidiano, cioè, dal nostro modo di concepire la convivenza umana.

oooooooooo

Prendiamo adesso in considerazione un concetto chiave degli studi sociologici.
Il concetto di cultura.

Prima di esaminarlo, vediamo come l'UNESCO l'ha definita nella "Dichiarazione di Messico City" sulle politiche culturali del luglio-agosto 1982.

La cultura nel suo significato più ampio è considerata come l'insieme dei tratti distintivi, spirituali, materiali, intellettuali ed affettivi, che caratterizzano una società, un gruppo sociale o un individuo.
Subordinata alla natura essa ingloba, oltre che l'ambiente, le arti e le lettere, i modi di vita, i diritti fondamentali dell'essere umano, i sistemi di valore, le tradizioni, le credenze (in buona sostanza le religioni) *e le scienze.*

Di fatto, si volle riconoscere che ogni società umana possiede una propria cultura che si distingue dalle altre e va rispettata.
Questa cultura, però, deve saper riconoscere l'esistenza delle altre culture e al limite accoglierle.

Questo multiculturalismo è l'espressione di una speranza, che le culture siano riconosciute, s'incontrino, si mescolino, si misurino e, soprattutto, si trasformino e si evolvano.

Il problema è che in questa fase della *globalizzazione digitalizzata* nessuno sa ancora dire se questa evoluzione si muoverà verso una maggiore diversità, verso delle nuove diversità o verso una omologazione delle culture più o meno importante.

A parte questo, la definizione di cultura nelle scienze sociali è sempre stata oggetto di ampi dibattiti. Il motivo non è difficile da comprendere perché i suoi diversi significati non riflettono solo una diversa visione del concetto di cultura in sé, ma anche una *differente valutazione della realtà.*

Al centro del significato di cultura, nel corso della seconda metà del Novecento, ha guadagnato importanza da una parte il concetto di vita corrente (vale a dire dei ruoli, delle aspettative, delle credenze, dei miti, dei riti e di tutte le pratiche che strutturano l'agire quotidiano), dall'altra, la sua natura di *congegno cognitivo* per dare un significato al mondo e farne emergere le identità che lo compongono, sia pure nelle loro diversità.

Gli sviluppi recenti degli studi sul concetto di cultura hanno poi posto l'attenzione sui limiti delle *definizioni di natura statica* perché, se da una parte sono in grado di descriverne gli aspetti, dall'altra acuiscono e moltiplicano le differenze, facendo sembrare le culture delle entità astratte nelle quali appare svalutato lo spazio che possiedono le autonomie individuali o i piccoli gruppi.

James Clifford, un antropologo americano della corrente definita *de-costruttivista* (insegna storia della conoscenza in California) ha introdotto, sulla scia di queste osservazioni, l'ipotesi che la cultura non è un bagaglio di modelli definiti, *ma un insieme di possibilità e vincoli che strutturano la realtà in un processo dinamico, una realtà che si alimenta di una continua ibridazione anche con altre culture.*

NOTA: Il decostruzionismo statunitense. − Risale alla metà degli anni Sessanta (1966, anno del convegno organizzato dalla Johns Hopkins University su *The languages of criticism and the science of man*, con interventi, tra gli altri, di G. Poulet, L. Goldmann, T. Todorov, R. Barthes, J. Lacan, J. Derrida, N. Ruwet) l'interesse della critica statunitense verso le posizioni teoriche di Derrida e di altri esponenti del post-strutturalismo europeo, soprattutto francese, che dà vita, nell'ambito della critica letteraria, alla cosiddetta "Scuola di Yale" o Yale Critics: un gruppo di docenti − P. de Man, G. H. Hartman, J. H. Miller, H. Bloom − presenti in quegli anni a Yale.
Il quadro di riferimento entro cui si colloca l'esperienza decostruzionistica nel mondo accademico statunitense degli anni Settanta e dei primi anni Ottanta è costituito *da un lato* dal distacco se non dall'aperta polemica contro il New Criticism degli anni Venti e Trenta (J. C. Ransom, A. Tate, C. Brooks, R. P. Warren, W. K. Wimsatt), il cui influsso perdura negli USA fino agli anni Cinquanta, *dall'altro* da una dichiarata insoddisfazione nei confronti del formalismo critico di ispirazione strutturalistica.
In linea di massima, la messa in discussione delle teorie e metodologie della critica letteraria, dal formalismo allo strutturalismo, dai new critics alla fenomenologia e alla critica simbolica e archetipica, contrassegna il decostruzionismo statunitense, in sintonia o in dialogo anche polemico con le tesi derridiane che ne costituiscono comunque il punto d'avvio, comportando, sul versante più propriamente critico, una massiccia rivalutazione del Romanticismo e della letteratura romantica angloamericana.

In sostanza si è passati da una visione di cultura come "*roots*" (radici) ad una come "*routes*" (percorsi).

Una definizione analoga è quella elaborata dell'antropologo americano Clifford Geertz (1926-2006), il quale accomuna, per analogia, l'idea di cultura a una *rete* di significati che gli individui hanno creato e continuano incessantemente a ricreare, trasformandola.

Una *rete* nella quale essi sono allo stesso tempo i protagonisti e i compromessi.

ooo

Un approccio critico alla nozione di cultura è quello rappresentato dalla *Scuola di Francoforte* (tra coloro che ne fecero parte ricordiamo tra gl'altri, Adorno, Horkheimer e Marcuse) che, su questo tema, ha sviluppato i concetti di industria culturale e di cultura di massa.

La Scuola di Francoforte è costituita da un gruppo di studiosi che indirizzarono i loro sforzi intellettuali, intorno agli anni Trenta del secolo scorso, verso i temi della filosofia e della sociologia in riferimento alla vita corrente.
*Il luogo nel quale svilupparono le loro ricerche fu l'*Istituto di Ricerche Sociali*, con sede all'interno dell'Università di Francoforte.*
Il tema centrale*, oggetto di studio dell'Istituto, fu definito la teoria critica della società.*
Con questa espressione si indica quella elaborazione intellettuale tesa a criticare l'ideologia capitalistica, evidenziandone le falle interne, con l'intento di offrire modelli d'interpretazione alternativi.

Theodor Adorno, come la maggior parte dei suoi colleghi, dovette abbandonare Francoforte in seguito alle politiche repressive naziste, fuggì prima a Parigi e successivamente a New York. Assieme a Horkheimer scrisse il libro Dialettica dell'Illuminismo.

Il pensiero sociologico che elaborarono ruota attorno a tre *punti:*

- il concetto di razionalità strumentale, ovvero l'abuso degli ideali illuministi da parte del capitalismo, con lo scopo di aumentare il consenso e il controllo sull'uomo.

*- l'industria culturale, cioè la sistematica opera di omologazione e appiattimento delle diversità degli uomini, al fine creare bisogni sempre più uguali con l'aiuto indispensabile dei mas-*smedia.

- il mito della personalità autoritaria, a partire da alcune tesi di Horkheimer, che dà alla famiglia la responsabilità maggiore nella creazione di un consenso acritico al sistema.

Molti autori della Scuola di Francoforte focalizzarono la loro attenzione sul concetto di industria culturale per indicare la produzione omologante di modelli culturali, attraverso i media e l'industria, che favorirebbero una cultura e una società massificata, ovvero uniformata, senza stimoli, priva di creatività.
Una cultura destinata a raggiungere il maggior numero di persone, e quindi per logica di cose necessariamente omogeneizzante.

Un'altra importante scuola di sociologia*, quella di Chicago, partendo dall'analisi dei modelli culturali degli emigrati studiò i processi d'ibridazione culturale, arrivando a mettere in luce la loro relativa dinamicità e autonomia nell'ambito di quel fenomeno che va sotto il nome di* melting pot.

Questa Scuola di Ecologia Sociale Urbana*, nota come* Scuola di Chicago*, dalla sua sede, è stata la prima negli USA indirizzata allo studio delle scienze sociali. .*
Essa riunì un ampio numero di studiosi che operarono soprattutto nei primi tre decenni del XX secolo.
La nascita ufficiale della scuola risale al 1924, quando Robert Park prese la direzione del Dipartimento di sociologia dell'università.

Essa affrontò uno studio sistematico della città dal punto di vista sociologico attraverso la ricerca sul campo dei caratteri della società urbana.

In particolare Robert Park, studiò la diversa incidenza di fenomeni come la devianza, la criminalità, il divorzio, il suicidio tra le aree urbane e quelle rurali, dimostrando che i rapporti sociali e culturali sono strettamente condizionati dall'ambiente di appartenenza.

Si può dire che dagli anni venti fino agli anni trenta, la sociologia urbana fu prevalentemente sinonimo del lavoro della scuola di Chicago.
La sociologia dalla seconda metà del ventesimo secolo ha poi sollevato più di una critica al suo approccio gnoseologico che enfatizza la dimensione politica.

Per riprendere il discorso.
In linea generale gli sviluppi più recenti della sociologia della cultura, in relazione soprattutto alle trasformazioni sociali, si concentrano oggi su due concetti fondamentali: *globalizzazione informatizzata* e *post-modernità*.

In quest'ottica la cultura viene concepita come una rete di significati continuamente riformulata dalle interazioni e dalle pratiche sociali in un confronto continuo con quel fenomeno definito della post-modernità.

Com'è facile intuire ogni definizione di cultura riflette gli orientamenti e gli obiettivi di chi la propone, non è un caso che siano un centinaio almeno quelle più conosciute.
A noi basta elencare alcuni punti salienti per una sua comprensione.

La cultura, essendo acquisita e non trasmessa biologicamente, non può essere ricondotta ad una base biologica o psicologica, così come non può essere riportata ad una semplice dimensione sociale, questo perché non è tanto la socialità che contraddistingue l'uomo, *ma il fatto culturale in sé* o, se si preferisce, la *sociabilità*, che possiamo definire come *l'attitudine a vivere in società*.

Con la *sociabilità*, in etologia, si studia il modo in cui gli individui della stessa specie si organizzano in comunità, sviluppando un modello di socialità.

Per le scienze sociali *la socializzazione può essere definita come l'insieme dei processi grazie ai quali gli individui sono integrati nella società in modo tale da condividerne le norme e i valori.*

*In questa prospettiva l'*acculturazione *non è altro che uno strumento specifico dei processi di socializzazione.*

La socializzazione è un fenomeno complesso che possiamo riassumere dicendo che è un *percorso di apprendimento che permette agli individui di acquisire i modelli culturali della società nella quale vive.*
Di per sé, poi, la socializzazione definisce *l'insieme dei meccanismi attraverso i quali l'individuo interiorizza le norme e i valori del suo gruppo di appartenenza e costruisce la sua identità sociale.*

Si può distinguere tra una socializzazione primaria ed una secondaria.

- La prima è quella che si elabora all'interno della famiglia, della scuola o con i mezzi di comunicazione.

- La seconda è quella che si sviluppa a partire dalle grandi tappe della vita, matrimonio, nascite, lutti, eccetera.

2022-23

La socializzazione è importante anche perché si intreccia sia con i *processi d'interazione sociale*, che con il fenomeno della *riproduzione sociale*.

La riproduzione sociale è quel meccanismo sociologico di mantenimento della posizione sociale e dei modi di agire, di pensare e di sentire di una famiglia o di un gruppo chiuso.

Un esempio può illustrare la definizione.
I figli delle famiglie medio-basse hanno la tendenza a non intraprendere studi molto lunghi o costosi.

Di contro, le famiglie delle classi dominanti cercano di mantenere il loro posto nello spazio sociale e, di conseguenza, sono portate a usufruire dell'istruzione migliore o elitaria al fine di riprodurre e aumentare il loro capitale culturale.

Come è facile osservare la natura della riproduzione sociale è il risultato della ineguale ripartizione del capitale economico, culturale e sociale tra le classi.

Per concludere diciamo che l'analisi del concetto di cultura, da un punto di vista storiografico, è stato nel corso del Novecento, soprattutto tra gli anni '30 e la fine della seconda guerra mondiale, uno dei dibattiti centrali delle scienze sociali.
A questo proposito, uno dei libri più interessanti di questo periodo è *Patterns of Culture* (1934) scritto da Ruth Benedict, un'antropologa americana, allieva di Franz Boas (1858-1942), un etnologo tedesco che lavorò anche negli Stati Uniti, e che, con Edward Burnett Tylor, è considerato uno dei fondatori della moderna antropologia culturale.

In sintesi, a quali conclusioni si arrivò in questo periodo?

- *che il comportamento culturale è determinato socialmente.*

- *che la natura umana non stabilisce in modo univoco le risposte che l'uomo da ai propri bisogni.*

- *che la cultura è costituita non tanto dai comportamenti individuali, quanto da comportamenti di gruppo, per cui è essenziale analizzare la struttura e il processo di formazione di questi comportamenti.*

È in questo contesto che Ruth Benedict nel 1929 definì la cultura come *"la totalità che include tutti gli abiti o i comportamenti acquisiti dall'uomo in quanto membro della società."*

ooo

Apriamo una breve parentesi su alcune distinzioni funzionali che possiamo fare all'interno del termine cultura *dal punto di vista delle sue configurazioni*.

La prima è quella che distingue tra *cultura dominante, subcultura, controcultura*.

Se intendiamo per *cultura dominante* la cultura egemone in un dato momento in una data area, la *subcultura* è un aggregato tendenzialmente omogeneo di conoscenze, valori, credenze, stili di vita e modelli di vita capaci di contraddistinguere un gruppo sociale.

Fattori come la classe sociale, l'età, la provenienza etnica, la religione, la lingua, il luogo di residenza e perfino l'orientamento ideologico e politico possono, infatti, combinarsi tra di loro e creare identità culturali in grado di differenziarsi significativamente dalla cultura dominante.

2022-23

Gli studiosi di questo fenomeno hanno notato che i membri di una subcultura tendono spesso a differenziarsi dal resto della società con uno stile di vita (che si manifesta nel modo di esprimersi, di vestire, mangiare, celebrare le festività, fare un attività sportiva, ecc...) alternativo a quello dominante.

Per questo lo studio delle subculture si concentra soprattutto sullo studio dei simbolismi collegati a queste forme di espressione e sullo studio di come queste vengono percepite dai membri della società dominante.

Di fatto, tanto più una collettività è differenziata tanto più facilmente sarà possibile rintracciare al suo interno delle subculture che producono propri valori.
Tuttavia, più questi valori sviluppandosi si strutturano, più si fa problematico e complesso il fenomeno dell'integrazione sociale, in sostanza, lo sviluppo di una stabilità e di una convivenza pacifica.

A questo proposito in Europa fino a qualche tempo fa si distinguevano principalmente due modelli d'integrazione sociale, quello francese, fondato sui principi laici dell'illuminismo, e quello inglese, basato sul rispetto formale delle differenze culturali.

Negli Stati Uniti d'America, invece, dove da tempo si sono mescolate *subculture* provenienti dalle più svariate parti del mondo (come una conseguenza dei numerosi processi migratori che hanno interessato questa nazione), si definisce *melting pot* il fenomeno della convivenza che si è venuta a formare.
Una convivenza pragmatica, con caratteri suoi propri, al tempo stesso fragili e funzionali.

Va notato che l'uso dell'espressione *subcultura* non implica necessariamente una situazione conflittuale con la cultura dominante, il più delle volte costituisce soltanto una variante o un elemento ereditato storicamente.

L'espressione di *controcultura* è, invece, più recente, indica una radicalizzazione delle diversità, essa va intesa come un rifiuto etico e comportamentale dell'insieme dei valori e delle norme dominanti.

Nella seconda metà del Novecento è stata soprattutto un fenomeno legato alla contestazione giovanile, oggi ha caratteri più ampi con compromissioni linguistiche, religiose, politiche e soprattutto economiche, aggravato dal fenomeno della globalizzazione e delle nuove migrazioni.

Un altro modo di dividere le varie componenti della cultura è quello di distinguere tra *cultura materiale* e *cultura non-materiale*.
La *cultura materiale*, in questo contesto, è la cultura delle cose, composta da oggetti, manufatti, prodotti diversi, merci, a cui si possono contrapporre i significati, i valori, i simboli, i linguaggi, e tutti quei prodotti umani non-materiali.
Di fatto è una distinzione di comodo, perché sia le cose materiali che i valori immateriali hanno un senso solo se è noto il significato *culturale* che viene loro attribuito.

Consideriamo, ora, un compito importante che svolge la cultura dal punto di vista delle scienze sociali, la *funzione di mediazione*.

Questo perché le forme espressive che attraverso il linguaggio e le forme della comunicazione si configurano come rappresentazioni della realtà (*siano esse rappresentazioni religiose, artistiche,*

2022-23

scientifiche, filosofiche, giuridiche, o del comportamento) costituiscono altrettanti modi attraverso i quali l'individuo media il rapporto con se stesso, gli altri, il suo mondo e le cose.

Per la sociologia la mediazione *è il processo con il quale il pensiero generalizza i dati dei sensi e estrae dalla conoscenza sensoriale – che è una sorta di conoscenza immediata – una conoscenza astratta e intellettuale, che possiamo definire una* conoscenza mediata.

In questo senso la cultura svolge una funzione implicita fondamentale, perché la mediazione s'impone agli uomini come il fondamento della prevedibilità sociale.

Connessa alla mediazione c'è il tema delle *strutture sociali*.

Il termine fu coniato e definito per la prima volta da Herbert Spencer, uno studioso di scienze sociali inglese, nel 1858.
Spencer mise in luce il fatto che in una struttura sociale, le parti che la compongono *s'identificano con le relazioni fra le persone* e, di conseguenza, come l'insieme organizzato delle parti può essere inteso come una rappresentazione della società nel suo complesso.

Questo autore identificò poi nella durata una delle caratteristiche più importanti di una struttura sociale.
Vale a dire, tutte le strutture sociali hanno una vita più o meno lunga e, in generale, la loro durata depone a favore della loro importanza.

Spenser si pose anche una domanda: *Le strutture sociali si basano sul* consenso *o sulla* coercizione*?*

Da convinto *funzionalista* e *liberista* – la società era per lui paragonabile un organismo vivente nel quale tutte le parti contribuiscono a mantenerlo in vita – in questo senso le strutture sociali non dovrebbero produrre conflitti e non dovrebbero fondarsi sulla coercizione.

Di diverso avviso, tra i suoi contemporanei, erano i movimenti politici d'ispirazione socialista o riformista, per i quali, invece, *la modernità è l'esito di un perenne conflitto tra le classi.*

Oggi a questa domanda, se ne sovrappone un'altra: *In che modo le strutture sociali sono in grado di favorire il mutamento sociale?*

Una società che non muta, infatti, è una società che non cresce o cresce male e così facendo tende a ripiegarsi su se stessa o a implodere.

Per rispondere va anche tenuto presente il fatto che la società è condizionata dall'ambiente naturale e dalle forme di *sociabilità* che riesce a sviluppare.

Di più, le sue strutture sociali sono determinate anche dalla storia sociale dei suoi attori, siano essi gli individui che i collettivi.

Abbiamo detto che le strutture sociali dipendono in modo stretto dalla qualità dell'ambiente naturale nel quale si realizza lo sviluppo della società.
È un tema che nel Novecento ha coinvolto molti autori, tra i quali ricordiamo Èmile Durkheim, Max Weber e Georg Simmel.

2022-23

In questo contesto l'ambiente naturale è il complesso delle possibilità nei confronti delle quali si sviluppa l'azione degli uomini, sia come individui che come gruppi agenti o comunità.

Come sappiamo bene non c'è nulla di pre-definito offerto dalla natura all'uomo.
C'è solo la capacità dell'uomo all'adattamento naturale e le sue capacità di agire su di esso.

Da qui una constatazione – per concludere – che l'adattamento all'ambiente non può essere all'insegna del mero sfruttamento della natura, ma deve tener conto del fatto che gli interessi dell'uomo non possono infliggere all'ambiente dei *danni irreparabili* o superiori ai *vantaggi*.

ooo

Vediamo adesso qualcosa a proposito di un altro importante elemento che lega l'uomo alla natura: il tempo.

Il tempo, per le scienze sociali, rappresenta una delle dimensioni della realtà che abitiamo o, se si preferisce, dello spazio sociale.
Di conseguenza, la *temporalità*, che definisce ciò che è iscritto nel tempo, deve essere considerata come un carattere essenziale delle relazioni sociali.

Il tempo, da un punto di vista gnoseologico, rappresenta un'infrastruttura strategica dell'azione e dell'interazione sociale, è ciò rende visibile il carattere processuale e storico di ogni attività umana, con una particolarità, la *drammatizza*, perché il tempo è *irreversibile*.

In sociologia, il primo ad occuparsi del *tempo sociale* è stato Durkheim nel 1912.

Con questa espressione si sottolinea la dipendenza del tempo individuale da quello più ampio del gruppo o della comunità che funzionalmente lo comprende.

Ma, qual è la funzione del *tempo sociale*?
Attraverso la sua percezione gli uomini organizzano e ritmano la loro vita privata e collettiva, ma quello che più conta è che questa percezione ne assicura il suo *coordinamento* e la sua *sincronizzazione*.

Nella ricerca sul *tempo sociale* una delle tecniche più utilizzate in sociologia è quella indicata con l'espressione di *time-budget* (bilancio del tempo).
Storicamente, questa tecnica fu inizialmente elaborata dalla *sociologia sovietica* per studiare le problematiche della vita quotidiana degli operai.

Oggi, invece, è adoperata per descrivere i modi e gli stili di vita e per disegnare le cosiddette mappe dei comportamenti abituali, soprattutto nel tempo libero... il tempo della "spesa".

Attraverso il tempo o, meglio, attraverso l'esperienza del tempo, noi stabiliamo una continuità narrativa tra passato, presente e futuro.

Come ha notato Alfred Schütz, un famoso filosofo e sociologo di lingua tedesca, il tempo è un fattore essenziale per la comprensione dell'agire umano.

Esso rappresenta una *risorsa sociale*, la cui disponibilità è diversa da individuo ad individuo e tra comunità e comunità.

2022-23

Che cosa significa?
Che il tempo degli operai non è quello dei datori di lavoro.
Che il tempo di una comunità di monaci non è quello di un collegio universitario o di una squadra di calcio, ma non è tutto.

Il tempo viene oggi sempre di più percepito anche come un bene, soprattutto economico. Un bene diversamente valutabile e valutato.

In altri termini, il tempo è una variabile dei processi di produzione e, di conseguenza, esso costituisce un importante fattore nei processi di razionalizzazione della modernità.

Ci sono poi altri temi sensibili intorno alla relazione ambiente, individuo, natura.

Uno di questi temi, che compare sempre più spesso nel capitolo dedicato alle condizioni dell'ambiente naturale, è la nozione di *corpo*.

Oggi la *sociologia del corpo* è una disciplina indirizzata soprattutto alla costruzione di modelli esplicativi relativi al rapporto di reciproca determinazione (o restrizione) tra la società (ovvero i processi sociali) e la corporeità (intesa come un'unità psicosomatica).

Due autori che si sono occupati in modo specifico del corpo sono Georg Simmel e Marcel Mauss. Lo hanno fatto in una *prospettiva culturalista* creando i presupposti di una vera e propria sociologia del corpo o delle culture corporee successivamente sviluppata anche da una grande antropologa inglese Mary Douglas (1921-2007).

Successivamente il corpo, come *realtà fenomenologica*, ha avuto un rilievo particolare nei lavori di Erving Goffman, Gregory Bateson e David Le Breton.
L'approccio in questi autori è stato essenzialmente di tipo strutturalista o se si preferisce funzionalista.

Viceversa, l'analisi della relazione tra il *vissuto*, la corporeità, i processi socio-culturali, che li riguardano, è centrale negli studi di due sociologi di origine austriaca, Thomas Lukmann (il cui libro più famoso è *La realtà come costruzione sociale* del 1966) e Alfred Schütz.

Sempre sul tema del corpo e di ciò che rappresenta sia come elemento del mondo sensibile che espressione dell'individualità ricordiamo due filosofi francesi Jean-Paul Sartre e Maurice Merleau-Ponty oltre che lo psichiatra inglese Roland Laing.

Infine, dal punto di vista della filosofia della scienza, di grande importanza sono le riflessioni di altri due grandi pensatori francesi, George Bataille e Michel Foucault a cui dobbiamo la nozione di *biopolitica*.

In breve, per Foucault la biopolitica *è il terreno sul quale agiscono le pratiche con le quali la rete dei poteri costituiti gestisce le discipline del corpo sia in senso individuale che collettivo.*
In questo senso rappresenta un'area d'incontro tra il potere e la sfera della vita.

Per molti di questi autori il corpo è inteso anche e soprattutto come una *macchina comunicativa*. Una macchina che si può costruire con l'attività fisica, si può modificare con una divisa, si può trasformare con un tatuaggio in un *medium* di comunicazione.

Il discorso sul corpo fa riferimento anche alle cosiddette pratiche centrate sulla “corporeità”, perché queste pratiche servono a delineare, da una parte, gli stili di vita e, dall’altra, hanno un grosso risvolto economico, come sono le attività legate all’industria della cosmesi, alla chirurgia plastica, alle diete, all’abbigliamento, eccetera.

oooo

Cambiamo argomento.
Per le scienze sociali è importante il fatto che le istituzioni e le organizzazioni formali sono profondamente intrecciate al paradigma dell’*interazione sociale*.

Per definirla conviene partire dall’esperienza che ognuno di noi ha della società e dalla constatazione che questa esperienza si materializza come l’insieme dei rapporti che intratteniamo nel nostro *habitat* sociale.

Si tratta di un insieme di azioni e di reazioni – da cui il termine *interazione* – mediante le quali gli individui entrano tra loro in contatto, comunicano, collaborano, giudicano.

Anche nel mondo animale esiste qualcosa di simile all'interazione, ma è preformata, molto rigida e rituale e, soprattutto intrecciata con le catene trofiche o alimentari che rappresentano l'insieme dei rapporto tra gli organismi di un ecosistema.

In sociologia l’interazione sociale va intesa come quella sequenza dinamica e mutevole di atti sociali fra individui o gruppi di individui che modificano le proprie azioni e reazioni in relazione alle azioni degli individui e dei gruppi con cui interagiscono.
In questo senso può essere intesa come il *luogo primario* in cui si forma, si ratifica, si trasforma il legame sociale.

Da qui si comprende anche come l’interazione sociale determini l’*ordine sociale*.

Ordine che non si manterrebbe in equilibrio senza una costante e spesso lunga e silenziosa *ri-negoziazione* dei suoi valori, delle sue norme, dei suoi saperi o delle sue credenze.

Va aggiunto che l’interazione sociale rappresenta il nodo intorno al quale si sviluppano e si strutturano gli studi sul comportamento collettivo e individuale.

Molti di questi studi confluiscono oggi nelle *microsociologie*, come vengono chiamate quelle sociologie che hanno come argomento principale i cosiddetti rapporti *face to face*, cioè, i rapporti intersoggettivi.

Più precisamente le *microsociologie* studiano soprattutto i legami sociali elementari.

Il primo a comprendere l’importanza di questi legami fu Georg Simmel, che studiò sul campo alcuni micro-fenomeni sociali come sono i segreti, l’amicizia, l’ubbidienza, la lealtà, la fiducia.

Oggi le *microsociologie* hanno come area disciplinare i comportamenti, i ruoli, le interazioni sociali, i conflitti, le identità e il modo di formarsi dei processi decisionali individuali o dei piccoli gruppi.

Un altro autore che fu sensibile a questi temi fu Alfred Schütz (1899-1959) che dedicò le sue ricerche all’indagine sul modo di formarsi e di sciogliersi delle relazioni tra gli individui nell’ambito della vita quotidiana.

2022-23

Schütz era austriaco, ma dovette emigrare in America a seguito delle leggi razziali tedesche dopo l'annessione dell'Austria al Terzo Reich e lì, continuò i suoi studi.

L'opera a cui si fa riferimento uscì nel 1932, s'intitola *La fenomenologia del mondo sociale*, è uno studio nel quale, partendo dalle ricerche di Max Weber, sviluppa le problematiche dell'agire sociale.
Egli definì la vita quotidiana, come l'insieme di azioni, di rapporti, di conoscenze e di credenze familiari all'interno dei quali scorre l'esperienza e si struttura l'esistenza materiale degli individui.

Si tratta di quel insieme di relazioni che, il più delle volte passano per scontate, come salutare un conoscente, prendere un appuntamento, uscire in compagnia di amici, telefonare per informarsi sulla salute di un congiunto, avvertire casa per un contrattempo, mettersi d'accordo per andare ad un concerto, eccetera.

Come Alfred Schütz ebbe modo di dimostrare questi rapporti costituiscono il *cemento* dell'esperienza sociale di cui cogliamo l'importanza solo quando entrano in crisi o attraversiamo uno stato di eccezione – come furono per lui le leggi sulla razza.

Vediamo, in questa prospettiva, alcuni caratteri della vita quotidiana.
Il primo di essi è la routine.
Costituisce il carattere più evidente di essa, per molti versi, anche il più sorprendente quando lo andiamo a focalizzare.
E' un carattere che esprime la ripetitività e la prevedibilità delle azioni, dei comportamenti e dei pensieri.
La prevedibilità, in particolare, agisce sul comportamento abbassando il livello d'interesse dell'osservatore e/o dell'attore sociale e, così agendo, favorisce soprattutto un risparmio di energie.
Ma non è così semplice.
La ripetizione e la prevedibilità dei comportamenti possono finire per stimolare risposte automatiche o stereotipate, che abbassano il nostro grado di attenzione verso ciò che ci circonda.

Perché sono così importanti per la sociologia?

Perché quando ripetitività e prevedibilità finiscono per invadere massicciamente il tempo della vita quotidiana, siamo in presenza di vissuti che tendono inesorabilmente a deteriorarsi.

O, come dicono i filosofi sociali, siamo davanti ad una alterazione del qui-ora che induce ad una sorta di smarrimento sociale e, spesso, nei casi più gravi, a forme di angoscia e di disagio psichico.
Questi processi interattivi generano anche un altro fenomeno, le tipizzazioni.
La tipizzazione agisce come uno strumento di previsione del comportamento, è come dire, capovolgendo un proverbio popolare, che l'abito, a dispetto del nostro senso critico, fa il monaco.

La tipizzazione può essere involontaria, ma il più delle volte è il risultato di una scelta consapevole tra i vari modelli di comportamento che l'esperienza sociale ci fornisce.

Perché è consapevole?

Perché ciascuno di noi sa bene che ad ogni passo della nostra giornata, come della nostra vita sociale, siamo costantemente osservati, e in qualche modo interpretati e giudicati.

Perché ciascuno di noi sa che gli altri reagiscono nei nostri confronti secondo il loro modo di essere, un modo di essere che esprime e interpreta le situazioni sociali.

Un aspetto importante dell'interazione e ciò che la lega alla *rappresentazione sociale*, perché gli individui non solo sono coscienti delle azioni e delle reazioni che questi processi comportano, ma, in genere, *sono consapevoli anche dei loro effetti*.

Secondo Erving Goffman (1922-1982) a ragione della consapevolezza che gli individui hanno di influenzare con le proprie azioni l'opinione che gli altri danno della situazione alla quale stanno partecipando, questi stessi individui finiscono per comportarsi come se recitassero una parte, come se fossero attori su un palcoscenico.
In breve è come se vivessero dentro una rappresentazione teatrale.

Goffman è un sociologo di origine canadese vissuto negli Usa, ha studiato a Chicago.
Ricordiamo questo perché a Chicago ha operato una delle scuole di sociologia urbana più prestigiose degli Stati Uniti.

Uno degli scritti più importanti di questo studioso, uscito nel 1956, s'intitola, *La vita quotidiana come rappresentazione*.
Con quest'opera, Goffman, introduce nella sociologia il concetto di *prospettiva drammaturgica*.
Più in generale il suo campo di ricerche sono stati gli aspetti trascurati, elementari, della vita quotidiana, quelli che appaiono banali, ma che in realtà possiedono, in sé, una forte carica recitativa, comunicativa ed emozionale.

Aspetti che, nelle società complesse, come quella Occidentale, sono divenuti oscuri ed equivoci e che, sempre di più, vengono usati per offrire agli altri un'immagine in qualche modo valorizzata di noi stessi.

I sociologi americani definiscono queste situazioni , *face to face*, perché riflettono le piccole situazioni della vita di tutti i giorni.

Per analizzarle Goffman immaginò la vita quotidiana come se fosse un gioco di rappresentazioni.
Un gioco nel quale l'*identità* dell'individuo – che nella lingua inglese è definita con l'espressione di *self* – coincide di volta in volta con le maschere che costui indossa sul palcoscenico della vita corrente.

Una parentesi.
Esaminiamo l'espressione di self *con la quale nella lingua inglese si identifica l'identità dell'individuo nelle relazioni* face to face.

È un concetto molto usato anche in psicologia e in psicanalisi, da cui è stato mediato.
Didier Anzieu (1923-1999) un protagonista della psicoanalisi francese, scrisse, qualche tempo fa, un libro divenuto un classico sui confini del self, *intitolato,* Le moi-peau*, (L'io-pelle)1985.*

Perché è importante la nozione di self*?*

Perché gioca un ruolo decisivo nel rapporto che noi abbiamo con il nostro corpo e il corpo degli altri, ma non solo, perché il self *caratterizza anche il modo con cui noi percepiamo la sostanza corporale con la quale siamo fatti e che non si limita a un po' d'acqua, lipidi, aminoacidi, eccetera. L'esperienza della vita quotidiana ci dice che la percezione della nostra sostanza corporale cambia di significato davanti ai nostri occhi quando supera i limiti del* self.

2022-23

Da questo punto di vista il self *si è rivelato un concetto importante per studiare il gusto, il disgusto e il modo di percepire la prossimità con gli altri.*

Facciamo qualche esempio.

Non abbiamo disgusto della saliva che si trova nella nostra bocca, ma se la raccogliamo in un bicchiere sterile molto difficilmente riusciremo a rimetterla in bocca e inghiottirla.
Questo perché quando le nostre secrezioni superano (varcano) il limite del nostro io-pelle *ci diventano estranee, e simmetricamente, quelle degli altri (che ci penetrano) ci provocano disgusto più si avvicinano.*
É come se le vivessimo in modo intrusivo, è come se dovessimo difenderci da esse.

La stessa cosa si può dire per il sangue, a noi non da fastidio succhiare il sangue che esce da un dito che ci siamo feriti affettando del pane, ma se questo sangue lo raccogliamo con una garza, difficilmente avremmo il coraggio di succhiarla.

Di contro, il self *può diventare tollerante con le relazioni di vicinanza derivate da un'*attrazione emotiva.
Non a caso nelle relazioni intime il self *diventa spesso un acceleratore dell'intimità, come avviene con la saliva del bambino che non è ripugnante agli occhi della madre, così come non lo sono le secrezioni dei nostri* partner *sessuali, ma che tornano ad esserlo se l'intimità viene spezzata da una separazione o da un contrasto.*

Con il self *si possono spiegare anche molti dei meccanismi del* feticismo*, che trasformano la distanza e la familiarità degli oggetti che appartengono al soggetto amato. L'intimità come la tenerezza contaminano positivamente gli oggetti avvicinandoli a noi, facendoli diventare familiari, esattamente come il disgusto li allontana.*

L'identità soggettiva s'intreccia con un altro grande tema a cui abbiamo accennato, quello della contaminazione*, serve a completare il paradigma della* prossemica*, intesa come quel capitolo della semiologia che studia il significato del comportamento umano (gesti, posizioni, distanze posture) dal punto di vista dei processi comunicativi.*

La vita di tutti i giorni è dunque analizzata da Goffmann come un palcoscenico sulla quale si recita. Un palcoscenico con i suoi attori, il suo pubblico, le sue quinte, dietro le quali spesso gli attori affermano il contrario di quello che hanno detto davanti ai riflettori.

Su questo palcoscenico gli attori si mettono in gioco, si fanno conoscere, si alleano, si scontrano s'ingannano, dimostrano la loro capacità d'impersonare un ruolo, s'immergono o prendono le distanze dalle situazioni che li coinvolgono

Occorre persi una domanda: Gli individui sono coscienti di recitare una parte sociale?

Per Goffman lo sono sempre, anche se non sempre ne sono totalmente consapevoli.
In certe occasioni questa recitazione è assolutamente partecipata, in altre è come una parte recitata mille volte, che diventa quasi automatica, in altre ancora è recitata di malavoglia.

C'è poi da considerare come l'*Altro da noi* o gli altri giudicano chi sta recitando.

2022-23

Questo perché, in base a come (chi sta osservando) valuta la *spontaneità*, o se vogliamo, l'*abilità*, o la *qualità* della recitazione dell'altro o degli altri suoi interlocutori, ne trae delle conclusioni che, a sua volta, influenzeranno il suo modo di comportarsi.

Come in una partita a ping-pong, ogni tiro a sua volta provoca una reazione di tiro, che a sua volta provoca una reazione…e così via. O, più semplicemente pensate alle strategie di corteggiamento fatte di mosse e contro mosse.

ooooo

Passiamo ad un altro argomento cardine del discorso sociologico: i *gruppi*.
Un tempo sottovalutati da qualche decennio a questa parte i gruppi sono studiati da una specifica disciplina chiamata *analisi gruppale*.

Il riconoscimento dell'importanza dei gruppi lo dobbiamo soprattutto ad uno psicanalista inglese, Wilfred Ruprecht Bion (1897-1979), che a sua volta lo riprese dagli studi di Maxwell Jones (1907-1990) sulle piccole comunità terapeutiche.
Da subito va detto che non solo un gruppo non si riduce alla somma delle coscienze e delle volontà individuali che lo compongono, ma è più facile il contrario, che il gruppo trasformi l'individuo che ne fa parte.

In sociologia si definisce un *gruppo sociale* come un insieme di persone che entrano in qualche modo in rapporto reciproco, sulla base di valori o interessi comuni.

O, in una forma più articolata:
Un gruppo è un insieme d'individui che interagiscono fra loro influenzandosi reciprocamente, condividendo, più o meno consapevolmente, interessi, scopi, caratteristiche e norme comportamentali.

Che cosa distingue un gruppo da una folla o da una comunità di persone?
Il fatto che nella folla, nella comunità o, più in generale, in un'aggregazione di persone, come è, per esempio, un grande ufficio, una scuola, un quartiere, *non esiste un'interazione diretta tra tutti gli individui*, o, più semplicemente, questi individui non costituiscono un insieme organizzato.
Vediamo le tre caratteristiche che distinguono un gruppo.
– I membri del gruppo interagiscono tra di loro in modo strutturato secondo le norme o i ruoli che il gruppo si è dato.
– I membri del gruppo hanno la coscienza di essere un gruppo o, meglio, maturano un sentimento di appartenenza al gruppo che, tra l'altro, funziona da barriera nei confronti degli estranei.
– Il gruppo è percepito come un gruppo da parte di chi non ne fa parte. Vale a dire il gruppo ha un'identità esplicita e percepibile dall'esterno.

Quanto ai gruppi in sé possiamo distinguerli in molti modi.

La classificazione più importante è quella tra *gruppi primari* e *gruppi secondari*.

I gruppi primari sono anche detti *piccoli gruppi*.
Il loro carattere principale è la forte integrazione, tipica, per fare un esempio, delle famiglie o delle bande.
Per definizione i gruppi primari sono costituiti da pochi individui.

I gruppi secondari o *grandi gruppi* sono gruppi composti da un numero elevato di membri.
Sono gruppi nei quali le relazioni interpersonali appaiono neutre e, spesso, il rapporto tra il singolo e gli altri membri è di natura strumentale, cioè, funzionale ad uno scopo.

L’esperienza sul campo ha dimostrato che appena il numero dei membri di un gruppo supera i sette/otto elementi c’è una tendenza, che si può definire spontanea, alla formazione di *sottogruppi*, dove le affinità sono più forti.
Quando, poi, il numero dei membri di un gruppo secondario supera la dozzina è molto probabile che all’interno del gruppo si formi un portavoce o che un membro lo coordini.
A questo proposito si è constatato che in qualsiasi gruppo, prima o poi, emerge la figura di un *leader*.
La velocità con cui questa figura si forma è proporzionale alla grandezza del gruppo.

Più il gruppo e grande e prima si costituisce una *leadership*.

Nella *leadership* si possono distinguono tre stili:

Quello *autoritario*, quello *democratico* e quello improntato al *laissez-faire*.
Nel primo caso la struttura è molto gerarchica e si caratterizza per la direzione degli ordini che influenza il comportamento del gruppo, sempre dall’alto verso il basso.
Questi ordini, in genere, non sono mai messi in discussione, cioè, si subiscono.

La struttura dei gruppi che possiamo definire democratici è caratterizzata dal consenso della maggioranza, vale a dire da un’accettazione consensuale dei programmi del gruppo.

La *leadership* dei gruppi improntata al *laissez-faire* si caratterizza dalla mancanza di una vera dirigenza. In questi gruppi la *leadership* si limita a far emergere e a gestire le iniziative dei sottogruppi.

A proposito di gruppi.
Nelle forme di democrazia rappresentativa, come dovrebbero essere le democrazie moderne, una forma di gruppo di una certa importanza è il gruppo di pressione.

Questi gruppi sono anche detti gruppi d’interesse.

In genere sono strutturati nella forma del collettivo che si mobilita per difendere specifici tornaconti, anche ideali, come sono per esempio i programmi dei gruppi ambientalisti.
Quando i gruppi di pressione sono organizzati e la loro azione è diretta in modo specifico ad agire sui centri di potere, con lo scopo di influenzare pubblicamente determinate scelte politiche, economiche o etiche, si definiscono *lobby*.
Questi gruppi di pressione organizzati sono tipici dei paesi di lingua inglese, in cui la corruzione (sotterranea) è severamente sanzionata e le *lobby* sono, in qualche modo, istituzioni formali accettate, se non altro come un male minore che si vede e che si può contenere.

Il tema dei gruppi nelle scienze sociali è legato a un altro grande tema, quello delle *gerarchie sociali*.

A parte i motivi economici per le quali si formano è un tema specifico dell’antropologia culturale e delle teorie politiche.
Tuttavia alla sociologia compete lo studio della posizione sociale di un individuo o di un gruppo all’interno di un sistema di relazioni che formano la struttura sociale di una società.

Nella cultura occidentale va anche costatato, a partire dalla seconda metà dell’800, una costante trasformazione dei ceti in *classi*.

2022-23

Questa metamorfosi costituisce uno degli effetti della rivoluzione industriale e delle forme di democrazia che in essa si sono sviluppate.

La rivoluzione industriale, di fatto, contribuì a ridurre ogni differenza sociale ai soli fattori economici e all'effettivo controllo della ricchezza.
I suoi esiti sono ben visibili all'interno delle due classi generali che si affermarono come le due sole classi protagoniste della storia della modernità, la *borghesia* e il *proletariato*.

Tuttavia va notato come, da alcuni decenni a questa parte, nei paesi dell'area temperata del pianeta, le classi si stanno disfacendo nella loro forma storica per ridisegnarsi su altri valori, come sono quelli della conoscenza e dell'accesso all'informazione e all'educazione.

Il digital divide *o divario digitale è il divario esistente tra chi ha accesso effettivo alle tecnologie dell'informazione e chi ne è escluso in modo parziale o totale. I motivi dell'esclusione comprendono diverse variabili: condizioni economiche, livello d'istruzione, qualità delle infrastrutture, differenze di età o di sesso, appartenenza a gruppi etnici diversi, provenienza geografica.*
Oltre a indicare il divario nell'accesso reale alle tecnologie, la definizione include anche disparità nell'acquisizione di risorse o capacità necessarie a partecipare alla società dell'informazione.

Il termine digital divide *può essere utilizzato sia per riferirsi ad un divario esistente tra diverse persone, o gruppi sociali in una stessa area, che al divario esistente tra diverse regioni di uno stesso stato, o tra stati (o regioni del mondo) a livello globale.*
Il termine è apparso per la prima volta all'inizio degli anni Novanta negli USA in alcuni studi che indicavano come il possesso d uni personal computer aumentasse in modo significativamente differente tra i gruppi etnici.
Il concetto di divario digitale è poi entrato nell'uso comune quando il presidente americano Bill Clinton e il suo vice Al Gore lo introdussero nel gergo politico durante un discorso tenuto nel 1996 a Knoxville, in Tennessee.

Lo scenario che abbiamo descritto inevitabilmente darà vita ad altre forme di conflitto tra le quali, di una certa importanza, saranno:
- quelle di natura generazionale che coinvolgeranno i cosiddetti nativi digitali.
- quelle tra i localismi.
- quelle legate all'equa re-distribuzione delle risorse naturali, come da tempo è il caso del petrolio e di recente dell'acqua o del controllo climatico.

A questo va ricordato che i paesi della fascia temperata del pianeta terra costituiscono un terzo della popolazione mondiale e consumano più di due terzi dell'energia totale prodotta.
In un rapporto ufficiale, del 2006, delle Nazioni Unite sulla distribuzione del benessere economico si afferma che l'uno per cento della popolazione mondiale detiene il quaranta per cento del patrimonio finanziario e immobiliare mondiale, mentre il cinquanta per cento della popolazione mondiale accede solo all'uno per cento della ricchezza planetaria.

È indubbio che, in questo scenario, uno degli obiettivi delle scienze sociali dovrebbe essere quello di contribuire a rielaborare degli stili di vita che consentano di riequilibrare questo stato di cose prima che sia troppo tardi.

oooooo

L'accelerazione della vita corrente e i numerosi cambiamenti tecnologici, intervenuti a partire dalla seconda metà del secolo scorso, hanno portato alla luce un mondo costituito da realtà separate e

conflittuali, delimitate da confini sia reali che simbolici, spesso delineati con cura e difficili da ridurre a un unico paradigma se escludiamo quello della globalizzazione economica.

In altri termini, per secoli la coincidenza tra territorio, cultura, lingua e popolo – che si intravede dietro questo mondo, sostanzialmente ideologico e politico – ha rappresentato una delle più importanti motivazioni per la nascita e la costruzione degli Stati nazionali.

Un mondo che troviamo celebrato e commentato sia in molte opere letterarie, artistiche e musicali, che in molte analisi politiche, economiche e sociologiche, opere ed analisi che hanno spesso alimentato rimpianti, nostalgie e rivendicazioni di ogni genere. (Un esempio di scuola è la narrazione del risorgimento italiano).

Ma poi con la fine del ventesimo secolo è in modo accelerato (imprevisto per i più) si è verificato un importante sovvertimento del rapporto tra gli spazi nazionali e i territori locali.
Tra gli spazi sociali e quelli politici.
Tra gli spazi della cultura e quelli dei poteri transnazionali.

Questo sovvertimento – in molta parte dell'opinione pubblica – ha generato la convinzione che i linguaggi, le pratiche culturali, le relazioni sociali, i patrimoni simbolici, i manufatti (soprattutto quelli artigianali) siano radicati non già nello Stato nazionale, ma in luoghi e in comunità geograficamente definibili – lo si può vedere bene nella pubblicità televisiva delle risorse turistiche regionali.

Va aggiunto che fuori dall'Europa storica i conflitti etnici, più o meno indotti e spesso segretamente finanziati, hanno rivelato come la forma di Stato nazionale è un coacervo di interessi diversi, quasi sempre in polemica o in conflitto tra di loro.
Interessi manovrati da gruppi spesso assimilati a "comunità immaginarie" più che a un tessuto di comunanze sviluppate storicamente e omogenee.

Come possiamo vedere in questa prima parte del nuovo secolo, molti Stati sono stati attraversati da tensioni separatiste, altri sono stati messi in discussione da realtà locali in concorrenza tra di loro, altri ancora sono stati minacciati, soprattutto sul piano economico, da poteri sovra-nazionali spesso in mano a organizzazioni private.

In un suo saggio, il filosofo e sociologo tedesco Jürgen Habermas (uno tra gli ultimi e più autorevoli esponenti della Scuola di Francoforte) ha così riassunto il problema:
"Uno dei principi più importanti elaborati negli ultimi due secoli dello scorso millennio – vale a dire la nozione di sovranità della coppia Stato/Nazione – è stato messo in discussione e si è definitivamente frantumato tra autorità locali, regionali, nazionali, globali".

En passant. La coppia Stato/Nazione è nata formalmente a Vienna nel 1815. Durante il congresso omonimo.

Le nuove e massicce forme di migrazione, i nuovi sistemi di comunicazione digitale, le strategie finanziarie globali e i nuovi assetti politici, sono *paradigmi* (strutture argomentative) che hanno attraversato i vecchi confini e generato politiche e pratiche socioculturali inedite che hanno dato vita a inediti modelli di *multipolarità* territoriale.

Nella storia del mondo occidentale questi *paradigmi* sono sempre esistiti – disposti in aree più o meno vaste e contraddistinte dagli stili di vita, dalle relazioni sociali, dagli orientamenti ideologici, dai sistemi simbolici, dai manufatti e dagli artefatti – ma avevano una caratteristica: quella di poter

2022-23

essere iscritti in un unico schema ideologico di comprensione e di elaborazione più o meno condiviso o accettato.

E' sufficiente pensare al ruolo delle religioni, a partire dalla chiesa cattolica, così come al ruolo giocato dai grandi imperi o, in chiave più sociologica, dalle tradizioni e dagli stili di vita.

Oggi tutto è cambiato, le idee si sono globalizzate, come si sono globalizzati i consumi, la morale e i costumi sempre più caratterizzati da una propensione all'esotico.

Le ragioni sono molte.

Dai sistemi di *comunicazione di massa in tempo reale*, alle nuove tecnologie di trasporto.
Dai movimenti reali (spontanei o indotti) di grandi masse migranti, al fascino dell'*infosfera* che spinge centinaia di migliaia di individui a sognare i nuovi paesi di Cuccagna e le nuove Calicut dello spettacolo. Vale a dire a sognare l'altrove.
Sono tutte ragioni che spingono a desiderare nuove patrie e nuove opportunità di vita, di lavoro, di affermazione di sé.
Oppure ragioni che spingono a fuggire guerre, carestie, persecuzioni religiose, repressioni politiche, disastri climatici e ambientali.

Sono le ragioni di individui su cui fa presa una circolazione vertiginosa di immagini, idee, oggetti, usi, consumi e costumi che hanno reso reale quella che nel 1968 fu chiamata la dittatura della forma di spettacolo.

Questa dislocazione di vissuti, progetti, merci, sogni e la concomitante con-presenza di mutazioni culturali e sociali (spesso di difficile definizione) ha, nei fatti, svalutato le ragioni di un organico rapporto di cultura, persone e territorio.

Sono processi in via di sviluppo, spesso incontrollabili, e riguardano l'intero pianeta.

Processi che hanno fatto conoscere in ogni angolo del mondo la facilità e la comodità dei collegamenti.
La velocità di circolazione delle informazioni.
I vantaggi della mobilità.
La varietà e la ricchezza dei consumi.
Circostanze che sono sempre esistite, ma che un tempo erano limitate alle *élite*, a cominciare da quelle imprenditoriali e finanziarie.

Questo non significa che siamo diventati tutti nomadi, molta parte dell'umanità è ancora dominata dai processi localistici, radicati e diffusi, spesso degradati o limitanti.
Tuttavia, le *élite* del pianeta – politiche, finanziarie, manufatturiere, militari, religiose, culturali e scientifiche – s'identificano sempre di più tra di loro, assumendo come modelli di vita i processi (a loro vantaggiosi) della globalizzazione.

Che cosa comporta tutto questo al di là dell'epifenomeno del nomadismo di *élite*?

Che le differenze – spesso profonde e radicate – che affliggono il mondo assumono fisionomie, percorsi, esiti assolutamente diversi dal passato.

2022-23

Soprattutto, queste differenze fanno saltare le contrapposizioni classiche, come sono quelle tra culture dominanti e sub-culture, tra centro e periferia, sminuendo la visibilità tra colonizzatori e colonizzati.
In altri termini, dal punto di vista dell'identità i nuovi confini socio-culturali si spostano in continuazione senza alcuna linearità o logica apparente.

C'è poi da osservare che, un tempo, le diversità culturali andavano incontro all'assimilazione o al rifiuto, oggi, invece, si manifesta nei loro confronti un'attenzione mimetica.

Gli avversari dell'Occidente tendono sempre più a imitarne gli stili di vita e a volere i beni e le tecnologie che l'Occidente produce, feticizzandoli.
Il caso della moda abbigliamento e di molti congegni digitali è un esempio evidente.

Del resto, non solo i prodotti digitali, i beni di consumo e i divertimenti sono globalizzati, ma anche – a livello della qualità della vita corrente – la passività politica, il consumismo, la sottoistruzione, così come, a livello residenziale sono globalizzati le *bidonville*, i campi profughi, le tendopoli legate agli stati di eccezione, come sono quelli che derivano dalle attività militari o dai disastri climatici.

Ha scritto Arjun Appadurai – un antropologo inglese di origine indiana – appena le forze innovatrici provenienti dalle aree metropolitane sono portate all'interno di nuove società, tendono, in un modo o nell'altro, a subire un processo di *indigenizzazione*.

Questo processo riguarda la musica, l'abbigliamento gli stili abitativi, i procedimenti scientifici, il terrorismo, gli spettacoli, i prodotti alimentari di massa.

In altri termini, è sempre più frequente il caso di culture (soprattutto ex-coloniali) che riproducono o ricostituiscono la loro specificità sottoponendo le forme culturali transnazionali a un processo di *indigenizzazione*.

Ha notato il filosofo e sociologo polacco Zygmunt Bauman, i processi e i prodotti culturali oramai tendono a svincolarsi da uno spazio definito, perdono la loro identità territoriale, divengono mobili e a volte *liquidi*.

Oggi, la pluralità culturale della metropoli si manifesta nella costante presenza di localismi e nella continua ri-elaborazione del rapporto tra il locale e il globale.

Da tempo il tessuto urbano è stato ridisegnato per fornire uno sfondo, ai materiali e alle occasioni per la celebrazione di rituali propri di ogni gruppo sociale che vuole affermare sia la propria *diversità* che il proprio *inserimento* nel contesto in cui si trova a vivere.

In questo contesto, i mezzi di comunicazione di massa svolgono un'azione di esaltazione, immettendo gli eventi e i loro protagonisti nella rete (culturale e digitale) che congiunge i diversi luoghi in cui risiedono i gruppi emigrati dalle stesse patrie e figli della stessa lingua.

È facile intuire come tutto ciò alimenti, musiche, vestiario, produzioni artistiche e artigianali, esperienze cucinarie che possono nascere sia come rimpianto, sia come rivendicazione di una identità lontana.

In queste condizioni la cultura – da quella di *élite* a quella popolare a quella diffusa dai mezzi di comunicazione di massa – tende a cambiare completamente tempi, modi e luoghi della sua produzione.

2022-23

Essa può ancora conservare qualcuna delle sue radici, ma deve assimilare anche i nuovi paradigmi *transnazionali* e *deterritorializzati* che l'affiancano, la sovrappongono o la penetrano.

Così, i confini della colonizzazione continuano ad essere – in principio – territoriali e economici, per essere successivamente mescolati, sovvertiti, resi opachi dalla produzione di un *immaginario* nella forma, molto comune, di un orientalismo esotico.

In questo contesto anche lo studio della cultura è cambiato.

Per esempio, non è più importante il suo studio per aree geografiche specifiche, mentre è cresciuto il dibattito sulle *diaspore*, sugli *esili*, sui *movimenti migratori*.

Ancora, sono stati fatti molti studi e ricerche sul ruolo della memoria nella formazione dei nazionalismi.
Sono state realizzate delle inchieste sui modelli di articolazione metropolitana di centro e periferia e sulla crescente difficoltà a applicare i "diritti umani" davanti alla relatività delle culture.

Per concludere, voler studiare le nuove interrelazioni tra cultura e territorio implica porre l'accento sui processi del nomadismo contemporaneo sia a livello globale che a livello locale, con particolare attenzione alla vita corrente, ai sogni, alle speranze e ai vissuti.

ooooooo

Da almeno un ventennio a questa parte la definizione più funzionale di *informazione* è quella di "*dati*" più "*significati*".

Dati che, per essere dotati di significato, devono rispettare:
- i *significati* del sistema scelto.
- il *codice* e/o il linguaggio in questione.

Va aggiunto che i dati – che costituiscono un'informazione – possono essere dotati di un significato indipendentemente dal destinatario dell'informazione.

Perché partiamo da qui?

Perché lo sviluppo dei sistemi di comunicazione e di informazione ha conosciuto, a partire dalla seconda metà del Novecento, una grande e costante accelerazione, destinata ad avere, in questo secolo, importanti ripercussioni sull'economia, la politica, l'industria manufatturiera, oltre che sul costume, la cultura, gli stili di vita, i consumi, i conflitti militari.

Gli studiosi di scienze sociali, a questo proposito, ritengono che questo sviluppo stia trasformando profondamente le *basi bio-sociali* della conoscenza e del pensiero umano.

Per comprendere questa trasformazione occorre aggiungere che, tra le caratteristiche specifiche dei *new- media* di questo secolo, c'è anche quella di essere *auto-promozionali*, vale dire, sono capaci di promuovere se stessi.
Sono capaci di generano miti che alimentano l'immaginario collettivo e suscitano attese esagerate, impossibili da realizzare.

In questo contesto l'espressione ICT, *Information and Communication Technology*, ovvero, *tecnologie dell'informazione e della comunicazione*, viene usata per definire l'insieme dei metodi e

delle tecnologie che realizzano i sistemi di trasmissione, ricezione ed elaborazione delle informazioni.

Da un punto di vista storico è a partire dalla fine della seconda guerra mondiale che, nella gestione e nel trattamento delle informazioni, l'uso della tecnologia, ha progressivamente assunto un'importanza strategica crescente sia per le istituzioni che per i singoli.

Oggi l'*informatica* – come noi chiamiamo i *device* (dispositivi) digitali e i programmi di *software* – e le *telecomunicazioni* – costituite dalle reti telematiche – sono i due pilastri su cui si regge la *società dell'informazione.*

È complicato dare una definizione univoca delle ICT.
In generale possono essere considerate come una *risorsa* essenziale delle organizzazioni all'interno delle quali è sempre più importante riuscire a gestire in maniera rapida, efficace ed efficiente il volume crescente delle informazioni raccolte e lavorate.

In questo senso – le ITC – sono uno *strumento strategico* in grado di elaborare dati e informazioni qualitativamente evoluti e complessi.

Più in generale, il fine ultimo delle "tecnologie dell'informazione" è la manipolazione *dei dati tramite la conversione, la conservazione, la protezione, la trasmissione, il recupero, con l'aiuto dei* computer *e delle tecnologie ad essi connessi.*

In sociologia con l'espressione *tecnologia dell'informazione* viene indicato l'uso della tecnologia nella gestione e nel trattamento delle informazioni, in particolare, nell'uso delle tecnologie digitali, che consentono di creare, memorizzare, scambiare e utilizzare dati nei più diversi formati: *numerico, testuale, video, auditivo, iconico* e altro.

La trasmissione di informazioni tra calcolatori connessi fra loro, realizzata a partire dagli anni '60 del secolo scorso, costituisce poi un fenomeno di grande portata pratica e concettuale.
Vale a dire testimonia *la progressiva convergenza e integrazione di informatica e telecomunicazioni.*

Questi due settori, in passato, si erano sviluppati indipendentemente l'uno dall'altro, perché le telecomunicazioni utilizzavano soprattutto tecnologie *analogiche*.

È solo a partire dagli anni '70 che le tecnologie informatiche hanno cominciato a essere mutuate dalle telecomunicazioni.
Infine, dalla metà degli anni '80, anche grazie alla diffusione dei *personal computer*, e iniziata quella che chiamiamo la rivoluzione digitale applicata al campo audio-visivo.

La successiva diffusione della telefonia cellulare, contemporanea alla digitalizzazione delle reti telefoniche e di tutti i media di comunicazione (voce, video, immagini, documenti) ha poi favorito l'*integrazione* e la *globalizzazione* di tutte le reti.

Oggi, la tecnologia dell'informazione comprende le *reti di comunicazione*, i *sistemi di elaborazione* (qualunque sia la loro architettura) e la *multimedialità*.

"Le ICT sono dispositivi che hanno operato delle trasformazioni radicali, dal momento che costruiscono *degli ambienti in cui l'utente è in grado di entrare tramite porte di accesso (possibilmente amichevoli), sperimentando una sorta di iniziazione all'*infosfera.

Non vi è un termine specifico per indicare questa nuova forma radicale di costruzione*, in genere si usa il neologismo* RIONTOLOGIZZARE *per riferirsi al fatto che tale forma non si limita solamente a configurare, costruire o strutturare un sistema in modo nuovo (come una società, un'auto o un artefatto, ma fondamentalmente, comporta la trasformazione della sua natura intrinseca, vale a dire la sua* ontologia.

In questo senso, come ha scritto Luciano Floridi in, *La rivoluzione dell'informazione, le ICT non stanno soltanto ristrutturando il nostro mondo: lo stanno riontologizzando*", cioè, lo stanno ricomponendo.

NOTA BENE. L'ontologia è un concetto filosofico complesso. Per il nostro corso è sufficiente considerarla una rappresentazione formale – condivisa – di una concettualizzazione di un dominio di interesse.

In breve, le *ICT* stanno costruendo dei *nuovi ambiente informazionali* nel quale i *nativi digitali* trascorreranno la maggior parte del loro tempo e questo è ciò che interessa – per le sue conseguenze – le scienze sociali.

Ritorniamo ora sulla relazione dei *new-media* con gli individui.
È un'opinione diffusa che le conseguenze dello sviluppo dei sistemi di comunicazione siano sostanzialmente ambivalenti.

- Alcuni ritengono che l'aumento delle informazioni e l'accresciuta velocità nella circolazione dei messaggi, tanto a livello *micro* (su scala locale), quanto a livello *macro* (su scala planetaria), non significano in modo automatico un miglioramento o un peggioramento nella qualità della vita individuale o della società.

- Al contrario, altri ritengono che i sistemi di comunicazione e di informazione abbiano portato a un inquinamento culturale e mentale che sta provocando un degrado dell'*ambiente simbolico umano*.

Un degrado che corre parallelo a quello della biosfera.
La biosfera è definita in biologia come l'insieme delle zone della Terra in cui le condizioni ambientali permettono lo sviluppo della vita.
Questo degrado altera non solo il modo di produrre, ma la stessa organizzazione economica della società.

Tutto ciò comporta, con il continuo sviluppo dei *new-media* (considerati come degli *apparati sociali nei quali sono incorporate tecnologie per la comunicazione a distanza*), soprattutto nell'opinione pubblica meno scolarizzata o anagraficamente anziana, grandi paure e nuove illusioni.

Abbiamo detto apparati sociali perché la loro funzione principale è quella di connettere e/o di comunicare con il maggior numero possibile di individui e di istituzioni, riducendo al minimo i tempi di diffusione dei messaggi.

Come è stato rilevato nel corso di questo ultimo mezzo secolo gli apparati sociali hanno favorito il moltiplicarsi di contatti fra culture lontane e accresciuto gli scambi a livello planetario.

Sono stati un indubbio e particolare fattore di sviluppo, anche se ciò non ha escluso che esistano *fattori ambientali* che possono ostacolare o distorcere la loro funzione e contribuire ad inquinare l'identità delle culture più deboli.

Il questo senso, il primo *fattore ambientale* di una certa rilevanza è costituito dal capitolo della *disuguaglianza sociale*.

La mancanza di istruzione e le condizioni di vita precarie in molte aree del pianeta (spesso al limite della sopravvivenza) escludono ampi settori della popolazione dalla fruizione dei *new-media*.

Per di più, come molte indagini hanno portato alla luce, lo sviluppo dei sistemi mediali e l'affermarsi di quella che viene chiamata la *società dell'informazione* non contribuisce a ridurre il *gap* esistente tra paesi ricchi e paesi poveri, *ma tende a un suo aggravamento, generando nuove e più insidiose forme di disuguaglianza sociale e di ritardo culturale.*

Insidiose perché oltre ad essere pericolose sono ambigue.

Un altro ostacolo alla funzionalità dei *new-media* è costituito dal fatto che in linea generale in tutti i paesi – compresi quelli che si definiscono democratici – essi subiscono, in una forma o in un'altra, *condizionamenti* da parte degli ambienti politici, economici, finanziari e militari, e sempre più spesso sono sottoposti a forme di controllo più o meno esplicite da parte di strutture più o meno legali e riconosciute.

Va aggiunto che i *new-media*, che abbiamo definito come *apparati sociali*, sono organizzati in base a *routine formalizzate* e dunque anch'essi sono soggetti a quel fenomeno che in sociologia viene chiamato di *goal displacement*, vale a dire, sono sottoposti a una *distorsione* degli scopi primari per il quali sono stati costituiti.

Le ragioni classiche di questa distorsione possono essere le più diverse, economiche, strategiche, tattiche, politiche o l'espressione di quelli che sono chiamati i poteri forti.

Tra queste ragioni una delle forme più subdole di *goal dispacement*, perché inavvertita anche da chi ne è un attore, è la cosiddetta *auto-referenzialità.*

In cosa consiste?
Nel fatto che sempre più spesso coloro che hanno a che fare coi *new-media* – giornalisti, dirigenti politici, professionisti dei vari campi della comunicazione – invece di rivolgersi al pubblico e tenere in considerazione le sue esigenze, finiscono per dialogare tra di loro o con quei pochi che hanno un accesso privilegiato alle fonti d'informazione – come sono gli *opinion leader*, i grandi *manager*, gli intellettuali, insieme ad alcune categorie di personalità ritenute, non importa se a torto o a ragione, influenti, dai campioni sportivi ai divi dello spettacolo.

Per la sociologia questa *auto-referenzialità* dei *new-media* spicca nella sua evidenza se si considera l'importanza attribuita agli eventi e al modo di formarsi delle *priorità comunicative* (in fatto di temi etici, economici e sociali) e al modo di prodursi delle *agende politiche* (sia di chi governa, che di chi sta all'opposizione).
Con l'inevitabile conseguenza di uno *scollamento* tra le *élite* del potere e l'opinione pubblica.

Tra gli effetti paradossali, prodotti dall'espansione dei sistemi di comunicazione, vi è anche quello per cui quanto più cresce la quantità dell'informazione diffusa dai *new-media*, tanto più si appanna, si confonde o diminuisce l'attenzione del pubblico.

In altre parole, più i new-media *allargano l'area della comunicazione, meno riescono a farsi ascoltare e più perdono di autorevolezza.*

Si tratta di un fenomeno di *saturazione* che molti spiegano utilizzando il paradigma dell'*utilità marginale* che è alla base di molte analisi economiche classiche.

In linea generale, oggi, il *valore aggiunto* dei *new-media*, come è illustrato dal funzionamento dei mercati pubblicitari, è connesso alla loro *capacità* di attirare l'attenzione.

Come rilevano le indagini di mercato, il pubblico è in fuga dall'ascolto dei programmi televisivi e dalla lettura dei quotidiani.
Anche se questo calo non è *strutturale* è tuttavia *progressivo* e si manifesta in tutti i sistemi mediali giunti a una certa soglia di sviluppo.
Di più, questo calo sembra irreversibile fuori dagli *stati d'eccezione*, come sono le catastrofi naturali, le guerre, i grandi appuntamenti sportivi o di musica giovanile, eccetera.

ooooo

Facciamo un breve *excursus* riepilogativo, partendo dalla prima metà degli anni '80, quando il *sistema dei media* andò incontro a una serie di cambiamenti importanti e rapidi.

Per cominciare ricordiamo che sino a questa data in quasi tutti i paesi del mondo occidentale, vi erano soltanto pochi canali televisivi, spesso monopolio di Stato e in bianco e nero.

L'introduzione della televisione a colori, avvenuta in quel periodo, apparve da principio solo come un miglioramento tecnologico, in analogia con quello che era successo nel cinema con l'introduzione della pellicola a colori.

Poi, più o meno nello stesso periodo in cui fu introdotto il colore vi fu l'esplosione della videoregistrazione e l'arrivo sul mercato dei primi *compact disc*.
Tutto questo portò alla nascita di un nuovo settore di consumo mediale, quello del *home video*.

Sul piano strutturale la conseguenza di queste innovazioni fu di portare a una *convergenza* e a un uso combinato delle diverse tipologie di produzione audiovisiva, *diminuendo* i tempi di circolazione dei prodotti comunicativi *e riducendo* drasticamente l'intervallo che separa la produzione dal loro consumo.

La convergenza nel mondo audiovisivo è una parola chiave. Implica utilità, facilità, convenienza

Tra le innovazioni tecnologiche di quegli anni va ricordato anche il *telecomando*, che si è rivelato più di una comodità, avendo determinato la nascita dello *zapping*.

Zapping, da (to) zap*, eliminare, uccidere, e in gergo, spingere con forza o eliminare. È il cambiamento continuo, il rapido passaggio da un canale all'altro della televisione, premendo freneticamente i tasti del telecomando per passare in rassegna i diversi programmi, specialmente durante le interruzioni pubblicitarie. In molti casi rappresenta una vera e propria forma di nevrosi che ha indotto molte produzioni televisive ad accentuare i ritmi della narrazione visuale.*
Lo *zapping*, in altri termini, ha contribuito ad accelerare il ritmo delle frequenze, abolendo i tempi morti e modificando la struttura delle *story telling*.

In breve, tutte queste innovazioni produssero una trasformazione degli assetti formali dei *media*.
Per esempio, negli Stati Uniti nacque la CNN, un canale televisivo che trasmette soltanto informazioni, ventiquattro ore su ventiquattro.

Oltre a rompere il preesistente sistema oligopolistico, dominato da alcune grandi compagnie televisive, la CNN introdusse un nuovo modello di gestione delle informazioni: quello della televisione tematica a flusso continuo che diffonde i programmi via satellite o via cavo e si finanzia tramite abbonamento.

In Europa ebbe fine il *monopolio statale* dell'audiovisivo e si affermò un modello misto di coesistenza tra radiotelevisione pubblica e radiotelevisione commerciale.

In questo modo la pubblicità, che sino ad allora aveva avuto un'incidenza relativamente ristretta, *s'impose come una componente centrale del palinsesto televisivo*, investendo il *vissuto quotidiano* degli spettatori con i suoi stilemi e le sue metafore.

Rappresentava un nuovo linguaggio visivo che contribuì ad alimentare un inedito e complesso immaginario collettivo che a sua volta diede vita a nuovi modelli culturali di massa.

Nonostante fosse considerata, soprattutto dal mondo della cultura, come una forma di manipolazione e di persuasione occulta, *la pubblicità divenne una tra le forme più originali di espressione della sensibilità e della cultura postmoderna…anche se lo divenne a spese dei consumatori e della loro capacità di giudizio.*
Con il risultato che ancora oggi una affascinante signorina in abiti succinti induce a consumi inutili e a fidelizzarsi verso prodotti di massa di cui si potrebbe fare a meno!

In sostanza, il cambiamento sistemico sviluppatosi nell'ultimo decennio del ventesimo secolo portò a un diverso modo di considerare il mezzo televisivo e a mettere in questione il concetto stesso di *comunicazione di massa*, così com'era stato inteso in precedenza.

La comunicazione di massa, in senso classico, è la forma culturale che ha caratterizzato la società industriale di fine Ottocento e dei primi decenni del Novecento, quando i media non-cartacei di fatto non esistevano o erano fruibili solo da una élite.
Tra l'altro, vale ricordarlo, la comunicazione di massa è stata una delle componenti che ha favorito la nascita dei dispotismi politici *che hanno caratterizzato il Novecento.*

Non dimentichiamo che fu studiata e con successo dallo stalinismo, dai fascismi e soprattutto dal nazismo.

Spetta a Marshall McLuhan (1911-1980) il merito di aver intuito per primo le nuove e profonde implicazioni sociali della nascente comunicazione elettronica di massa.

Ricordiamo da subito una delle sue celebri e controverse tesi secondo la quale *è il mezzo tecnologico che determina i caratteri strutturali della comunicazione, producendo effetti pervasivi sull'immaginario collettivo e indipendentemente dai contenuti dell'informazione che si sta veicolando.*
In sostanza per McLuhan, *the medium is the message*, il mezzo è il messaggio.

Al suo nascere la televisione era stata considerata nient'altro che un perfezionamento della radiofonia, una "scatola dei suoni" a cui veniva ad aggiungersi l'immagine.
McLuhan dimostrò che la televisione era un *medium* del tutto diverso. Non solo perché incorpora una tecnologia nuova, ma perchè *comunica in base a una logica mediale sua propria*.

Il modo che McLuhan usava per esprimersi, aforistico e spregiudicato, costellato da enunciazioni paradossali, fecero sì che venisse amato e sostenuto da una schiera di seguaci entusiasti, quanto

avversato aspramente fino ad essere considerato, da molti rappresentanti del mondo accademico, alla stregua di un ciarlatano.
Ciò portò a non poche incomprensioni delle sue teorie e a molte polemiche.

Gli studiosi di comunicazione ricordano, a questo proposito, la spregiudicatezza con cui egli attaccò Wilbur Schramm (1907-1987), considerato allora come il maggior esponente della *communication research*, un filone di ricerche empiriche, sviluppatosi nelle università americane fin dagli anni quaranta del secolo scorso, che aveva elaborato importanti conoscenze sui meccanismi della comunicazione di massa.

McLuhan sosteneva che la televisione, essendo un *medium* (*mezzo*) *freddo*, vale a dire *povero di informazioni*, in quanto comunica essenzialmente attraverso le immagini, richiede per funzionare la collaborazione dello spettatore, *che deve poter attribuire un significato a ciò che vede sullo schermo e questo a differenza della radio, un* medium caldo, *che ha bisogno solo di essere ascoltata.*

Da questa osservazione McLuhan, in contrasto con la tradizione degli studi sulla comunicazione di massa, ne deduceva – con una capriola logica – che la televisione, malgrado l'apparenza, è un *dispositivo interattivo.*

Più ottimista di McLuhan, Schramm sosteneva che il pubblico non è completamente passivo, come per esempio affermava la cosiddetta *Bullet Theory*, o *teoria dell'ago ipodermico*, di ispirazione *behaviorista*, ma sa essere attivo e capace di reagire, a uno stesso messaggio, in molti modi, a volte inaspettati.

ooo

Vediamo in breve che cos'è la *Bullet Theory.*
Questa teoria detta anche *teoria dell'ago ipodermico* (dall'inglese *Hypodermic Needle Theory*) è una teoria che considera i *mass-media* come degli strumenti di persuasione che agiscono direttamente sulla massa dei loro fruitori, considerati soggetti passivi e inerti.
Rappresenta uno dei primi tentativi di comprendere, in maniera sistematica, il funzionamento della comunicazione interpersonale.
Fu molto popolare soprattutto negli anni Quaranta del secolo scorso sulla base delle ricerche della psicologia comportamentale (*behaviorismo*).

Per queste ricerche, infatti, la comunicazione (dei *mass-media*) è assimilabile a un processo diretto di *stimolo* e *risposta*.

Traducendo alla lettera, il termine *bullet* significa *proiettile*, il messaggio mediale in questa teoria è considerato come un proiettile che colpisce in modo diretto un soggetto – un target, un bersaglio – che ha poche possibilità di opporsi.

In altri termini, si riteneva che il messaggio "sparato" dal medium venisse "iniettato" direttamente nella coscienza del ricevente senza che questi potesse evitarlo e senza che se ne rendesse conto.

La *Bullet Theory*, che fin dall'inizio appariva molto schematica, ha oggi un valore più che altro documentario, in ogni caso il concetto di *target*, usato ancora oggi in pubblicità per indicare i destinatari di un annuncio, deriva da questa teoria e ne sottolinea la grande popolarità che aveva raggiunto.

La Bullet Theory si sviluppò negli Stati Uniti soprattutto tra le due guerre mondiali (1920-1930), vale a dire negli anni in cui in Europa si svilupparono gli autoritarismi, tra i suoi divulgatori

ricordiamo in particolare Harold Lasswell, uno dei teorici della communication research *una disciplina che rappresenta, più che una teoria argomentata, un'ideologia che si respirava in quegli anni intorno agli effetti dei media.*

Come abbiamo detto. occorre tener presente che in quel momento l'Europa era vittima dei grandi assolutismi politici e le masse erano assolutamente inconsapevoli del reale potere dei mezzi di comunicazione di massa, potere che invece spaventava molto l'opinione pubblica americana. .

Per riassumere. Prendendo il nome dall'immagine dell'ago ipodermico (utilizzato per le iniezioni), questa teoria afferma che i messaggi colpendo gli individui, in modo diretto e immediato, sono in grado di modificare, gestire e controllare opinioni e comportamenti.

In altri termini, la teoria dell'ago ipodermico (o, teoria del proiettile) postula un forte effetto/potere dei mass-media su un'audience passiva e indifesa, manipolata dalla propaganda e dagli interessi (politici e economici) più o meno occulti.
Così, se una persona è raggiunta da un messaggio di propaganda, questa può essere facilmente manipolata e indotta ad agire secondo il messaggio ricevuto e senza averne una piena consapevolezza.

ooooooo

Ritorniamo a McLuhan.
A oltre mezzo secolo dalla pubblicazione della sua opera più famosa e completa, *Understanding media* (1964) – in Italia tradotto con il titolo, *Strumenti del comunicare* – molte delle tesi sostenute da questo autore appaiono sorprendentemente attuali se non profetiche se consideriamo la data della sua morte, soprattutto se riferite alle reti dei *computer* e alle nuove prospettive della comunicazione interattiva.

L'idea più sorprendente e funzionale di McLuhan è stata quella dei *media come protesi*, ossia come un'*estensione del sensorio umano nell'ambiente e, insieme, un mezzo di interazione con esso.*

In sintesi, McLuhan sosteneva che la comunicazione elettronica rende *immateriale* il nostro corpo, dilatandolo nell'etere con le nostre idee, e che questo fenomeno è in grado di generare (come effetto collaterale) nuove forme di interazione sociale.

Un'altra geniale idea di McLuhan, largamente ripresa in seguito, è quella secondo cui la comunicazione elettronica, considerata la sua velocità e la sua capacità di far circolare le informazioni quasi in tempo reale, rende il mondo un "*villaggio globale*".

Vale a dire, la velocità con cui circolano le informazioni, le persone e le merci, di fatto lo rimpicciolisce.

Tra gli interpreti più noti di McLuhan ricordiamo Derrick de Kerckhove (che di McLuhan fu assistente e collaboratore).

De Kerckhove considera i *media elettronici* come psico-tecnologie che stanno modificando il nostro modo di percepire l'ambiente e di pensare le relazioni fra ciò che riteniamo, da un punto di vista fenomenologico, un interno e ciò che riteniamo un esterno.

Sviluppando il tema del *villaggio globale* de Kerckhove ha anche descritto l'avvento di una *intelligenza connettiva* basata su un nuovo *brain-frame* (o, schema-mente), che rende obsoleti i limiti sia dell'*individualismo* che del *collettivismo*, così come sono pensati dalle scienze sociali e dalla filosofia ottocentesca.

Questo tema, di un'intelligenza *collettiva*/*connettiva* generata dalle reti mediali interattive è stato affrontato anche dal francese Pierre Lévy, che ha cercato di razionalizzarlo e di presentarlo come un progetto ideale per nuovi legami sociali senza ostacoli.

Pierre Lévy (1956) è uno studioso di scienze sociali e si occupa dell'impatto delle reti digitali sulla società. È stato un allievo di Michel Serres e Cornelius Castoriadis, si è specializzato a Montreal ed è il titolare di una cattedra sull'intelligenza collettiva all'università di Ottawa.

Può essere definito un esperto delle implicazioni culturali dell'informatizzazione e degli effetti della globalizzazione.

Lévy sostiene che il fine etico di *Internet* dovrebbe essere lo sviluppo dell'intelligenza collettiva, un concetto condiviso con altri filosofi-informatici, ma, va da se, destinato a restare un'utopia.

Lévy ha scritto: *"Occorre rendersi conto che l'intelligenza è distribuita dovunque c'è umanità, e che questa intelligenza può essere valorizzata al massimo mediante le nuove tecniche digitali, soprattutto mettendola in connessione.*
Oggi, se due persone distanti fisicamente tra loro sanno due cose complementari, per il tramite delle nuove tecnologie, possono davvero entrare in comunicazione l'una con l'altra, scambiare il loro sapere, cooperare. In breve e per grandi linee questo in fondo è il senso dell'intelligenza collettiva".

Quanto alla tesi che il *computer* sia una protesi della nostra mente e che sia possibile, in un futuro più o meno prossimo, collegarlo a essa in modo da potenziare le nostre facoltà sensoriali e intellettive, è suggestiva e per ora irrealizzabile.

Ricordiamo che in passato questa tesi è stata sfruttata e resa popolare dalla letteratura di fantascienza, un filone letterario inaugurato da uno scrittore considerato un pioniere, Philip K. Dick, che ha affrontato il tema dei simulacri, dei cloni e dei *cyborg*, e ha inaugurato la *fantascienza cyberpunk*.

In ogni modo, oltre a rimpicciolire emotivamente il mondo reale, i *new-media* digitali, *cambiando la nostra concezione dello spazio*, consentono la possibilità di creare *nuovi luoghi*, come le *comunità virtuali*, che pur non avendo come base una contiguità territoriale fisica generano ugualmente delle relazioni di prossimità.

A questo proposito, Luciano Floridi ha definito l'infosfera come "lo spazio semantico costituito dalla totalità dei documenti, degli agenti e delle loro operazioni".

Dove per "documenti" si intende qualsiasi tipo di dato, informazione e conoscenza, codificata e attuata in qualsiasi formato semiotico.

Gli "agenti" sono qualsiasi sistema in grado di interagire con un documento indipendente (ad esempio una persona, un'organizzazione o un robot software sul web).

Quanto al termine "operazioni" esso include qualsiasi tipo di azione, interazione e trasformazione che può essere eseguita da un agente e che può essere riversata in un documento.

(*Ricordiamo che la semantica è la scienza del significato – delle parole*).

Per proseguire ritorniamo ora alla *convergenza multimediale* tra video e *computer*, anche se allo stato attuale delle cose, il *computer* rimane – soprattutto nelle aree non-urbane – un *device* usato di preferenza nel lavoro e nella vita attiva, mentre lo schermo televisivo continua a essere la *scatola mediale* che presiede al divertimento e al relax.

In ogni modo, anche se con ritmi più lenti del previsto, l'affermarsi di quella che molti definiscono la *società dell'informazione*, e che altri preferiscono invece definire *società digitale* o *società in rete*, sembra gradualmente proseguire.

Lo dimostra il numero crescente, a livello planetario, di possessori di *personal computer*, di *tablet* e di *smartphone*, che secondo una stima del 2019 sarebbero più di tre miliardi e mezzo nel mondo.

Gli utenti attivi di *Internet*, cioè di coloro che passano almeno un'ora alla settimana collegati alla rete, erano circa 330 milioni nel 2000. Nel 2019 erano diventati più di tre miliardi e mezzo, vale a dire quasi la metà della popolazione mondiale.

I dati servono a capire meglio la storia del digitale e la sua continua evoluzione.

Un paio di anni fa alcune ricerche della *Società Nielsen* hanno messo in luce che il rapporto degli utenti di lingua inglese con *Internet* è in continua evoluzione.

Si valuta che le *app* (ricordiamo che *app* è l'abbreviazione della parola inglese "*application*"), ossia le *applicazioni di software* rappresentano più dell'80 percento del tempo trascorso su *Internet* mobile.

Quasi tutti gli intervistati hanno dichiarato che è più comodo scaricare le *app* che collegarsi a un *browser* come *Chrome*, *Internet Explorer*, *Firefox*, eccetera.

Se questa tendenza si confermerà il *web* è destinato a diventare un insieme di comunità per certi versi circoscritte, molto diverso dall'idea di rete immaginata qualche anno fa.

Questa tendenza era stata intuita dalla rivista *Wired* che nel 2010 annunciò – con un polemico articolo di copertina intitolato, The Web is Dead – come si poteva stare un giorno intero su *Internet* senza stare un minuto in rete.

Vale a dire, si poteva leggere i giornali, trovare indicazioni stradali, consultare il meteo e intervenire sui *social network* senza aprire un *browse*, vale a dire un'applicazione per l'acquisizione, la presentazione e la navigazione di risorse sul *web*.

Per quanto riguarda l'Italia, nelle aree metropolitane si trascorre più tempo navigando sullo *smartphone* (circa 300 minuti al giorno) che connessi a *Internet* (circa 80 minuti).

Ancora, il 60 per cento di chi ha meno di venticinque anni naviga solo con un *device* mobile.

Negli Stati Uniti la popolazione adulta trascorre l'equivalente di circa cinque mesi di vita attiva all'anno nell'*infosfera*.

Stiamo dunque passando da una fase, in cui l'attività di connessione e di accesso alle reti che erano appannaggio solo di ristrette *élite* tecnocratiche o contro-culturali, a una fase in cui entrano in scena fasce sempre più ampie di pubblico che, nell'America del Nord, arrivano a comprendere più dell'80 per cento delle famiglie.

In ogni modo, per comprendere meglio le difficoltà nell'accertare quale sia l'influenza dei *new-media* sul pubblico ha portato i sociologi della comunicazione a distinguere tra gli *effetti cognitivi* della comunicazione e quelli *persuasivi*.

Questa nuova prospettiva di ricerca è stata di fatto aperta dagli studi sul cosiddetto *effetto di agenda*.

Diciamo che il termine agenda indica l'insieme dei temi (in inglese issue, *in francese* enjeux*) a cui si attribuisce priorità nei processi di* policy making.

Secondo questa teoria, il più importante effetto dei *new-media* non è tanto quello di *influenzare l'atteggiamento del pubblico pro o contro le alternative che un problema può avere, quanto piuttosto di rendere questo problema più visibile* e quindi *metterlo all'ordine del giorno* e farlo considerare rilevante sia dall'opinione pubblica che da quelle forze politiche che non hanno un'influenza su i *new-media*.

Questo effetto viene chiamato *agenda setting*, o predeterminazione dell'agenda politica.

ooo

Apriamo una parentesi.
Uno tra i contributi più originali sugli *effetti* della comunicazione è costituito dalla teoria della *spirale del silenzio*.
Questa teoria tratta in modo specifico il *potere persuasivo* dei *mass-media*.

Fu elaborata negli anni Settanta del secolo scorso da Elisabeth Noelle-Neumann, docente di scienza della comunicazione e fondatrice, nel 1947, dell'*Istituto di demoscopia Allensbach* (*Institut für Demoskopie Allensbach*) di Magonza in Germania.

La tesi di fondo è che i *mezzi di comunicazione di massa* (ieri la televisione, oggi la rete e i social), grazie al potere di persuasione che hanno su chi ne usufruisce e quindi, più in generale, sull'opinione pubblica, *sono in grado enfatizzare opinioni e sentimenti prevalenti o convenienti, mediante la riduzione al silenzio delle opzioni minoritarie e/o dissenzienti*.

In particolare la teoria afferma che una persona singola è *disincentivata* dall'esprimere apertamente un'opinione – che capisce contraria all'opinione della maggioranza – per paura di *riprovazione* e di *isolamento* da parte di questa maggioranza.

In questo modo le persone che si trovano in tale situazione sono spinte a chiudersi in un silenzio che, a sua volta, fa aumentare la percezione collettiva (non necessariamente corretta) di una diversa opinione della maggioranza, *rinforzando di conseguenza, in un processo evolutivo, il silenzio di chi si crede minoranza.*

Questa teoria ha avuto un notevole impatto sulla scienza della comunicazione, in modo particolare sullo sviluppo del dibattito sui poteri di persuasione dei *media*, in contrasto con le scuole liberali che sostenevano che l'effetto di essi sul pubblico non fosse rilevante e che comunque fosse gestibile.

In estrema sintesi la tesi centrale della teoria della *spirale del silenzio* può essere riassunta così:

2022-23

Il costante, ridondante e caotico afflusso di notizie da parte dei new-media *col trascorrere del tempo può sviluppare un'incapacità nell'opinione pubblica a selezionare e a comprendere i processi di percezione e di influenza dei media stessi.*

Nel corso delle sue ricerche, Noelle-Neumann ha anche dimostrato che le persone posseggono una sorta di *senso statistico innato*, grazie al quale riescono a capire quale è l'opinione prevalente e, in questo modo, a conformarsi a essa senza tradire la propria.

Oggi le indagini sul campo hanno messo in luce che i *new-media* non promuovono da soli la *spirale del silenzio* (in quanto fenomeni simili sono stati riscontrati anche in società dove i *mass-media* non sono diffusi), ma sono in grado di *accentuare in modo significativo* la paura dell'isolamento e quindi il processo di adattamento all'opinione generale.

C'è poi da sottolineare uno degli effetti collaterali che conseguono alla *spirale del silenzio*.

È l'esercizio, da parte dei *mass-media*, di una *pervasiva funzione conformativa* di omologazione e di conservazione dello stato di fatto che li spinge a svolgere un ruolo ostile al rinnovamento delle sensibilità, dei gusti e delle opinioni.

Secondo Noelle-Neumann gli individui si trovano da almeno la fine della seconda guerra mondiale immersi in uno stato di isolamento – definito *pluralistic ignorance* – per il quale sono indotti a cercare di comprendere se il loro punto di vista sia condiviso da altri, prima di esprimersi pubblicamente.

Se questi individui trovano delle conferme alla loro opinione, la sostengono apertamente, mentre tendono a tacere in caso contrario.

Questo innesca, anche non volendo, un *processo a spirale* in cui, di volta in volta, gli uni si zittiscono e gli altri parlano più forte *finché non si raggiunge* un *punto di equilibrio.*

Da questo punto di equilibrio *scaturisce poi un clima rappresentato dall'opinione dominante.*

I *new-media digitali* in questo processo svolgono un ruolo essenziale perché sono essi che forniscono le rappresentazioni e le narrazioni delle tendenze che si vanno affermando.
Ma è chiaro che tutto ciò è anche in relazione con il grado, maggiore o minore, di pluralismo e di libertà dei mezzi di comunicazione.

(Cfr.,*La spirale del silenzio - Per una teoria dell'opinione pubblica*. Roma, 2002).

ooo

Ritorniamo al tema dell'agenda setting.

In una democrazia l'*agenda politica* si dovrebbe formare all'interno di forum di discussione aperti e pluralisti.
Forum di cui possiamo osservare una loro parodia nella formula dei *talk-show*, spettacoli a basso costo nei quali gli *opinion leader* e i rappresentanti degli apparati politici competono fra loro e interagiscono con i *new-media*, cercando, da una parte, di stabilire a quali temi vadano attribuita la priorità e, dall'altra, di promuovere una rappresentazione a loro favorevole del clima d'opinione.

È noto che la qualità di una democrazia, oltre che dal pluralismo dei mezzi di comunicazione, dipende anche dal mantenimento della distinzione dei ruoli tra coloro che informano e i politici.

Quando questa distinzione tende a scomparire, la capacità di *tematizzazione* dell'informazione viene meno, mentre il grado di auto-referenzialità del sistema di governo aumenta favorendo un distacco fra *élite* politica e cittadini.

Se ne deduce che l'influenza che i *new-media* hanno sulla politica varia anche a secondo del contesto sociale e politico dell'ambiente in cui operano.

In linea generale si può dire che nei paesi dove sono al potere i regimi autoritari, o dove è in corso una transizione alla democrazia, il giornalismo e i new-media *hanno quasi sempre svolto o svolgono una importante funzione democratica e contribuito positivamente al ristabilirsi delle libertà civili.*
Viceversa, nelle democrazie consolidate l'interazione fra new-media *e politica tende inevitabilmente a produrre effetti involutivi.*

Tra gli elementi strutturali che caratterizzano l'evoluzione attuale delle *democrazie mediatizzate*, due in particolare vanno segnalati.

Il *primo* è costituito dall'uso sempre più frequente dei sondaggi d'opinione, non soltanto nell'imminenza delle campagne elettorali, ma in occasione di ogni evento o congiuntura di un qualche rilievo.

Questo crescente ricorso ai sondaggi assume la forma di una continua interrogazione del corpo elettorale e di una ininterrotta messa in discussione del consenso e degli equilibri di potere, che dà luogo al fenomeno definito delle *campagne elettorali permanenti*.

Il *secondo* elemento, che si intreccia con questo primo aspetto, è quello della formazione di apparati sempre più massicci di consulenti ed esperti di comunicazione e di *campaigning*, che devono essere considerati come un tipo nuovo di *attore politico* (così come lo sono gli *influencer*) differenziato sia dagli apparati dei *new-media* che da quelli dei partiti o dei *leader*.

ooooooo

Vediamo adesso alcune considerazioni complementari partendo dalla considerazione che le straordinarie potenzialità offerte dalle tecnologie della comunicazione, per essere sfruttate appieno, devono essere considerate sia in relazione ai rischi connessi che a un loro inappropriato utilizzo.

Il timore che la tecnologia possa sfuggirci di mano è sempre in agguato e ha radici profonde: basti pensare al mito di *Prometeo* o figure come sono il *Golem* o *Frankenstein*.

Aggiungiamo che da qualche tempo a questa parte non sono solo il nucleare, l'inquinamento ambientale, la chimica e la manipolazione genetica a rivelarsi pericolosi, ma possono diventarlo anche le tecnologie digitali e alcuni fenomeni culturali spesso sottovalutati, come la cosiddetta *esplosione informativa*.
Per comprendere queste paure dobbiamo considerare le loro dimensioni operative.

Sul piano analogico, mentre la Biblioteca di Alessandria, con i suoi circa settecentomila rotoli di papiro e pergamena, conteneva tutto il sapere del mondo occidentale antico, il patrimonio librario della *Bibliothèque Nationale de France* che occupa oggi oltre 400 chilometri di scaffali, costituisce solo un frammento delle nostre conoscenze ripartite in decine di istituzioni analoghe.

Oggi questo moltiplicarsi delle informazioni è divenuto esponenziale con *Internet* e la telefonia cellulare sta generando due fenomeni ancora incontrollati:

- l'*anoressia informativa*
- e il suo contrario, l'*obesità informativa*.
Questi due fenomeni, insieme, danno vita a quella che viene definita l'ignoranza informata.

Si può dire che il proliferare dell'informazione riduce la capacità dell'uomo di assimilare in maniera razionale la conoscenza, spingendo, soprattutto i più giovani e i meno istruiti ad assorbire, in maniera ossessiva, e spesso acritica, quelle che in gergo sono le *informazioni non nutrienti*.

A questo va aggiunto il cosiddetto *sporco digitale*, cioè le tracce che lasciamo sulla rete e che tendono progressivamente a diventare indelebili.

Oggi i motori di ricerca registrano tutto, ma non esiste un processo condiviso che elimini dalle liste dei motori le informazioni non più attendibili o invecchiate.

Anche strumenti rivoluzionari e apparentemente democratici, come l'enciclopedia *online Wikipedia*, vanno usati con cautela perché è la massa dei lettori che decide circa la veridicità dell'informazione, ma questa massa, come è oramai evidente, tende il più delle volte a riportare solo fatti banali e dati ritenuti oggettivi, eliminando giudizi e opinioni e favorendo la diffusione delle *fake new*.

Alla fine, questo processo di gestione del consenso finisce per creare un'unica base condivisa e massificata di conoscenza, eliminando le differenze, le ambiguità, le incertezze, la criticità.
Ecco perché da occasione democratica *Wikipedia* si sta mutando, per chi non sa già o non ha dimestichezza con le informazioni, in uno strumento di omogeneizzazione culturale.

Per gli studi sociologici ogni analisi delle nuove tecnologie della comunicazione non può assolutamente prescindere da come l'uomo ha reagito e si è adattato a esse.
Questo perché le tecnologie sono da tempo indissociabili dal cammino dell'uomo verso la conoscenza e l'affrancamento dalle forze della natura.

Un tale potenziamento delle capacità umane, infatti, si trascina dietro aspetti fortemente problematici.

Oltre ai benefici immediati e osservabili – maggiore velocità e capacità di calcolo, possibilità di accedere a enormi quantità di informazioni – possono subentrare effetti collaterali che, alla lunga, rischiano di vanificare i benefici conseguiti.
Non è raro che l'espansione di una funzionalità possa tradursi in una *atrofizzazione* di un'altra, soprattutto nell'ambito delle esperienze sensoriali.

In passato, se l'uomo non era in grado di usare una specifica tecnologia, si limitava a non utilizzarla, o la faceva usare da chi n'era capace.

Con le tecnologie digitali, questo non è più possibile, non soltanto per la *pervasività* di tali tecnologie, vale a dire che tendono costantemente a dilagare in ogni aspetto della vita corrente, ma anche e soprattutto, per la loro percepita *necessarietà*.

Oggi *Internet* è considerato un diritto e il cosiddetto – *divario digitale* – la separazione fra chi può accedere alla rete e chi no – viene ritenuta una nuova forma di esclusione sociale che deve essere contrastata a ogni costo, con attenzioni e investimenti importanti nel campo dell'istruzione.

Nel mondo occidentale dimenticare ha un'accezione prevalentemente negativa.

Colui che dimentica è, per definizione, distratto, poco attento alle cose, svogliato, forse addirittura malato.
Ma per le neuro-scienze non è necessariamente così.

In linea generale, se non scordassimo positivamente o attivamente alcune esperienze, o perlomeno se non fossimo in grado di contrastare i ricordi, non sempre potremmo apprendere qualcosa di nuovo, correggere i nostri errori, innovare vecchi schemi.

Per fare buon uso della memoria è quindi necessario sia saper ricordare sia saper dimenticare.
Dimenticare, in sintesi, è importante tanto quanto saper accumulare informazioni.

Si può quindi parlare di una vera e propria auspicabilità dell'oblio, soprattutto nella società attuale, dove il bombardamento informativo è divenuto in alcuni campi eccessivo.

In questo contesto il *medium digitale* è doppiamente *pervasivo*, vale a dire, capace di espandersi.

Lo troviamo in modo sempre più diffuso in tutti gli spazi della vita corrente, come il lavoro, lo studio, la politica, il divertimento, la sessualità, la religione.

In questo contesto, poi, la pervasività ha contribuito a far emergere un'*identità digitale* che ci renda *riconoscibili* e *unici* anche all'interno dell'infosfera e ci consente di costruire relazioni virtuali con altre identità digitali.

Va aggiunto che questo uso delle tecnologie digitali, di fatto, non consente solo un'estensione e un potenziamento delle nostre capacità mentali, ma in prospettiva consente un vero e proprio sdoppiamento della nostra personalità di cui non siamo in grado di valutare gli effetti.

Oggi i siti personali possono avere una vita propria, possono venire consultati da terzi senza che i proprietari siano in quel momento collegati o*nline*, possono raccogliere automaticamente le informazioni, segnalare eventi, rispondere a richieste esterne.

L'esempio più elementare è quello delle nuove tecnologie vocali che permettono ai *computer* o alle segreterie telefoniche non solo di parlare e leggere i messaggi, ma anche di capire quello che gli chiediamo.
Oppure alle tecnologie di personalizzazione che consentono di lasciare tracce in ambienti digitali pubblici, consentendo all'utilizzatore di essere riconosciuto, di riprendere il lavoro fatto fino all'ultimo collegamento, di ricordare le preferenze manifestate.

Tutti questi contenuti richiedono un *luogo personale di archiviazione* che potremmo chiamare *personal digital space* i cui aspetti innovativi non sono legati tanto alla dimensione tecnica, quanto alle potenzialità del sistema rese disponibili nella forma di uno strumento conoscitivo.

Potenzialità che consentono di realizzare una vera e propria memoria estesa, a complemento e integrazione di quella fisiologica.

In breve, ogni riflessione sulla comunicazione digitale non può prescindere da questa trasformazione dei *recettori* dei messaggi comunicativi.

2022-23

Il *personal digital space*, come abbiamo già sottolineato, consente anche il cosiddetto dimenticare consapevole, risparmiando alla memoria lo sforzo di memorizzare informazioni in quel momento non rilevanti.

A questo proposito il fenomeno dei siti personali è ancora relativamente poco diffuso, anche se la sua componente più narcisistica, il *blog*, è oramai un congegno di massa.

I *blog*, infatti, sono utilizzati soprattutto per rendere disponibili i punti di vista di chi li gestisce invece di essere usati per organizzare la propria conoscenza per un facile riutilizzo.

In chiave sociologica dobbiamo infine rilevare un paradosso significativo:

In una società che sembra trasformare tutto in virtuale, la dimensione corporea è ritornata a essere centrale, quasi per una sorta di bilanciamento fra aspetti immateriali e aspetti materiali.

Anche la crescente importanza – soprattutto in sede di *management* – della comunicazione extralinguistica e in particolare del cosiddetto linguaggio del corpo (per fare un esempio) va in questa direzione – lo si vede bene nella recente pubblicità televisiva.

Il luogo più interessante ed esplicito dove questo recupero del corpo sta avvenendo è nel mondo dell'arte con la *performance*.

I casi sono molti, alcuni anche estremi come le chirurgie plastiche pubbliche di Orlan pseudonimo di Mireille Suzanne Francette Porte o le *performance* di Stelarc, pseudonimo di Stelios Arkadiou, un artista australiano naturalizzato cipriota e considerato l'esponente teorico dell'estetica "postumana".
V
a aggiunto che le stesse abitudini giovanili di comunicare tramite il corpo, non tanto vestendosi in un certo modo, ma utilizzando in maniera diffusa tatuaggi e *piercing*, sottolineano questa dimensione.

È come se l'utopia *cyborg*, di fondere la tecnologia con il corpo – che ha visto nel Futurismo una lucida e anticipatoria concettualizzazione – stia uscendo dalle avanguardie artistiche e dall'impegno politico per diventare *linguaggio quotidiano*.

ooooo

Marshall McLuhan (1911-1980) diceva che la storia della comunicazione umana si può definire composta da tre fasi.

- Una fase predominata dall'oralità, dal congegno della voce. (vedi appendice uno)
- Una fase dominata dalla scrittura.
- Una fase dominata dall'elettricità o meglio dai suoi *device*.

La prima è durata circa 250mila anni. La seconda circa 2500 anni. La terza, appena iniziata ha poco più di un secolo di vita. Tendenzialmente si preannuncia molto più breve della seconda.

A proposito della fase dominata dall'elettricità McLuhan osserva:
"*Nell'era della meccanica avevamo operato una estensione del nostro corpo in senso spaziale. Oggi, dopo un secolo e passa di impiego tecnologico dell'elettricità, abbiamo esteso il nostro sistema nervoso centrale in un abbraccio globale che abolisce, di fatto, tanto il tempo che lo spazio."*

2022-23

Ne consegue che tutte le forme di esistenza nella modernità sono state unificate da un vettore spaziale-iconologico – strutturato sulle immagini – che ha finito per rappresentare il senso stesso del mondo.
Questo vettore è caratterizzato dal fatto di essere un potente strumento di *sincronia di massa*.

La sincronia è un concetto elaborato da Ferdinand de Saussure (1857-1913), il fondatore della linguistica, per indicare la capacità di un linguaggio di costruire un senso.

Invece i linguaggi non-umani, animali o artificiali, servono a comunicare, ma non sono in grado di costruire paradigmi cognitivi sensati (fondati sui processi di simbolizzazione).

Parlando dei modi di connessione il modello che di fatto ha inaugurato il Novecento è stato un congegno straordinario, la radio, che ha dato vita ai primi importanti fenomeni di *sincronia di massa*.

Il carattere innovativo di questo modello di connessione sta nel fatto che il cuore della comunicazione non ha più al centro lo scambio comunicativo tra due o un piccolo gruppo di soggetti, ma il diffondersi dell'informazione (come una merce/prodotto generato da uno o più centri organizzati) verso una moltitudine di consumatori.

Per mostrare l'efficacia di questo fenomeno di sincronia è sufficiente ricordare l'impatto sui radioascoltatori di una trasmissione radiofonica, *La guerra dei mondi* di Orson Welles (1915-1985), realizzata negli Stati Uniti da questo allora giovane regista ventitreenne, nel 1938, alla vigilia di *Halloween*, la festa che noi chiamiamo di Ognissanti.

Una curiosità. C'è nel Van Nest Park, a Grover's Mill, nel New Jersey, un monumento commemorativo eretto nell'ottobre 1998 nel luogo di atterraggio dei marziani secondo la trasmissione radiofonica,

In altre parole, quello che fino ai primi del Novecento era affidato all'affabulazione di poeti, cantori, scrittori, eruditi, divulgatori cominciò a essere distribuito su larga scala prima dalla radio e poi dalla comunicazione filmica, televisiva, e infine televisivo-informatico-personalizzata.

Nota. Per la sociologia la multimedialità è la compresenza *di più strutture comunicative sullo stesso supporto informatico che moltiplica i piani di lettura e, per conseguenza, i processi interpretativi.*
Per estensione si parla di contenuti multimediali *quando un'informazione si avvale di molti media, immagini in movimento (video), immagini statiche (fotografie), musica, grafi e testo.*
Wikipedia *è l'esempio più popolare di questa multimedialità.*

La multimedialità *non va però assolutamente confusa con l'*interattività.

L'equivoco, in genere, nasce dal fatto che la multimedialità *è in genere* interattiva*, cioè, consente all'utente di interagire con essa.*
Che cosa vuol dire?
Che si può comunicare con il mouse *o la tastiera e ricevere delle risposte.*

Perché è importante la interattività*?*
*Perché essa indica che un sistema non è fisso, ma varia al variare dell'*input *dell'utente o, meglio, varia in base al "*potere cognitivo*" che costui possiede.*

In questo modo si riproducono le differenze culturali tra gli utenti dei sistemi informatici e sempre più spesso si accentuano.
La maggior parte dei sistemi e dei congegni della modernità sono interattivi.
In linea di principio, anche una lavatrice lo è, perché di fatto modifica il suo programma in base alle nostre richieste.

In ogni modo il sistema interattivo *per definizione è il* computer.
Mentre non era interattiva *la* televisione analogica *e per questo il suo consumo era definito una fruizione passiva.*
La televisione digitale, invece, può essere interattiva e la sua attualità dipende proprio da questo, di poter essere suscettibile di feedback.

È qui importante sottolineare - da un punto di vista fenomenologico - che mentre l'interfaccia della lavatrice è un pannello di comandi attraverso il quale i suoi programmi entrano nel mondo di chi la utilizza.
L'interfaccia digitale è una porta attraverso la quale l'utente è messo in contatto con il cyber-spazio.
In altri termini siamo in presenza di una nuova e assolutamente inedita dimensione di un *fenomeno migratorio, quello* dall'*habitat* fisico all'*infosfera*.

Afferma Luciano Floridi: Quando gli immigranti digitali saranno sostituiti dai nativi digitali il corso dell'e-migrazione sarà completato e le future generazioni si sentiranno sempre più deprivate, escluse, svantaggiate e povere, ogni qual volta si troveranno disconnesse dall'*infosfera*.

La comunicazione digitale come abbiamo già visto permette oramai una simultaneità intercognitiva delle esperienze che ha dato vita ad una ri-mediazione *(*remediation*) della realtà.*

Floridi parla di una ri-ontologizzazione.

In un certo senso è come dire che l'esperienza che attraverso i new-media digiali si acquisisce è il soggetto stesso della ri-mediazione.

La *rimediazióne* è un neologismo coniato da Jay D. Bolter e Richard Grusin, a partire dall'aforisma di Marshall McLuhan secondo cui il contenuto di un medium è sempre un altro medium (*Understanding media. The extension of man*, 1964).

In *Remediation. Understanding new media*, 1999) Bolter e Grusin utilizzano l'espressione di *remediation* per descrivere la nuova modalità di rapporto che si è oggi venuta a instaurare tra i mass-media, sottolineando la loro forte e continua interrelazione in un panorama come quello che viviamo, contraddistinto dalla presenza delle tecnologie digitali.

In generale si parla di *rimediaton* dei "media analogici" da parte di quelli "digitali", per esempio quando la pagina di un portale *web* "ri-media" quella di un quotidiano a stampa.

La ri-mediazione digitale adatta i contenuti dei vecchi media al formato dei nuovi, si crea così un fac-simile del vecchio contenuto come se questo contenuto sia migrato nel nuovo medium senza subire alterazioni.

Aggiungiamo che se a causa di questo processo i nuovi mezzi di comunicazione si modellano a partire dalle caratteristiche e dalle finalità dei precedenti, nello stesso tempo i vecchi media, quali

per esempio il cinema, sono costretti a ripensarsi sulla base delle innovazioni con cui continuamente vengono in contatto.

Si tratta di un modello di connessione che in qualche modo è sempre esistita, ma che secondo Bolter e Grusin assume oggi una diversa e maggiore importanza.

Si inserisce infatti in un orizzonte tecnologico totalmente inedito, in continua e rapida metamorfosi, al quale i mezzi di comunicazione preesistenti non possono che adattarsi.

Nell'epoca della *rimediazione* il rischio, anche da un punto di vista stilistico ed estetico, è quello costituito dal possibile deterioramento delle qualità dei linguaggi mediali nella pluralità del mondo degli audiovisivi.

Ritorniamo al tema della connessione.
Che cosa va rilevato dal punto di vista fenomenologico?

Che essa dipende dai metodi, dalle forme, dalle tecniche con cui questa connessione si effettua, ma soprattutto che la comunicazione stessa evolve anche a dispetto delle attese degli utenti.
Evolve anche e soprattutto "con" e "per mezzo" dei meccanismi socio-economici che con essa interagiscono.

In linea generale va notato un fatto, tipico della contemporaneità, a cui non siamo – da un punto di vista sociale preparati – che nell'ambito dell'universo digitale le disparità economiche avranno sempre più un impatto minore delle disuguaglianze cognitive.

Se osserviamo la storia di questo ultimo secolo vediamo con chiarezza gli effetti di massa che tutto ciò ha generato tra i consumatori-utenti:

* Imitazione massiccia degli stili di vita (e quindi delle forme di consumo) delle *élite* dello spettacolo e del potere economico.

* Imitazione degli atteggiamenti divistici dello *star-system*.

* Uniformazione del modo di pensare il proprio corpo e il proprio modo di abbigliarsi che ha dato vita a una sorta di conformismo creativo.

* Assimilazione, *il più delle volte inconscia*, dei messaggi che orientano i consumi e le opinioni politiche ed etiche.

Queste nuove forme di comunicazione hanno anche trasformato il modo di pensare il tempo e quindi di rapportarci ad esso.

Il presente che viviamo si è dilatato e in esso non si coglie più il fluire della "temporalità", cioè, del *divenire*.
Per di più, viviamo un tempo visuale che fatica a diventare tempo storico.

Con quali conseguenze?

Che le strutture narrative, che in passato contribuivano alla costruzione del senso, si sono affievolite, mentre il progredire delle frontiere digitali – va di pari passo con le trasformazioni dei meccanismi cognitivi e degli artefatti legati alla visione.

2022-23

In breve, il nuovo dominio del tempo e dello spazio ha ampliato i poteri della mente, nello stesso movimento con il quale ha alterato il fluire della coscienza assuefandola ad una dimensione visuale.

Sotto un altro aspetto è come se la contingenza legata alla visualità avesse preso il posto della narrazione (*story-telling*). Cioè, del fluire del narrato.

Più concretamente, l'avvento del *world wide web (www)* ci ha proiettato in un'era di cui non sappiamo ancora tracciare in modo attendibile il suo divenire.

Sappiamo solo che i *new-media* – a ragione della loro struttura comunicativa – modificano profondamente la nostra percezione della realtà e della cultura senza per altro riuscirlo a percepire completamente nel momento in cui queste modificazioni avvengono.

Lo intuì Marshall McLuhan (1911-1980), che, come abbiamo già visto, lo sintetizzò in una formula efficace:
Il medium è il messaggio o, meglio, sul piano metaforico, è il massaggio.

Il titolo del libro a cui questa formula fa capo è: *The medium is the massage*, McLuhan lo scrisse con Quentin Fiore nel 1967.

---

*Alcuni dicono che il mezzo è divenuto il massaggio a causa di un errore del tipografo che entusiasmò McLuhan, che lo lesse come "*mass.age*".*

Più verosimilmente, considerati gli studi di McLuhan, è ricavato da un'affermazione di Thomas S. Eliot, nato in America, ma stimato come uno dei poeti inglesi più famosi del Novecento.

Eliot in un suo saggio critico scrisse che il poeta si serve del significato come un ladro di serve del pezzo di carne che lancia al cane di guardia per distrarlo e entrare in casa.

Per analogia possiamo dire che credere che un sito Internet *trasmetta contenuti piuttosto che "forme di mutamento" è come pensare che lo scopo del ladro sia sfamare il cane di guardia.*

*In realtà noi siamo massaggiati (*circuiti*) dai* media *e in qualche modo lusingati e plasmati da essi.*

Detto in breve. I new-media ci condizionano e modellano il nostro modo di pensare, tendo anche conto che per McLuhan, IL CONTENUTO DI UN MEDIUM *E' UN ALTRO* MEDIUM.

McLuhan rappresenta l'autore più famoso di quella che è stata definita la *Scuola di Toronto*, a cui hanno dato il loro contributo Harold Innis, Walter Ong, Joshua Meyrowitz e molti altri.

Il fatto che la comunicazione visuale di massa sia diventata una merce preziosa rende estremamente importante lo studio delle strategie con cui vengono prodotti e diffusi i messaggi, specialmente quando lo scopo di questi è di prevedere è d'influenzare i comportamenti dei destinatari, se non addirittura costruirli.

Per la sociologia i *mass-media digitali* vanno dunque considerati dei nuovi, potenti e in parte *incontrollabili* agenti di *socializzazione*, come lo erano ieri la famiglia, gli amici, le piazze, i teatri, la stampa popolare.

Incontrollabili, va ripetuto, soprattutto dal punto di vista della loro capacità di manipolare l'opinione.

Su questo argomento alcuni ritengono che queste nuove forme di socializzazione siano diseducative perché si concentrano sul solo vedere svalutando gli altri sensi.
Altri, fatalisti o ottimisti, poco conta, ritengono che ci aspetta un futuro all'insegna del visuale o, meglio, di una *visual culture*.

Nei paesi della fascia temperata del pianeta e, in particolare, in quelli ad industrializzazione avanzata, i bambini, soprattutto se i genitori lavorano, stanno davanti alla televisione, ai *computer* o alle *tablet* per più di cinquanta ore la settimana. *(Dato del 2019)*

Cosa comporta questo?
Un'accentuarsi della difficoltà a distinguere la realtà dalla finzione con la conseguente disumanizzazione dell'Altro da sé.

Il fatto poi che ci sia tanta violenza sul piccolo schermo induce il bambino ad una vera e propria indifferenza *empatica* per i problemi altrui.

Un'accentuata difficoltà a distinguere tra gli oggetti – in particolare quelli animati – e le persone, che induce a pensare di poter trattare le seconde come se fossero cose.
(Aneddoto della torre della sorellina e dell'orsacchiotto).

Un accrescimento dell'aggressività (che per molti sociologi i nuovi paradigmi della velocità in qualche modo radicalizzano).

Come tutti hanno modo di costatare, nel mondo degli adulti ci si commuove per gli avvenimenti di una fiction *e si resta indifferenti mentre sullo schermo nelle news scorrono scene di fame o di violenza. Per di più questi adulti non hanno alle spalle una storia televisiva come quella dei loro figli.*

Per ritornare al nostro argomento principale, la rete, in sostanza, è destinata a diventare uno strumento di nuove aggregazioni socio-culturali basate sia sugli interessi che sulle affinità di coloro che sapranno gestirla.

Qui c'è una considerazione da fare.

Sotto l'aspetto delle architetture cognitive sembra che tutto tenda a far si che l'informazione diventi un "vero" ambiente (assimilabile alla forma di un neo-luogo) in cui si muovono gli uomini e le idee. Un ambiente in cui è determinante, per stabilirne il valore, l'importanza che acquisteranno i congegni (*device*) che veicolano i messaggi informativi.

(Vedi, appendice due: *I non luoghi*.)

Un'idea già avanzata da McLuhan quando affermò come i media moderni possano essere equiparati a delle forme ambientali in cui vive l'uomo che essi stessi modellato.

L'ambiente digitale, in buona sostanza, è un nuovo *medium* e sembra, paradossalmente, che l'uomo con questo *ambiente* abbia realizzato un modo di vivere nelle sue fantasie e nei suoi sogni.

2022-23

Del resto, quando l'informazione viaggia alla velocità dell'elettricità, il mondo delle tendenze, delle immagini e delle voci diventa il mondo reale, o se si preferisce, lo specchio del mondo che conosciamo.
Ma perché questa nuova configurazione del mondo *diventa* il mondo reale?

Perché nel sistema delle comunicazioni via *web* l'intervallo temporale tra lo stimolo e la risposta, tra chi trasmette e chi riceve è *collassato*.

Da tutto questo, poi, deriva una nuova interdipendenza, tra le tendenze sociali, economiche, culturali e politiche, che si realizzerà pienamente entro la fine del ventunesimo secolo.

Una interdipendenza che rende tutto apparentemente incerto (*liquido*, come intuì Zygmunt Bauman) e certamente complesso, facendo crescere la necessità, poco importa se reale o solo immaginaria, di nuove forme di sicurezza non solo sociale.

Sotto un altro aspetto, tutto si presenta accelerato e, a causa di questo, vissuto in modo sempre più precario e aggressivo.

C'è continuamente meno spazio tra l'azione e la reazione, tra gli stimoli e le risposte del pensiero connettivo, con la conseguenza che si sta formando una sorta di contiguità tra il pensiero che pianifica e l'azione.

In questo modo la rete finisce per diventare una sorta di moltiplicatore, sia positivo che negativo, di tutti i processi reattivi portati alla luce dal comportamento collettivo.

Dalle attività legate al commercio, al *loisir*, agli affari, allo sport e, non da ultimo, al terrorismo.
In pratica è come se dicessimo che l'inconscio collettivo (come lo pensò Jung)sta scivolando o, se si è ottimisti, evolvendosi, verso un inconscio connettivo.

Un inconscio dove non domina più il simbolico, ma ciò che è condiviso nel web *con i social.*

Questo globalismo planetario, che sta delineandosi nel nostro futuro, si fonda soprattutto su due fattori, il *multiculturalismo* e la *condivisione* dei destini.

Come dicono i poeti e i visionari di questa nuova realtà: Una farfalla sbatte le ali in Cina e in Europa trema una montagna.

Una tale condivisione dei destini è un tema importante per le scienze sociali perché ridefinisce l'individuo dal punto di vista delle sue responsabilità sociali, economiche, ecologiche e etiche.

In altri termini si sta sviluppando un nuovo paradigma intorno al tema della responsabilità civica e pubblica, perché globalità significa anche estensione delle responsabilità.
Non per caso nel tempo della velocità elettrica siamo tutti più vicini con il risultato che spesso il problema del mio vicino è anche il mio problema, sia che si parli di politica che di diritti umani, di economia, guerra o privilegi.

Da questo stato di cose si genera per reazione l'atteggiamento *nimby – not in my back yard*, non nel mio giardino.
In che cosa consiste?

2022-23

Nel riconoscere come necessari, o possibili, gli oggetti o le circostanze che stanno alla base del contendere, ma allo stesso tempo nel non volerli nel proprio ambiente o nel proprio territorio a causa delle eventuali controindicazioni o disagi di cui sono portatori. …

Per concludere la "nuova modernità" si sta dunque configurando secondo tre direttrici fondamentali:
- L'interconnettività globale, vale a dire planetaria.

- Un'accelerazione mai conosciuta nell'evoluzione degli stili di vita.

- Una serie di trasformazioni ecologiche globali dovute all'interazione dei fattori evolutivi, sociali, culturali, economici e tecnologici.

Tutto questo riuscirà compatibile, osservano gli organismi internazionali, se:
- Miglioreranno le condizioni di vita. Ancora oggi più del venti per cento della popolazione globale vive in condizioni di povertà estrema.

- Se cresceranno le aspettative di vita alla nascita e se si saprà gestirle.
(L'aumento della vita media, infatti, crea dei forti problemi sociali, economici, sanitari, come dimostra in Italia la discussione sulle pensioni d'anzianità.)

- Se saranno risolti il problema dell'*alfabetizzazione digitale* e quello dell'emancipazione delle donne e dei più deboli in genere.

- Se sarà realizzato un accesso diffuso, libero ed economico ai mezzi di comunicazione.

- Se crescerà sia sul piano qualitativo il "prodotto interno lordo" dei paesi industrializzati e se si svilupperanno le forme della democrazia nei paesi delle zone povere.

- Se le tensioni sociali – soprattutto quelle legate ai nuovi flussi migratori – non si trasformeranno in un rifiuto al cambiamento.

- Infine, ma non da ultimo, se non proseguirà a questa velocità la rottura degli equilibri naturali e climatici.

○○○○○○

Appendice uno. Chi siamo stati?

È stato un animale feroce, oggi è cattivo.
Per centinaia di migliaia di anni si è nutrito di erbaggi, bacche e frutti, poi ha scoperto i vantaggi nutrizionali della dieta carnea e ha cominciato a contendere ai piccoli carnivori le carogne avanzate dai grandi mammiferi vertebrati.

Non ha denti robusti, né artigli. Ci vede. Ma non bene. Non possiede una visione notturna. Ci sente poco. Non ha un odorato sviluppato.
Non ha neanche una muscolatura adatta alla *predazione*. Non ha una capacità di corsa.

Con l'orina lasciava segnali che nessuna altra specie animale prendeva sul serio.
Viveva in piccoli gruppi. Soffriva e soffre il freddo e il caldo eccessivi. Aveva e ha bisogno di un ricovero notturno.

2022-23

Facile alla paura è sempre stato costretto a una produzione simbolica per tenere sotto controllo i suoi fantasmi.
I più compensati, con l'evoluzione, divennero sciamani ed anche se le loro allucinazioni si scontravano con il reale impararono a tenerlo a bada, sviluppando una capacità immaginaria notevole.

Non conosciamo ancora le modalità evolutive di questo animale ad ominide, ma possiamo arguire che si verificarono due trasformazioni importanti nella struttura della sua vita di gruppo.

Da una parte, l'acquisizione del cibo diventò progressivamente un compito collettivo, dall'altra, questa acquisizione cominciò ad essere differenziata sulla base del sesso.

La prima affermazione è una conseguenza della condizione di oggettiva inferiorità in cui si trovava l'individuo isolato che non aveva le capacità di *performance* dei predatori.
Qui, va da sé, non si tratta solo di strategie per migliorare la predazione, perché la caccia collettiva comporta molti elementi. Implica, per cominciare, *un sistema di comunicazione gestuale e orale che sia in grado di coordinare l'azione.*
In *sub ordine*, il rispetto di una gerarchia e l'obbedienza ad un *leader*, fatto che possiamo considerare naturale presso i primati.

Infine, c'è da apprezzare il formarsi di una distinzione tra il bisogno e la sua soddisfazione.
Vale a dire, di un catalogo di tattiche di caccia in relazione delle scelte che si operano, ma tutte fondate essenzialmente sulla voce e il pollice *contrapposto* alle altre dita, che consente alla mano di diventare assassina.

La differenziazione sessuale legata alla caccia è più controversa.
Certamente, sul piano funzionale, la disparità dei ruoli è più recente e, per certi versi, è una perversione sociale attraverso la quale si strutturano il comando e le forme di potere.

Discende essenzialmente dall'infanzia protratta del cucciolo degli ominidi che obbliga la madre ad accudirlo per tempi molto lunghi, avendo, la postura eretta ridotto il passaggio pelvico, obbligandola ad un parto prematuro.

Possiamo anche osservare che la caccia richiede, oltre all'attenzione, la vigilanza e la pazienza nel corso degli appostamenti. Soprattutto richiede, è una condizione essenziale, l'elaborazione di codici vocali che devono essere condivisi, pena la compromissione del risultato.

Da qui anche un altro aspetto dell'evoluzione umana, la specializzazione tra l'uomo cacciatore e la donna raccoglitrice e, *in primis*, l'organizzazione vocale degli scambi tra i gruppi perché il controllo del territorio, la savana, pericolosa quanto ricca di risorse, presupponeva delle azioni coordinate. Esplorazione del territorio, mappatura dei luoghi, densità di rischio, concentrazione delle opportunità alimentari, socializzazione delle mappe, tutte operazioni che esigono una sincronia delle menti attraverso la voce.

Diciamo, in estrema sintesi, che un buon controllo del territorio presupponeva per questo ominide una comunicazione sistematica che solo la voce gli consentiva.

La voce, infatti, è unica ed è stata, insieme alla sopravvenuta ibridazione, la prima forma di distacco dalle grida dei primati.

2022-23

La voce non è il muggire dei bovidi, o il bramire delle alci, non è il blaterare dei cammelli, il belare degli ovini, il grugnire dei cinghiali, il barrire degli elefanti o il frinire delle cicale.
La voce, e solo essa, ha consentito un salto di qualità nella connessione delle menti ed ha aperto il lungo cammino verso lo sviluppo del linguaggio verbale.

Il linguaggio, infatti, come frutto della voce, compare al termine di un processo evolutivo importante, l'abbassamento della laringe – che i nostri cugini scimpanzé e il resto della famiglia hanno ancora posizionato in alto nella gola – per dare spazio alla faringe.
La faringe – questa cassa di risonanza che consente una produzione di suoni ampia e diversificata – appare già progredita in resti fossili risalenti a circa un milione e mezzo di anni fa nell'*Homo Erectus* e risulta completata circa quattrocento mila anni fa con l'*Homo Sapiens* arcaico.

Un tale processo evolutivo della voce, che si stima durato circa due milioni di anni, ha consolidato il cosiddetto vantaggio operativo.

Un vantaggio che genera una comunicazione sistematica, dello stesso tipo di quella offerta dal linguaggio verbale che portò da una comunicazione episodica e puntuale ad una comunicazione allargata e ricca di congegni.
Un evento che si è rivelato come l'ultima specialità della specie umana superstite.

Tutto parte dalla coscienza della voce.
È questa coscienza che, per due milioni di anni, alcune specie umane – vincendo ostacoli anatomici importanti – hanno privilegiato fino a istituire, con essa, una comunicazione che ha superato restrizioni e lentezze degli apparati comunicativi ereditati dal primitivo stadio evolutivo.
Con la voce, infatti, si è installato un congegno che concentra e distribuisce un ampio spettro di contenuti operativi.
Congegno che all'inizio non poteva che essere una convenzione, un accordo condiviso dagli sviluppi allora imprevedibili.

La coscienza della voce, poi, diede vita e si portò dietro anche alcuni *nessi fondamentali* per lo sviluppo della condizione umana.

I nessi tra i contenuti mentali, privati ed isolabili, e le peculiari materializzazioni del registro sonoro, che sono percepibili e pubbliche e che si generarono, qui sta il miracolo dell'*ominizzazione*, attraverso l'esercizio coordinato di un organo del corpo umano.
È questa una delle origini culturale del canto? Forse!

Nella ripetizione, però, si fissa un'associazione cogente a cui nessuno potrà più sottrarsi.
Un'associazione tra i flussi di pensiero e gli elementi discreti in cui si forma il continuum sonoro, più veloce, duttile e funzionale dei gesti o della mimica.
Ancora una volta, in estrema sintesi, è attraverso la voce che la comunicazione verbale diventa naturale ed immediata, che la connessione tra le menti assume una dimensione compiuta e abituale.

Appendice due. I non-luoghi.

L'espressione di non-luoghi è stata coniata dall'antropologo francese Marc Augé che, nel 1992, pubblico un libro con questo titolo, sottotitolato: *Introduzione ad una antropologia della surmodernità.*

Augé, oggi dirige l'*École des Hautes Études en Sciences Sociales* (EHESS) di Parigi, prima di questo incarico aveva effettuato numerose missioni sul campo in Africa, soprattutto in Costa d'Avorio e Togo e in Sud America.

L'EHESS è una scuola d'élite, tra le più prestigiose al mondo, si occupa di antropologia, archeologia, demografia, diritto, economia, filologia, filosofia, geografia, psicologia, sociologia, storia. È formata da 81 centri di ricerca a cui lavorano più di cinquecento professori che arrivano da tutte le parti del mondo. Non c'è studioso francese di un certo prestigio che non l'abbia frequentata e non vi abbia studiato.

Lui stesso racconta che un giorno mentre viaggiava in metropolitana gli venne in mente che sarebbe stato un punto di vista interessante studiare i parigini con lo stesso spirito con cui aveva studiato le culture cosiddette primitive in giro per il mondo.
In altre parole, si pose il problema di descrivere la modernità del mondo occidentale dal punto di vista di chi viene da lontano, con gli occhi di chi la vede per la prima volta.
In pratica, Augé decise di considerare il "qui" ed "ora" dei luoghi della modernità senza nessun preconcetto.

Questa ottica gli consentì di portare alla ribalta alcuni aspetti critici della realtà metropolitana, a partire da una circostanza che non credeva di dover prendere in considerazione.
Il notevole aumento della solitudine delle persone, nonostante l'evoluzione dei mezzi di comunicazione di massa.

Il contributo più importante che questa indagine realizzò è legato alla fisionomia di certi spazi urbani che egli definì dei non-luoghi, ovverosia, spazi pubblici o aperti al pubblico utilizzati per gl'usi più diversi, anonimi e stereotipati, privi di una dimensione storica e senza il calore del vissuto, frequentati da individui soli o da gruppi di persone in transito, che non si relazionano tra di loro.
Quali sono questi spazi?
Citiamone qualcuno alla rinfusa, sono gli aeroporti, le stazioni, i grandi alberghi, le autostrade, i loro posti di ristoro, gli svincoli stradali della periferia metropolitana, i centri commerciali, gli ipermercati, i grandi magazzini.

Il neologismo di non-luoghi per Augé definisce due concetti complementari quali sono il luogo – costruito con una destinazione d'uso specifica – e il rapporto che viene ad instaurarsi con chi ci transita, con i suoi utenti, con coloro che attraversano questo spazio.

L'espressione di non-luoghi, in questo senso, si contrappone ai luoghi antropologici classici, come sono i luoghi vissuti dagli uomini, le agorà, le piazze di paese, i mercati contadini, le biblioteche, i circoli.

I non-luoghi, nella realtà metropolitana, sono anche un'espressione importante delle strutture necessarie per la circolazione accelerata delle persone, dei beni e delle merci (come sono gli aeroporti, i raccordi e gli svincoli stradali, le autostrade).
In questo senso, fanno parte dei non-luoghi anche i mezzi di trasporto, i grandi centri commerciali, i campi profughi, le grandi fiere campionarie, eccetera.

In pratica sono gli spazi in cui le singole persone, con i loro problemi e la loro solitudine, s'incrociano senza mai entrare in relazione, il più delle volte sospinti dal desiderio di muoversi, mostrarsi, consumare, accelerare le operazioni della vita quotidiana.

2022-23

Su queste persone agisce un in imperativo, tipico del comportamento ossessivo-compulsivo del consumatore, caratterizzato dal bisogno di efficienza, che induce a preferire i luoghi in cui gli acquisti possono essere concentrati, risolti in un'unica mossa consolatoria, come sono per fare un esempio gli acquisti dei beni, anche alimentari, concentrati nel *megastore*.

Secondo Marc Augé, questi non-luoghi sono un'espressione della surmodernità.
Vale a dire, essi non solo non sono pensati in questo senso, ma non sono neppure in grado d'integrarsi con i luoghi storici della città, anzi spesso entrano in conflitto con essi banalizzandoli.
In pratica li devalorizzano alla stregua di curiosità per studiosi, come sono i musei o i palazzi antichi, tutti luoghi che non sanno rispondere alla logica dello spettacolo che domina la modernità.

La surmodernità nei fatti è l'effetto combinato:
- Dell'accelerazione del tempo e degli avvenimenti che spesso finiscono per sovrapporsi o contraddirsi.
- Della banalizzazione dello spazio spesso connesso con il suo rimpicciolimento (psicologico) derivato dalla velocità con il quale lo si percorre.
- Dell'irrigidimento dell'individualità degli utenti dei non-luoghi in un ruolo preformato.

In questo modo, la surmodernità si presenta, allo stesso tempo, come un eccesso di senso paradossalmente reso evidente da un caos diffuso.
Conclude Augé, per questo i non-luoghi sono lo spazio deputato della surmodernità.

Un altro carattere dei non-luoghi è di massificare la cultura egemone e le sub-culture che in essi confluiscono senza minimamente integrarle tra di loro.
Spesso quando non c'è un risvolto economico questa massificazione si muove in direzione di una esasperazione calcolata delle differenze o in una ghettizzazione delle sub-culture.
Lo si può verificare a proposito del cibo che per secoli ed in ogni parte del mondo è stato ed è un fattore essenziale nei processi di socializzazione.

In ogni centro commerciale possiamo facilmente trovare un'offerta differenziata di cibi – da quelli standardizzati dalle grandi multinazionali al cibo etnico a quello biologico o naturista – tutti però rigorosamente e commercialmente separati l'uno dall'altro senza possibilità di fusione, contaminazione, integrazione.
In pratica è come se tutto il mondo fosse in qualche modo risucchiato dai non-luoghi per meglio dividersi o, se volete, toccarsi, annusarsi, conoscersi,amarsi.

Un altro carattere dei non-luoghi è legato al tempo.
I non-luoghi sono concentrati esclusivamente sul presente. Essi non conoscono nessun altra dimensione temporale.
In un certo senso sono un riflesso della precarietà che domina la modernità e ci abituano a viverla.
Nei non-luoghi si transita ma non si abita.

Ancora, i non-luoghi a prima vista appaiono tra di loro vistosamente diversi, ma solo per delle insignificanti sfumature, nella realtà è difficile distinguerli.

Sono costruiti su un'idea di spazio standard comune a tutto il "mondo commercializzato", uno spazio che sembra disordinato, ma non è così, perché se lo si osserva con attenzione si vede che è calcolato con precisione maniacale in ogni suo aspetto, dai volumi alle luci, alla lunghezza dei percorsi, dall'intensità dei suoni ai luoghi di sosta, ai sistemi informativi che orientano il visitatore.

2022-23

Sono spazi efficienti, moderni e coerenti dal punto di vista ergonomico, dalle porte automatiche, al condizionamento del clima, addirittura alle aree odorose che identificano i vari comparti.

Sono anche spazi omogeneizzati che offrono – con la formula del *franchising* – la ripetizione infinita di strutture commerciali simili tra di loro che devono creare l'illusione di poter scegliere.
Perché i non-luoghi hanno questo assetto percettivo?
Perché gli utenti, i passeggeri, chi semplicemente transita in questi non-luoghi devono essere rassicurati sul fatto di poter trovare in qualsiasi parte del mondo gli stessi stereotipi compositivi.
Devono, per esempio, sentirsi sicuri di ritrovare la catena di *fast-food* che amano, le marche e i prodotti commerciali che usano, la stessa disposizione degli spazi, le stesse regole di circolazione, le stesse norme di comportamento, gli stessi volumi, gli stessi suoni, gli stessi rumori e le stesse musiche.

Qui, siamo in presenza di un altro dei paradossi funzionali dei non-luoghi.
Il viaggiatore in transito in un paese sconosciuto che si sente in qualche modo disorientato ritrova nell'anonimato dei non-luoghi – come sono gli aeroporti, la stazioni di servizio, le autostrade – un motivo di conforto e di sicurezza.

Nei non-luoghi, si comunica con una neolingua, si "parla" per così dire:
- Attraverso dei simboli, vale a dire, una segnaletica unificata.
- Con parole d'ordine standard, vietato fumare, non superare la striscia bianca, svoltare a destra, vietato sostare, eccetera.
- Ascoltando e reagendo alle voci preregistrate, suadenti e femminili specialmente quando contengono inviti sia nella lingua del luogo in cui sorge il non-luogo che in un inglese basico sempre più popolare.

In questo modo nei non-luoghi non c'è un grande spazio per i ruoli personali. Tutto si organizza sulla relazione tra utenti consumatori o fruitori e servizi.
Questi utenti sono l'uomo medio, l'uomo generico o se volete, l'uomo senza qualità, non importa che lo sia veramente o accetti di farsi considerare tale.

In questo senso nei non-luoghi si è individui anonimi e in questa condizione c'è l'*imprinting* di una libertà perversa posta all'esclusivo servizio del consumo.
Non c'è mai neanche un contatto interpersonale, una conoscenza individuale, spontanea o cercata su una reciproca interazione di valori.

Nei non-luoghi non ci sono nemmeno i gruppi sociali, tutto al più branchi di turisti o di giovanissimi. Quest'ultimi però essendo consumatori mediocri sono confinati a sostare sugli ingressi, come a presidiarlo.

Consideriamo adesso i non-luoghi in un contesto più ampio.
Se ci muoviamo dal centro urbano di una qualunque città occidentale verso la sua periferia costatiamo che la forma della città si sfalda fino a svanire.
In pratica un *continuum* senza ordine subentra progressivamente alla forma urbana punteggiata da infrastrutture.
In questo modo, i luoghi urbani, intesi in chiave morfologica, finiscono per contrapporsi ai non-luoghi della metropoli diffusa.

Questi non-luoghi si sono sovrapposti alle eterotopie, cioè alle realtà de-territorializzate di un tempo, alle zone di transito o ai dormitori che una volta rendevano povera la periferia.

2022-23

Se si osserva bene c'è un po' dappertutto una perdita di centro – topografico e sentimentale – dello spazio urbano e l'avanzare di nuove centralità che in qualche modo lo rifiutano.
Sono centralità che si organizzano soprattutto lungo gli assi delle infrastrutture della circolazione, del commercio e della residenza, hanno un carattere nomade, che si misura sulla distanza dal centro storico.
Tendono a privilegiare la breve durata, l'effimero. cioè, non aspirano a diventare dei luoghi vissuti, dei monumenti della memoria locale.

Queste centralità si caratterizzano per la loro vitalità fondata sui consumi, per la loro capacità di trasformarsi rapidamente, così da resistere all'obsolescenza non programmata, al deperimento e all'abbandono.
In breve questi non-luoghi hanno una notevole capacità di adattamento e di riconversione che li rende unici, sono luoghi non abituali, non permanenti, connessi alla logica delle mode e della fruizione "mordi e fuggi".
Con un certo pessimismo sono stati definiti come dei paesaggi della dispersione, delle isole in cui confluiscono disperazione e sconforto, perché da una parte hanno cancellato i confini classici della città, dall'altra hanno fatto lievitare i conflitti e contribuito a costruire aree di scontro sociale.

ALCUNE PREMESSE ORIENTATIVE.

Se la tua vita è digitale, fatti un backup!

Nelle società moderne la vita corrente è sempre più simile a un immenso accumulo di spettacoli.

Lo spettacolo – come lo definì Guy Debord più mezzo secolo fa – non è solo un insieme di immagini, ma va considerato come un rapporto sociale fra gli individui mediato dalle immagini.

Come abbiamo già detto, ne deriva che, nella post-modernità, le relazioni sociali sono sempre più "*mediatizzate*" dalle immagini.

Immagini che giocano un ruolo essenziale nella definizione della vita sociale e culturale e, per conseguenza, nella costruzione e nella determinazione dei significati e della produzione simbolica.

A partire dal secondo dopoguerra – soprattutto negli Stati Uniti – si vede bene come le immagini hanno teso, sempre di più, a sostituire la parola e la scrittura e come, questo nostro immergersi nel mondo visuale, penetri sempre di più nella vita corrente.

Il risultato di tutto questo è che le immagini hanno sostituito, in moltissimi campi della vita sociale e culturale, la scrittura, intesa come un canale privilegiato di comunicazione.

In breve, il mondo che viviamo tende a identificarsi sempre di più con il "visto".

Questo stato di cose – che ha risvolti sociali, culturali, politici e tecnologici – obbliga a ripensare il rapporto tra il *linguaggio scritto* e il *linguaggio visuale*, perché questo rapporto è alla base di quei processi culturali dai quali derivano la formazioni sociali e le strutture ideologiche della società.

Tutti – per esperienza diretta o indiretta – sanno come la scrittura ha giocato un ruolo chiave nella definizione del nostro passato e come nelle società post-moderne le immagini stanno sostituendo,con una frequenza sempre più accellerata, i testi scritti come forma culturale e educativa dominante.

Per semplificare possiamo dire che il mondo, come esperienza *testuale*, è stato in buona parte sostituito da un mondo come esperienza *visuale*.

Questo significa che siamo i testimoni di un passaggio da una *cultura del discorso*, che può essere *testuale* e *diacronica*, a una *cultura dell'immagine* che ha la caratteristica di essere *sincronica* e con un forte *impatto mediatico*.

In sostanza, i principi organizzativi del mondo occidentale sono sempre di più fondati sulle *immagini* che sulla *scrittura*.

È come dire che la cosiddetta post-modernità è "*oculocentrica*" non solo per la quantità delle immagini che circolano e che organizzano la conoscenza (grazie ai supporti digitali), ma perché gli individui hanno appreso a *interagire con le esperienze visuali, esperienze il più delle volte costruite e socialmente rilevanti*.

Esperienze visuali che finiscono per giocare lo stesso ruolo dei fatti sociali in virtù del loro *carattere impositivo*.

Come ha scritto Nicholas Mirzoeff, docente di *cultura visuale* presso la New York University, il visuale rende obsoleto qualunque tentativo di definire la cultura e la società in termini esclusivamente linguistici.

Per valutare il flusso (ininterrotto) di immagini che sono intorno a noi diciamo che, in un'ora di una qualunque trasmissione – tramite uno schermo – noi possiamo vedere più immagini di quelle che vedeva in una intera vita un qualunque abitante di una capitale europea nel diciottesimo secolo.

Ogni due minuti gli americani scattano più fotografie di quante ne siano state scattate nell'intero diciannovesimo secolo.

Nel 2015 si calcola che youtube ha registrato più di tremilaottocento miliardi di fotografie!

A queste osservazioni va aggiunto che oltre alle immagini fotografiche, cine-televisive, informatizzate, esistono molte altre forme di *dati visuali* che circondano e compongono l'esperienza del vivere.

Anche se non ce ne rendiamo conto, molti degli oggetti che ci circondano veicolano significati visivi.
Basta pensare agli edifici urbani, alle strade, agli edifici religiosi, ai centri commerciali, ai monumenti.

Non va poi sottovalutato – come ha scritto Erving Goffman – che buona parte dell'*interazione sociale* si basa sulla *comunicazione* prodotta dal *linguaggio del corpo*, dalle espressioni del viso, dai movimenti e dalle pose che assumiamo, in modo più o meno deliberato.

Questa attenzione alla *dimensione visiva* del mondo sociale segna, in qualche modo, il passaggio da una sociologia dei media classici ad una sociologia più attenta al paradigma visuale, inaugurata a suo tempo, possiamo dire, da Marshall McLuhan.

Un passaggio dietro cui ci sono *molti* interrogativi.
Chi produce le immagini?
Per quale motivo le produce?
Da chi sono viste?
A chi sono indirizzate?

2022-23

Chi le interpreta?
Chi le utilizza, in che modo le utilizza?

****

Molti degli autori che si sono occupati di sociologia visuale (Nicholas Mirzoeff, Stuart Hall, Jessica Evans, Chris Jenks) provengono dai *cultural studies*.

Gli studi culturali *costituiscono un particolare indirizzo di studi sociali che ha origine in Gran Bretagna, alla fine degli anni '50 del secolo scorso, come ampliamento del settore della critica letteraria verso i materiali della cultura popolare di massa.*

Gli studi culturali*, fin dall'inizio, combinano una varietà di approcci critici, molto spesso politicamente impegnati, tra cui il post-modernismo, la semiotica, il marxismo, il femminismo, gli studi di genere, l'etnografia, la teoria critica della società, lo strutturalismo e gli studi post-coloniali.*

L'obiettivo degli studi culturali *è quello di comprendere come venga elaborato il significato, e come esso sia in relazione – secondo l'impostazione teorica postmoderna – con i sistemi di potere e di oppressione.*

Abbiamo usato l'espressione di significato, più corretta sarebbe quella di Weltanschauung che, nella filosofia tedesca, esprime la concezione del mondo, della vita, e della posizione in esso occupata dall'uomo.

Per tornare in argomento come abbiamo già accennato, studiare la cultura visuale non significa semplicemente analizzare le immagini, ma prendere in considerazione la posizione (sempre più centrale della visione) nella vita quotidiana e di conseguenza nella costruzione e nella condivisione dei significati.

Per Mirzoeff, la principale caratteristica della cultura visuale è *la tendenza a visualizzare delle cose non-visuali con l'aiuto di supporti tecnologici*.

È un aspetto che modifica, possiamo dire ancora una volta, il rapporto tra ciò che è visibile e ciò che non lo è:

- In passato l'arte sacra ha rappresentato, attraverso l'occhio della fede, una particolare forma di invisibile – il divino.

- La fotografia nell'Ottocento ha permesso all'occhio della scienza di rappresentare e riprodurre la realtà visibile e di conservarla.

- Tecnologie, come il microscopio e i raggi X, hanno permesso al secolo scorso di guardare al di là delle possibilità della vista e di rendere visibile una realtà invisibile, ma reale.

- Infine, nella stagione del visuale – come l'ha definita nel 1999 lo scrittore e saggista francese Régis Debray – la tecnologia rende visibile una realtà che è solamente simulazione e che noi di fatto viviamo volenti o nolenti come reale.

In quest'ottica, utilizzando la dialettica di McLuhan, diciamo che un'immagine costruita con il *computer* è, *da un punto di vista ontologico*, più simile a un'icona religiosa che a un'immagine prodotta dalle tecnologie non virtuali.

2022-23

Un secondo importante aspetto della cultura visuale è *la tendenza a visualizzare l'esistenza*.

Basta guardarsi intorno, per prendere coscienza che tutto tende a divenire visibile.
Dai modelli informatici alla medicina. Dalle interfacce grafiche ai telefoni, fino agli aspetti più intimi della vita privata.

Un terzo aspetto importante della cultura visuale è *la centralità* dell'esperienza visuale.

Fino a secolo scorso esistevano delle rappresentazioni visuali socialmente definite e gli individui ne erano i destinatari passivi.

Oggi chi osserva può – con un minimo di competenza – impadronirsi delle immagini, de-contestualizzarle, utilizzarle per comunicare o alterarle. Non a caso proliferano le *fake* new.

Ha spiegato Marshall McLuhan, con uno dei suoi celebri paradossi, se la *Gioconda* esce dal *Louvre* parigino e finisce su una *t-shirt* essa assume un significato completamente diverso, se non contradditorio, da quello dell'originale appeso nel museo.

In altri termini, diciamo che è divenuto essenziale capire ciò che gli individui e le istituzioni fanno con le immagini e che cosa si ripromettono da esse.

Infine, un ultimo e importante aspetto della cultura visuale è *la visualizzazione del mondo*.

La visualizzazione suppone che le immagini non siano né la realtà né la sua rappresentazione, ma sono una sua *simulazione* che, come ha scritto Jean Baudrillard, capovolge l'idea stessa di realtà.

Ma cosa vuol dire visualizzare?
Per il senso comune vuol dire rendere visibile, mostrare.

Nel contesto degli studi sociologici realizzare un'immagine significa produrre una *costruzione sociale*, anche quando questa costruzione mantiene un *rapporto indicativo* con la realtà rappresentata, come nel caso della fotografia e del cinema.

Allo stesso tempo, visualizzare equivale anche contribuire a dare una definizione della realtà.

Equivale a veicolare un significato. A produrre una certa visione del mondo.

Ciò vuol dire che la visualizzazione – quale che sia il mezzo tecnologico su cui si fonda, dal pittogramma al *pixel* – consente di rendere visibili le *relazioni di potere*.

Un piccolo esempio di questo ce lo suggerisce John Berger, un critico d'arte inglese che ha scritto molti libri sul tema delle immagini e della visione, quando sottolinea come nella rappresentazione della donna e dell'uomo nella pittura europea, l'uomo è colui che agisce, la donna è colei che appare.

Questa visualizzazione riflette la differente importanza sociale attribuita ai due sessi.

Lo sguardo dell'uomo è l'espressione del potere che incarna.

La figura femminile è il guardato, è l'oggetto che si lascia guardare.

2022-23

Possiamo aggiungere che, in questa pittura, colui che guarda – l'uomo – non è mai rappresentato nell'atto di farlo.

Come le *Femen* o le *Guerilla Girls* hanno ricordato ai direttori di museo, con sarcasmo, attraverso delle performance visuali (il seno nudo usato come una lavagna per le *Femen*, delle maschere da gorilla per le *Guerilla Girls*), la donna è stata il soggetto principale del nudo nella pittura europea…ed era ora di riconoscerlo e di cambiare strada.

Aggiungiamo che, ancora oggi, nonostante i mezzi della rappresentazione visuale siano cambiati, non lo è il modo di vedere il femminile.
Questo fatto vuol dire molte cose.
Nel nostro contesto che la nostra società da ancora per scontato che *lo spettatore ideale sia un uomo o comunque che l'uomo ne abbia diritto*.

Aggiungiamo come in *Gender Advertisements* del 1979, Irvin Goffman, nell'analizzare i modi con cui sono usati dalla pubblicità le differenze sociali e di genere, sottolinea come i generi sono deliberatamente rafforzati nelle immagini pubblicitarie fino a diventare caricaturali.

Un esempio ancora più importante, sempre a proposito del potere delle immagini, è il modo con cui la cultura occidentale ha veicolato il concetto di civiltà e di come la fotografia colonialista (spesso spacciata per antropologica) a diffuso in Europa lo stereotipo del selvaggio per giustificare e legittimare il razzismo e la violenza colonialista.
En passant, qui è bene ricordare che primitivo non vuol dire selvaggio.

Infine, un capitolo a sé è rappresentato dalla visualizzazione delle guerre e dei conflitti attraverso un giornalismo *embedded*, guidato (potremmo dire accecato) nei suoi *reportage* da militari esperti in comunicazione e *fake new*.

Tutti questi esempi dimostrano che *il punto di vista è una specie di potere …il potere di affermare il proprio punto di vista.*
Perché vedere equivale a controllare.
Essere visto equivale a essere controllato.

In questa ottica, il massimo del potere visuale si situa là dove si può vedere tutto senza essere visto. Un fatto che ha generato il convincimento che la società dell'immagine è un grande *panopticon* o, come dicono gli americani, un grande fratello (*big brother*).

Panopticon o panottico è un carcere ideale progettato nel 1791 dal filosofo e giurista Jeremy Bentham. Il principio che ispira la sua progettazione è di permettere a un unico sorvegliante di osservare tutti i soggetti di una istituzione carceraria senza permettere a questi di capire se siano in quel momento controllati o no.
L'idea di panopticon come metafora di un potere invisibile ha ispirato pensatori e filosofi come M. Foucault, N. Chomsky, Zygmunt Barman e non da ultimo Gorge Orwell.

In ogni modo, la vita corrente nei paesi industrializzati è sempre più controllata da telecamere e da sensori.
Da quelli degli autobus a quelle degli *shopping malls*.
Da quelli delle grandi arterie di traffico a quelle dei *bancomat* o degli edifici pubblici.

Questo fenomeno – nell'era degli schermi visuali – fa diventare il "punto di vista" un fattore centrale.

Significa che non possiamo limitarci all'esame funzionale del regime scopico, ma al contrario, dobbiamo considerare che il *potere di visualizzare* – dunque, di veicolare dei significati – è diventato un oggetto di negoziazione e di controllo socioculturale e questo perché la visualizzazione è sempre all'interno di una cultura.

Così, se è vero che le immagini sono una *interpretazione del mondo* è anche vero che la cultura dipende dall'*interpretazione* che i suoi membri danno a ciò che li circonda e al senso che finiscono per attribuire al mondo che abitano.

La questione di fondo, dunque, è: come *agiscono* le immagini?

Partiamo da una constatazione.
Anche se è vero che il mondo sta acquisendo – grazie al digitale – una dimensione essenzialmente *visuale* il problema sta nel fatto che ci sono molte incertezze su ciò che, per gli individui, significa visuale.

- Molti studi sull'argomento si limitano a riflettere sugli effetti dei *media,* vale a dire sulla produzioni di immagini che entrano nei processi di costruzione della realtà sociale.

- Altri studi si focalizzano sulla *realtà virtuale* vissuta come se fosse reale, soprattutto dal punto di vista degli individui.

- Sono invece ancora inadeguate le ricerche sugli effetti che la dimensione visuale ha sulla vita sociale e sulla produzione della cultura.
In sostanza:
- Ricerche che spiegano come agiscono (e comunicano) le immagini coinvolte nella costruzione dei significati. (dai *media* ai muri della città, ai corpi, agli oggetti, ai segnali urbani, alla pubblicità, alle vetrine, ai prodotti artistici…)

- Come queste agiscono sulle norme e i valori.

- Sulla regolazione dell'interazione e dei processi di sociabilità.

- Sull'affermazione delle differenze e delle appartenenze, e soprattutto sui percorsi di costruzione delle identità.

È un problema complesso perché la visione di un'immagine avviene sempre in un contesto sociale che ne condiziona l'impatto con la conseguenza che il tipo di visione percepita – in base al contesto sociale – cambia il suo significato, così come il modo di vederla ne modifica gli effetti.

Un conto è vedere un film o una partita di calcio sdraiati sul letto, un conto è vederli in un cinema o su uno schermo in una piazza cittadina.

Chi guarda delle immagini, poi, ha un suo modo di guardarle, questo modo cambia i loro significati e dunque le loro dinamiche di negoziazione.

Per comprendere meglio questi punti va ricordato che, in termini fenomenologici, le immagini non sono né vere, né false, ma *strutture interpretative* (costruzioni visuali) che dipendono dal modo di usarle e da chi le usa.

2022-23

Aggiungiamo che la loro natura è il più delle volte ambigua e questa ambiguità spesso produce sullo spettatore un impatto emotivo molto forte e violento.

Questa situazione si verifica soprattutto quando il significato *denotativo* e il significato *connotativo* non sono separabili l'uno dall'altro.

In linguistica la DENOTAZIONE indica il significato principale di una parola rispetto alla CONNOTAZIONE che invece ne tratteggia l'aspetto psicologico.

Facciamo un esempio.

Se osserviamo la fotografia di un bambino del terzo mondo affamato e ammalato (aspetto *denotativo*) immediatamente non possiamo non pensare a tutti i bambini che muoiono di fame e sono malati (dimensione *connotativa*).

Su questo argomento Roland Barthes, negli anni '80 del secolo scorso, mise in luce il carattere *polisemico* delle immagini, vale a dire la *molteplicità* dei loro significati *connotativi*.

Significati che possono essere compensati o dirottati dall'uso delle didascalie che, in molti casi giocano il ruolo di un significato *denotativo*.

Ricordiamo, qui, che il linguaggio verbale possiede un potere di gestione delle potenzialità espressive delle immagini grazie al fatto che ha un *codice* connotato, cioè un codice fondato su una logica razionale e sequenziale scomponibile in segni che costituiscono il suo meccanismo interpretativo.

Al contrario, la *polisemia* del linguaggio visuale, osserva Barthes, rimanda alla debolezza o alla mancanza di un codice e all'assenza di un contesto interpretativo esplicito.

Questo comporta che il significato di un'immagine è contestuale, soggettivo e interpretabile in molti modi, modi che riflettono lo stato d'animo, il vissuto, la cultura, la memoria, eccetera.

Per tornare al discorso sociologico, la polisemia delle immagini è un elemento che complica la ricerca sociale perché accentua l'arbitrarietà interpretativa tutte le volte che la ricerca si basa su delle immagini considerate come "dati", soprattutto in assenza di un contesto che ne espliciti il significato *connotativo*.

****
Vediamo ora la relazione vedere/sapere, partendo da una considerazione: noi oggi siamo immersi nel vedere.
La vista è il senso più usato nel nostro rapporto con il mondo ed è quello che gestisce i nostri rapporti con gl'altri.
Tutte le nostre attività implicano il vedere e fanno della cecità un oggetto d'angoscia, una catastrofe.

Perdere la vista significa essere emarginati dai modelli culturali che abbiamo organizzato intorno alla vita corrente.
Non per caso in moltissime lingue il termine "cieco" ha connotazioni negative perché l'accecamento è percepito come una mancanza di lucidità.

Di contro, vedere è capire.

I modi di guardare, poi, sono molteplici, si può dire che danno spessore alla significazione, aprono alle profondità del mondo, colmano le distanze.
Va aggiunto che l'acutezza dello sguardo ha i suoi limiti, l'infinitesimo il molto lontano ci sfuggono.

Paradossalmente la vista è un *senso ingenuo*, perché è spesso vittima delle apparenze.

È *ingenuo* perché quando guardiamo senza il giusto distacco, prendiamo spesso le lucciole per lanterne.
È *ingenuo* perché sa trasformare il mondo in immagini, ma poi non sa distinguerle dai miraggi.

In ogni caso è una condizione essenziale per valutare la realtà, tanto che vedere è credere.

Diciamo spesso "vedrò per credere" oppure, "crederò quando avrò visto".

In termini fenomenologici, vedere è *ciò che salta agl'occhi*, è ciò che è *e-vidende*.

Il verbo *vedere* deriva dal latino *videre*, ma alla base di *videre* c'è *veda* – io so – che ha la stessa radice indo-europea, da cui deriva *evidenza* – ciò che è visibile – e *provvidenza* – che è il prevedere divino, ovvero, l'espressione della sovranità.

Per restare all'etimologia, in greco la *teoria* è una contemplazione e il *theoros* è lo spettatore.
Quanto all'espressione *speculare*, è un verbo che deriva dalla parola *specula*, come chiamiamo il luogo dal quale si osserva.

In quest'ambito lo sguardo è volontà di sapere.
Costituisce una sorta di sospensione sugli eventi che coinvolge il desiderio di dare un senso.
Lo *sguardo* è *poiesis*, è azione, è volontà di capire.

Lo sguardo sa essere tattile, cerca il contatto.

I rapporti d'amore o di potere conoscono bene la potenza dello sguardo, così come il mondo femminile conosce con fastidio l'essere osservato e scrutato.

Nella cultura medioevale, come in quella rinascimentale, lo sguardo era considerato un *potere* capace di ridurre il mondo al suo volere.
Poteva avere una forza d'impatto sia benefica che malefica.

Non per caso, il *malocchio* (il potere malefico dello sguardo) è condiviso da numerose culture, come se lo sguardo fosse in grado di *pietrificare* per poter mantenere il suo controllo sul mondo.

Mangiare con gl'occhi non è solo una metafora, spesso è un oltreggio.
Alcune culture prendono questa metafora *alla lettera*, perché vedere è una porta spalancata sul desiderio, un atto che si percepisce, come spesso sanno bene le persone che sono spiate.
È un atto fastidioso, che non lascia indenni e che coinvolge sia il soggetto che l'oggetto del desiderio.

Ha scritto Sigmund Freud nei *Tre saggi sulla teoria sessuale*:
L'impressione ottica rimane la via attraverso la quale è risvegliato l'eccitamento libidico.
In ogni modo non occorre conoscere Freud per sapere che l'amore rende ciechi, perché il desiderio deforma e riformula per *meglio desiderare*.

2022-23

L'immaginario popolare è da sempre convinto che lo sguardo è una sorta di contatto.
Ce lo confermano le espressioni della lingua.
Lo sguardo accarezza, fulmina, cova, inchioda.
È penetrante, acuto, tagliente. Trafigge, gela, uccide.
Popola le espressioni d'uso corrente. Come nel guardare in cagnesco, di sbieco, di traverso, di buon occhio.
Gli amanti si fanno gli occhi dolci, si mangiano con gli occhi.
Lo sguardo può essere duro, acuto, mellifluo, avvincente, crudele.

Andiamo avanti.
Noi sappiamo che i sensi devono produrre senso.
Ma per produrre senso occorre imparare a vedere.

Alla nascita il bambino non coglie il significato delle forme che gli stanno intorno.
Poi lentamente comincia a discriminarle partendo dal volto della madre.

Qui c'è un problema logico.

Per riconoscere si deve conoscere.

Per mesi la vista del neonato è meno sviluppata dell'udito e del tatto con il seno materno.

Poi la vista prende il sopravvento e diviene un elemento fondamentale della sua educazione e del suo rapporto con il mondo.

In questo modo si trasforma in un elemento chiave per la sua educazione.

Diciamo che la vista è un elemento fondamentale per il bambino, ma per diventarlo richiede sia la parola degli adulti che il senso del tatto per indirizzarla.

Il vedere non è un atto passivo, ma, usando una metafora, una presa attiva sul mondo.

Nella vita di tutti i giorni quando un oggetto si vede male (per via della distanza, della forma o per le cattive condizioni di visibilità) l'individuo si sposta, strizza gli occhi, si protegge dalla luce diretta per vedere meglio.
In questo modo figure informi possono diventare familiari.

È ciò che sta alla base del *test* di Rorschach, usato in psichiatria come strumento per catalizzare le fantasie.
Le macchie sulle tavole del *test*, prive di un significato preciso, vengono offerte all'immaginario del paziente e le sue risposte rivelano le sue preoccupazioni, i suoi desideri, le sue angosce, i suoi incubi.
Anche se di per sé queste macchie non significano nulla, l'individuo attribuisce loro un significato in funzione della sua personalità.

Nel *Trattato della pittura* Leonardo da Vinci (1452-1519) aveva intuito questo fatto.
Scrive:
Se tu riguarderai in alcuni muri imbrattati di varie macchie o pietre di vari colori misti…potrai su di loro vedere similitudine di diversi paesi, profili di montagne, fiumi, alberi, pianure, grandi valli e

2022-23

colli in diversi modi. Ancora vi potrai vedere battaglie e atti di figure, strane arie di volti e abiti e infinite cose, le quali potrai riprodurre.

Possiamo dire che per le immagini il significato viene sempre a posteriori.
In altri termini, è lo sguardo che fa emergere una *Gestalten* del guardato.

La visione, ha scritto Merleau-Ponty, non è altro che un particolare uso dello sguardo, perché l'occhio non è mai innocente, ma arriva di fronte alle cose con una sua storia, una sua cultura e soprattutto con un suo inconscio.

In buona sostanza, l'occhio non riflette semplicemente il mondo, ma lo crea con le sue rappresentazioni.
Più semplicemente, la vista, filtrando ciò che percepisce, rende il mondo pensabile.

In questo senso, più che un meccanismo di registrazione la vista è un'attività di pensiero.
O, in modo più esplicito, gli occhi servono per contribuire a costruire il senso del mondo.

Il filosofo francese Pierre-Maxime Schuhl (1902-1984) nel libro, *L'immaginazione e il meraviglioso: il pensiero e lo sguardo*, ha scritto: Saper guardare è il segreto dei processi gnoseologici.
Cosa significata?
Che prima di vedere occorre imparare a riconoscere i segni del vedere come si fa per una lingua.

Noi lo diamo per scontato, ma la lettura di un'immagine su uno schermo richiede la conoscenza dei codici di percezione.

L'etnocentrismo occidentale si è sempre vantato dell'universalità delle sue concezioni a proposito delle immagini e della prospettiva, attribuendo le difficoltà a comprenderle, da parte di altri gruppi sociali, a una loro inferiorità culturale o intellettuale.

Di fatto, in molte culture cosiddette primitive, non abituate alla lettura delle immagini, può risultare difficile operare una distinzione tra finzione e realtà.

Che dire allora degli spettatori parigini del *Grand Café* che, nel dicembre del 1895, raccontano le cronache, si alzarono terrorizzati davanti al film dei fratelli Lumière sull'ingresso di un treno nella stazione di La Ciotat in Costa Azzurra?

****
Vediamo ora alcune rivoluzioni *che hanno trasformato la nostra storia culturale.*

Come mostra la gnoseologia, la scienza muta la nostra comprensione della realtà in due modi.
Il primo modo è definito *estroverso*, ossia è riferito a ciò che ci circonda del mondo.
Il secondo è definito *introverso* perché riguarda la nostra condizione umana, ciò che siamo o pensiamo di essere.

Ci sono *tre rivoluzioni*, nel millennio che ci siamo lasciati alle spalle, che hanno avuto un forte impatto sia sul mondo che in quello che siamo.

Queste rivoluzioni, nel modificare la comprensione del nostro spazio sociale, hanno modificato anche la *concezione* di chi siamo e radicalmente cambiato il nostro modo di percepirci.

2022-23

Fino a sei secoli fa eravamo abituati a pensare di essere al centro dell'universo, messi lì da un dio-padre e creatore onnipotente.
Era, se la vediamo in prospettiva, una pietosa illusione che ci rassicurava e ci faceva convivere con l'angoscia generata dall'invenzione del tempo e dalla coscienza della morte.

Nel 1543, il matematico e fisico polacco Niccolò Copernico pubblicò il suo trattato sulla *rotazione dei corpi celesti*.

Quando questo libro uscì nessuno pensava che dopo aver scosso il nostro modo di vedere la terra e i pianeti avrebbe dato l'avvio a una rivoluzione sul modo di comprendere noi stessi.

I fatti, però, sono quello che sono.

La sua cosmologia eliocentrica spodestò per sempre la terra dal centro dell'universo costringendoci a riconsiderare le nostre opinioni e il nostro modo di rapportarci ad essa.

Le conseguenze di questa rivoluzione, infatti, si resero visibili quasi subito, lasciandoci sgomenti.

Capimmo che la terra è un pianeta piccolo e fragile e solo nella ragione trovammo la forza per studiarlo.
Uno studio che prosegue ancora oggi con l'esplorazioni spaziali.

La *seconda rivoluzione* è avvenuta nel 1859 quando Charles Darwin pubblicò *L'origine delle specie*.

In questo libro si riassumevano anni di esplorazioni scientifiche sul campo, deducendone che ogni specie vivente è il risultato di un'evoluzione da progenitori comuni, attraverso un processo di selezione naturale.

Con Darwin la parola evoluzione acquistò un nuovo significato ritenuto da molti sgradevole e insopportabile.
Un significato che molte religioni ancora oggi rifiutano o accettano solo parzialmente.

In ogni modo, sebbene fossimo coscienti di non essere più al centro dell'universo, sebbene avessimo dovuto ammettere di essere poco più che animali, eravamo ancora padroni dei nostri contenuti mentali.

In altre parole, la nostra capacità di autocoscienza, vale a dire di saper elaborare una coscienza di sé, ci consentiva di avere un posto speciale nell'Universo.

"Penso dunque sono", aveva affermato Cartesio e l'introspezione era considerata un viaggio interiore alla scoperta di sé.

Ci pensò Sigmund Freud a liquidare questa illusione.
Questa *terza rivoluzione* mostrò che la mente è inconscia e incontrollabile.

Che ciò che facciamo è per lo più il frutto dell'inconscio e i cosiddetti stati coscienti sono il più delle volte utilizzati per dare una giustificazione razionale alle nostre azioni.

In altri termini, scoprimmo che non siamo liberi neanche nella nostra coscienza.

2022-23

Questo perché essa ubbidisce più all'inconscio che a noi, banalizzando il più delle volte ciò che riteniamo il frutto della volontà.

In ogni modo, dopo queste tre rivoluzioni, ci restava l'intelligenza.
Anche se è una proprietà difficile da definire, ci pone in una posizione di assoluto vantaggio tra le forme viventi.

Lo prova il fatto che sappiamo costruire macchine, sviluppare progetti e utilizzare le forme della tecnica.

Blaise Pascal, che visse nella prima parte del XVII secolo, inventò la *macchina aritmetica* – più conosciuta come la *pascalina* – con la quale si potevano realizzare la quattro operazioni. Lo fece per suo padre, un commerciante.

A questo proposito va notata una circostanza.
Il metodo di calcolo inventato da Pascal si basa sui *complementi* ed è analogo a quello che seguono oggi i *computer*.

La *pascalina* ottenne subito un grande successo e influenzò un altro grande matematico e filosofo del XVII secolo, Gottfried Leibniz.

Gottfied Leibniz (Lipsia 1646 – Hannover 1716) è stato un matematico, filosofo, logico, giurista storico e magistrato tedesco di origine soroba o serba.

A lui dobbiamo il termine di funzione *che egli usò per individuare le proprietà di una curva.*

Leibniz, assieme a Newton, è colui che sviluppo il calcolo infinitesimale e in particolare il concetto di integrale.

È considerato il precursore dell'informatica e del calcolo automatico e fu l'inventore di una calcolatrice meccanica detta macchina di Leibniz .
E' considerato uno dei più grandi esponenti del pensiero occidentale.

Ricordiamo che fu Leibniz a inventare il sistema dei numeri binari e che, per questa ragione, è considerato il primo scienziato dei *computer*.

Tornando a Pascal, in estrema sintesi, pensare era ragionare e ragionare era far di conto.
La sua macchina era in grado di farlo.

In prospettiva si può dire che i germi di una *quarta rivoluzione* erano stati gettati.

Pascal non poteva immaginare che avremmo costruito macchine in grado di superarci nella capacità di processare informazioni dal punto di vista logico.

Ciò che non era ancora pensabile diventò però evidente con il lavoro di Alan Turing, il protagonista di questa quarta rivoluzione.

In altri termini e come conseguenza delle sue ricerche, Turing ci ha spodestato dal regno del ragionamento logico e soprattutto dalla capacità di analizzare grandi volumi di dati, agendo in modo conseguente.

2022-23

Con il risultato che oggi non siamo più gli indiscussi padroni del mondo dei dati e del loro uso, se non ha prezzo di grandi investimenti economici possibili solo a ristrette oligarghie.

La parola computer è a questo riguardo significativa.
Tra la fine del XVII secolo e il XIX era sinonimo di persona che svolge dei calcoli.

Il termine *computer* è il nome dell'agente del verbo *to compute*.
L'etimo latino è composto da *com* / *cum* (insieme) e da *putare* (tagliare, rendere netto – da cui anche *potare*).
Significa: confrontare (o comparare) per trarre il netto della somma.

In sostanza, il termine *computer* indicava originariamente una persona incaricata di eseguire dei calcoli.
Fu grazie a Turing che, negl'anni '50 del secolo scorso, la parola *computer* perse il suo riferimento all'uomo e divenne sinonimo di macchina programmabile, ovvero, di *macchina di Turing*.

Questa *quarta rivoluzione* ha messo in crisi il convincimento sulla nostra unicità e ci ha ridisegnato come *organismi informazionali* (*inforg*) reciprocamente connessi e, al tempo stesso, parti di un *ambiente informazionale* (*infosfera*) che condividiamo con altri agenti naturali e artificiali.

Agenti che processano informazioni in modo logico e autonomo.

Da ciò discende che, molto probabilmente, la prossima generazione, che abiterà le aree temperate del pianeta, sarà la prima a non considerare più rilevante la distinzione tra ambiente *online* e *offline*. Una distinzione che oggi ci appare opaca.

In ogni modo, se la nostra casa è dove sono i nostri dati, allora vuol dire che, senza rendercene pienamente conto, viviamo già da qualche tempo su *Google Earth* o nel *cloud*.

In informatica con il termine cloud computing (in italiano nuvola informatica*) si indica un paradigma di erogazione di servizi offerti su domanda da un fornitore ad un cliente finale attraverso la rete Internet (come l'archiviazione, l'elaborazione o la trasmissione dati), a partire da un insieme di risorse preesistenti, configurabili e disponibili in remoto.*

Questo non vuol dire che la rivoluzione digitale ci trasformerà in un'umanità di *cyborg*.

Un numero di telefono solo nei film si può digitare per mezzo di una tastiera virtuale che appare sul palmo di una mano, più realisticamente lo possiamo comporre pronunciandolo, dicendolo, grazie al fatto che il nostro *smartphone* ci ascolta e capisce.

Per comprendere, con una metafora, la logica degli *ambienti informazionali* dobbiamo pensare al fatto che in molti contesti le *ICT* (le *tecnologie dell'informazione e della comunicazione*) hanno cominciato ad essere la squadra che gioca in casa (nell'infosfera) con noi che giochiamo in trasferta.

Va sottolineato che noi viviamo in una singola infosfera. Un'infosfera che non ha un fuori.

(In Italia da qualche tempo si usa l'acronimo TIC – Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione – così come il termine cyber.tecnologie è stato sostituito da Web 2.0 o dalla parola rete.
Mentre è ancora usata l'espressione inglese Digital Humanities per indicare quell'area di ricerca interdisciplinare nata dall'intersezione tra scienze informatiche e discipline umanistiche.

Va anche notato che l'uso dell'espressione cyber pone l'accento sulla dimensione avveniristica e fantascientifica di queste tecnologie, mentre parlare di tecnologie informatiche sposta l'attenzione sui loro usi pratici.)

Più precisa è la definizione di sociologia digitale perché la *sociologia digitale è molto di più di una sociologia dei media digitali. È un modo di concepire e praticare la sociologia che prende in esame le trasformazioni che i media e i dispositivi digitali operano (inducono) sul mondo sociale. Un modo che riconosce la svolta epocale prodotta dall'avvento e dall'infiltrazione in ogni aspetto dell'esistenza delle nuove tecnologie e degli oggetti digitali.*

oooooooooooooooooooo

Prima di proseguire ritorniamo un momento su Alan Turing.
Chi era? Perché i suoi studi sono così importanti?

È stato uno scienziato, matematico e filosofo britannico, nato a Londra nel giugno del 1912 e morto il 7 giugno del 1954 a soli 41 anni.

Oggi è considerato il padre dell'informatica grazie ai suoi studi sulla crittografia e alla creazione di algoritmi che hanno gettato le basi per realizzare il primo *computer* e la cosiddetta intelligenza artificiale.

Durante la Seconda Guerra Mondiale al servizio dell'esercito inglese ideò un sistema per decifrare i messaggi cifrati tedeschi (prodotti dalla macchina *Enigma*), che risultò una delle armi decisive per mettere termine alla guerra.
Decodificando i messaggi radio in codice inviati dai tedeschi, la contraerea inglese fu in grado di intercettare gli attacchi e reagire,
Turing utilizzò un primissimo rudimentale calcolatore da lui progettato e costruito in segreto con l'aiuto di scienziati dell'esercito, considerato il padre dei moderni *computer*.

Dopo la guerra, a partire dal 1948 fu lettore di matematica all'Università di Manchester.
Sviluppando le ricerche svolte nel corso del conflitto elaborò quella che è definita la "macchina di Turing".
A grandi linee diciamo che questa macchina possiede una grande memoria ed è capace di ritenere un numero finito di istruzioni. Un "occhio" legge i simboli scritti, esegue gli eventuali calcoli e si porta in una nuova posizione fino a raggiungere il risultato finale.

Il nome di Turing è legato anche ad altri importanti risultati di logica matematica, come la dimostrazione dell'indicibilità del calcolo preventivo puro.

A questo scienziato si deve anche l'elaborazione di un test che prende il suo nome e che consente di stabilire se è una macchina intelligente, vale a dire se siamo nella possibilità di distinguere – in un dialogo scritto – se ci si trova di fronte a un interlocutore umano o a un *device*, a un artefatto.

L'obiettivo del test è quello di dimostrare la capacità di pensare di una macchina, risale al 1950.
Di fatto oggi appare un po' farraginoso.
Si tratta di costruire una situazione sperimentale con tre partecipanti. Un uomo A, una donna B e un terzo partecipante C.
Quest'ultimo deve, tramite delle domande, naturalmente scritte e inviate tramite *computer* o dattiloscritte, stabilire qual è l'uomo e qual è la donna.
Il compito di A è di ingannare C, mentre quello di B è di aiutarlo.

2022-23

Il test di Turing si basa sul presupposto che una macchina si sostituisca ad A, in tal caso, se C non si accorge di nulla la macchina dovrebbe essere considerata *intelligente*, dal momento che sarebbe indistinguibile da un essere umano.
Oggi i test di questo tipo sono molto più complessi e altrettanto dubbi.

Nonostante che l'omosessualità negli anni '50 del secolo scorso in Inghilterra fosse un reato, Alan Turing non nascose mai il suo orientamento sessuale.
Fu arrestato nel 1952. A quel tempo le pene erano particolarmente severe: o il carcere o al castrazione chimica attraverso l'assunzione di ormoni femminili che – tra l'altro – facevano crescere il seno.
Furono umiliazioni che non volle subire e che lo condussero verso una tragica fine.
Si uccise mangiando una mela che aveva avvelenato, come nella favola di Biancaneve.
Non è un caso che il logo della *Apple* è una mela morsicata!

oooooooooooooooo

Intorno alla metà del '700 in molte città europee si cominciò a numerare, strada dopo strada, le abitazioni in ordine crescente, erano nati i numeri civici.

Più che per problemi postali o dei singoli cittadini questo provvedimento veniva incontro alle richieste del fisco e delle forze dell'ordine per *mappare*, come si direbbe oggi, per rintracciare e identificare facilmente le persone.

Ci furono, soprattutto nella *mitteleuropa*, molte proteste di cittadini contrari a questa misura che in alcune circostanze era anche di natura discriminatoria, come nel caso degli ebrei di Boemia, obbligati a usare per la numerazione delle case i numeri romani anziché quelli arabi.

Non è difficile immaginare i mille sotterfugi che furono inventati, come rompere la targa con il numero, metterla capovolta, così che il sei diventa nove, imbrattarla di vernice o di fango, eccetera.

A Parigi, fu Napoleone che introdusse i numeri civici nel 1805.

Charles Baudelaire – il poeta de *I Fiori del male* – definì questa numerazione come un'intrusione criminale nella vita quotidiana dei cittadini.
Possiamo aggiungere non senza un qualche interesse, considerato che era perennemente assediato dai creditori che volevano essere pagati e che lui evitava cambiando in continuazione il suo indirizzo.

Walter Benjamin nel suo *Parigi, capitale del diciannovesimo secolo*, racconta che nei quartieri proletari questa misura fu subito percepita come repressiva e che gli artigiani – con in testa quelli del *fouburg* Saint-Antoine – si rifiutavano di usare il numero della loro abitazione come indirizzo.

L'analisi di Benjamin in realtà è più complessa.
Per questo grande saggista europeo anche l'invenzione della *fotografia* è un punto di svolta nello sviluppo del controllo amministrativo e identificativo, ma questo è un argomento che dovrebbe essere affrontato in modo specifico.

Le osservazioni sulla nascita della numerazione stradale ci servono per capire meglio l'enorme distanza – tecnica, culturale e politica – che separa quei giorni dall'epoca nella quale viviamo.
Un'epoca caratterizzata dalle identità *digitalizzate* e *geolocalizzate*.

Possiamo dire che, nella storia dell'umanità, mai come oggi si è stati in possesso di una quantità così enorme di informazioni immagazzinate su i fenomeni e i comportamenti sociali. Informazioni, che tra l'altro, continuano ad affluire incessantemente nell'area dei *Bigdata*.

Come è noto da almeno una generazione, con piccole quantità di dati, algoritmi e macchine di analisi, siamo in grado di estrapolare informazioni mirate, ma i *Bigdata* hanno reso obsoleto questi metodi mettendoci nella condizione – inedita – di possedere una quantità di dati maggiore di quella che i mezzi più accessibili ci permettono di gestire.

Vediamo qualche grandezza.
Nel 2000 – l'anno di nascita dei nativi digitali – le informazioni registrate erano per il 25 per cento supportate da un formato digitale e per 75 per cento contenute su dispositivi analogici (carta, pellicola, nastri magnetici, ecc…)

Nel 2013 le informazioni digitalizzate erano stimate intorno ai 1200 *exabyte*, vale a dire erano il 98 per cento, mentre quelle analogiche si erano ridotte al 2 per cento.

La mole delle informazioni digitalizzate fino ad oggi è tale che se le stampassimo su carta coprirebbero una superficie grande come sessantacinque Stati Uniti.

A parte il volume delle informazioni c'è da considerare che questi dati fanno capo a pochissimi soggetti, sono di fatto concentrati in pochissime mani.

Cosa vuol dire?
Che *Facebook* – per fare un esempio – possiede il più grande insieme di dati mai assemblati sul comportamento sociale delle persone.

CHE, con molta probabilità, ALCUNE DELLE NOSTRE INFORMAZIONI PERSONALI NE FANNO PARTE ed altre, proprio in questo momento, vi stanno confluendo.

****
Prima di andare avanti ricordiamo, in sintesi, qual è il ciclo dell'informazione:
Generare – Raccogliere – Registrare e immagazzinare – Processare – Distribuire e trasmettere – Usare e consumare – Riciclare e cancellare.

Di queste azioni la nuova e la più complessa è processare.

Nel complesso queste azioni coinvolgono sia il nostro modo di confrontarci con l'Altro da noi, che il nostro modo di relazionarci al mondo o, meglio, alla natura materiale delle cose.

Oramai è un dato di fatto.
Da almeno una ventina di anni, grazie al digitale, siamo circondati (molti dicono *immersi*) *"da – e – in"* nuovi e inediti geo-scenari sociali e culturali e dai loro risvolti economici e politici.

Facciamo qualche esempio di base.

- Siamo circondati dalle *nanotecnologie.*
Le *nanotecnologie* sono un ramo della scienza applicata e della tecnologia che si occupano del controllo della materia su una scala dimensionale nell'ordine del nanometro, ovvero di un miliardesimo di metro e della progettazione e realizzazione di dispositivi in tale scala.

2022-23

- Siamo coinvolti nell'*internet delle cose.*
Nelle telecomunicazioni l'*internet delle cose* è un neologismo riferito all'estensione di *internet* al mondo degli oggetti e dei luoghi concreti. Torneremo sull'argomento, per adesso diciamo che nel web 3.0 gli oggetti digitalizzati sono in grado di collegarsi tra di loro, scambiarsi informazioni, dar vita a reti interoperative attraverso gli oggetti. I database e le piattaforma digitali.

- Siamo immersi dal *web semantico*.
Con il termine di *web semantico* – un termine coniato dallo scienziato inglese Tim Berners-Lee – si intende la trasformazione del *World Wide Web* in un ambiente dove i documenti pubblicati (pagine HTML, file, immagini, ecc…) sono associati ad informazioni e a dati che ne specificano il *contesto semantico* in un formato adatto all'interrogazione e all'interpretazione.

In questo modo, con l'interpretazione del contenuto dei documenti del *Web semantico* saranno possibili sia ricerche più evolute delle attuali – basate sulla presenza nel documento di parole chiave – sia operazioni specialistiche come la costruzione di reti di relazioni e connessioni tra documenti secondo logiche più elaborate del semplice collegamento ipertestuale.

- Ancora, siamo utenti del *cloud computing*.
Una tecnologia che, come abbiamo già visto, consente di usufruire, tramite un *server remoto*, di risorse *software* e *hardware* (come memorie di massa per l'archiviazione di dati), il cui utilizzo è offerto come servizio da un *provider* tramite abbonamento.

- Possiamo usufruire di giochi basati sul movimento del corpo.
Di *applicazioni* per gli *smartphone*, per i *tablet*, per il *touch screen.*

- Abbiamo la possibilità di usare il *GPS*, un sistema di posizionamento satellitare che permette in ogni istante di conoscere la longitudine e la latitudine di un oggetto o di una persona.

Ricordiamo che i dispositivi muniti di un ricevitore GPS sono tantissimi: navigatori satellitari, *smartphone*, *tablet*, *smartwatch*, solo per citarne qualcuno.

GPS è l'acronimo di *Global Positioning System*. Si tratta di un sistema per il posizionamento globale.
Grazie al GPS è possibile localizzare la longitudine e la latitudine di oggetti e persone.
Il tutto avviene tramite i satelliti che stazionano nell'orbita terrestre e permettono di sapere in ogni istante l'esatta ubicazione di un luogo.
La localizzazione è possibile perché i satelliti contengono un orologio atomico che calcola al millesimo di secondo il tempo che passa tra la richiesta effettuata dal ricevitore GPS e le risposte ottenute dai satelliti stessi.

- Non da ultimo siamo immersi nella *realtà densificata*.
Una realtà abitata da *droni* (vale a dire oggetti volanti radiocomandati), auto che si guidano da sole, stampanti 3D, social media, cyber-guerre, eccetera.

Sono tutti argomenti che costituiscono un terreno di polemiche tra *tecnofili* e *tecnofobici.*
Che alimentano un'ampia discussione tra coloro che si domandano che cosa non riusciamo o non ci e consentito di comprendere e che cosa si nasconde dietro tutto questo.

La domanda dirimente è questa: possediamo una *prospettiva ermeneutica* o, più semplicemente, una teoria interpretativa per comprendere e gestire tutto questo?

2022-23

La difficoltà maggiore per l'opinione pubblica è capire quanto queste tecnologie sono estese e come hanno potuto in così breve tempo diventare forze ambientali, antropologiche, politiche, sociali e, non da ultimo, culturali, vale a dire, capaci di interpretare e di trasformare il qui ora dell'esistenza.

Ricordiamolo. Queste nuove tecnologie, a differenza di quelle arcaiche o analogiche, hanno la capacità:

- di creare e plasmare la realtà fisica e intellettuale,

- di modificare la nostra capacità di giudizio,

- di cambiare il nostro modo di relazionarci con gl'altri,

- di modificare la nostra *Weltanschauung*,

- ma soprattutto, a differenza di quelle analogiche, sono in grado di fare tutto questo in modo *pervasivo, profondo e continuo*.

In conclusione, volenti o nolenti – noi globalizzati – ci troviamo a vivere nell'*infosfera* all'alba di un millennio che ancora non comprendiamo.

I punti critici, dal punto di vista delle scienze sociali sono noti.

Saremo capaci di ottenere il massimo dei vantaggi e il minimo degli svantaggi dalle *ICT*?

Saremo preparati ad anticiparne i pericoli dal punto di vista della vita corrente?

Avremo la necessaria competenza per affrontare i rischi che corriamo nel trasformare il mondo in un ambiente sempre più digitale?

In linea generale, fin da oggi e a ragione della loro natura, queste tecnologie ci costringeranno dentro spazi fisici sempre più inconsistenti e concettualmente sempre più limitati.

Ma perché è necessario saper rispondere a questi interrogativi?

Sostanzialmente perché oggi le *novità* non danno più vita a delle fratture nella *continuità* che siano facilmente e a breve termine comprensibili, ricomponibili o assorbibili.

In linea di massima per comprendere queste *novità* abbiamo bisogno di una nuova filosofia della natura e della storia, di una nuova antropologia e di una nuova scienza della politica.

Possiamo dire che ripensare il presente e pensare il futuro in un mondo sempre più *digitalizzato* richiede nuovi strumenti concettuali a partire da una nuova *filosofia dell'informazione*.

La forma storica della *società dell'informazione* ha le sue radici nella scrittura e nell'invenzione della stampa e dei mass media.
Cioè nella capacita di REGISTRARE e di TRASMETTERE.

Oggi, con il digitale questa società si è evoluta con una nuova capacità, quella di PROCESSARE. Una capacità che, paradossalmente, ha contribuito a generare nuove forme di DEFICIT COGNITIVI.

2022-23

I paesi del G7 – Canada, Francia, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Italia, Stati Uniti – e la Cina, in realtà questi paesi sono molti di più, dovremmo aggiungere almeno la Russia europea, l'Australia, la Corea del Sud e l'India, con le sue contraddizioni, costituiscono quella che si chiama una società dell'informazione.

Perché?

Perché più del settantacinque per cento del PIL (cioè del loro prodotto interno lordo, un indice che misura il livello dei beni e servizi di una nazione, anche se non rappresenta il benessere) *dipende da* beni intangibili *– vale a dire che concernano l'informazione – e non da* beni materiali, *come sono quelli del settore agricolo e manifatturiero.*

In termini tecnici una società dell'informazione ha una struttura "manifatturiera" in cui l'informazione è sia la materia prima che produciamo e che alcuni manipolano, sia il prodotto finito che consumiamo secondo le nostre capacità.

****
Vediamo adesso alcuni temi legati al tema dell'infosfera a partire dalla definizione di algoritmo.

Per le scienze sociali possiamo definire l'algoritmo un processo logico-formale o, se preferite, una strategia operativa che si struttura articolandosi in una serie di passaggi logici elementari.

Questo processo conduce a un risultato definito da un numero finito di passaggi.

(L'espressione di algoritmo deriva dalla latinizzazione del nome del matematico e astronomo persiano Muhammad ibn Musa al-Khwarizmi, vissuto nel nono secolo dell'era comune. Vale a dire più di mille anni fa, il suo libro sull'algebra è il più antico che abbiamo su questo tipo di matematica che impiega oltre ai numeri le lettere dell'alfabeto.)

Lo schema elementare di un algoritmo si può esprimere con la forma *if* / *then* – SE/ALLORA.

Nel mondo che viviamo, anche se non conosciamo gli algoritmi, sappiamo che ogni passaggio *logico* comporta una decisione che influenzerà il passaggio successivo.

C'è un gioco che illustra bene questo. E' la *morra cinese*.

Per vincere a questo gioco i passi elementari possibili sono tre:
Se sasso, allora carta. Se carta, allora forbice. Se è forbice, allora sasso.

Fatte le debite proporzioni, i *computer* che giocano a scacchi operano nello stesso senso.

L'importanza degli algoritmi (cioè di questi processi logico-formale) come sapete bene è esplosa con la nascita dell'informatica.

Diciamo che l'informatica è la scienza che studia l'elaborazione delle informazioni e le sue applicazioni.

Più precisamente, l'informatica si occupa della rappresentazione, dell'organizzazione, del trattamento automatico della informazione.

2022-23

Il termine deriva dal francese informatique *(composto di* INFORMATion e automatIQUE*, informazione automatica) coniato dal matematico Philippe Dreyfus nel 1962.*

Attenzione, l'informatica è una scienza indipendente dal calcolatore *che ne è solo uno strumento, ma è facile capire che lo sviluppo dell'informatica è stato ed è tuttora strettamente legato all'evoluzione del* calcolatore.

Pur avendo radici storiche antiche l'informatica si è sviluppata come disciplina autonoma solo a partire dagli anni '60 del secolo scorso, sulla spinta innovativa dei sistemi di elaborazione *e del progresso nella* formalizzazione del concetto di procedura di calcolo*, che possiamo far risalire al 1936, quando Alan Turing elaborò un modello di calcolo, oggi noto come macchina di Turing.*

Dunque, in linea generale, possiamo dire che i *computer*, i *tablet*, gli *smartphone* e gli oggetti connessi sono costruiti secondo uno schema teorico chiamato *macchina di Turing*.

In realtà questa *macchina* non è un oggetto, ma un *concetto logico astratto* elaborato dal matematico inglese Alan Turing.

Si compone di *due* parti.
- La *prima* parte è capace di interpretare una famiglia di algoritmi.

- La *seconda* è capace di immagazzinare i dati ai quali questi algoritmi si applicano o che da loro si ottengono.

Così, dal punto di vista dell'informatica, un *computer* non è altro che la realizzazione fisica di una macchina di Turing.

In questa macchina i dati sono scritti su una memoria – l'*hard disk* – e processati da circuiti logici chiamati processori.

Questi processori sono la parte della macchina che è capace di compiere i *passaggi logici*, come estrarre i dati immagazzinati nella memoria, interpretarli, eseguire le istruzioni ricevute.

In pratica, qualsiasi programma che fa funzionare un *computer* o che può essere fatto funzionare da un *computer* non è altro che un complesso di algoritmi.

Non è difficile comprendere come alla base di tutti questi processi c'è un grande problema, la velocità di calcolo.
Oggi, l'aumento importante delle capacità di calcolo dei processori ha permesso di poter far funzionare, su *macchina-ad-hoc*, algoritmi sempre più complessi, vale a dire dipendenti da più variabili.

La *rete*, di contro, ha permesso di mettere insieme una moltitudine di enormi *database* che nutrono questi algoritmi.

Ci sono molti tipi di algoritmi.

Quelli che interessano le scienze sociali sono gli *algoritmi di OTTIMIZZAZIONE* che cercano la soluzione che minimizza o massimizza una funzione.

2022-23

E gli *algoritmi PROBABILISTICI*, molto diffusi grazie alla possibilità che hanno di trattare grandi masse di dati (i *Big Data*).

Big data, invece, è un termine adoperato per descrivere l'insieme delle tecnologie e delle metodologie di analisi di dati massivi.

Il termine indica la capacità di estrapolare, analizzare e mettere in relazione un'enorme mole di dati eterogenei, strutturati e non strutturati, per scoprire, valutare e portare alla luce i legami tra fenomeni diversi e prevedere quelli futuri.

Questo vale sia per i fenomeni scientifici complessi quanto per quelli commerciali, come per esempio, scoprire l'andamento del flusso turistico in questo momento e in prospettiva.

Gli *algoritmi probabilistici* sono detti anche *PREDITTIVI*, in quanto sono strumenti capaci di prevedere la probabilità dell'insorgenza di un evento – come sono, per fare qualche esempio conosciuto, le epidemie di influenza, il diffondersi di malattie infettive o, lo scoppio di crisi finanziarie.

I suggerimenti per gli acquisti che trovate sulla schermata di un *computer* (*ti potrebbe interessare anche*… oppure, *sono spesso comprati insieme*, ecc…) si basano sulla stessa logica algoritmica, essi analizzano gli eventi, come sono le visualizzazioni, i *click* o gli acquisti correlati a specifici individui.

C'è un problema etico che è ben espresso da questa storia vera.

Target – una società americana di vendite per corrispondenza – fa affidamento sull'analisi dei profili di acquisto di venticinque prodotti al fine di assegnare a ciascun acquirente femmina un tasso chiamato previsione di gravidanza.
Questa profilazione stima la data del parto e invia dei coupon *per l'acquisto scontato di prodotti correlati ai diversi stadi della gravidanza.*

Ciò causò seri problemi di privacy *finiti in tribunale allorché i* coupon *furono inviati a una famiglia la cui figlia – liceale – non aveva informato i propri genitori del suo stato.*

Ritornando al tema degli algoritmi distinguiamo *tre* serie di passaggi articolati.
- Quello dei dati in entrata – *input*.
- Quello dell'algoritmo propriamente detto – che realizza l'elaborazione.
- E quello dei dati in uscita – *output*.

A questo proposito ricordiamo che un *computer* opera esclusivamente o su *dati digitali* che esso stesso ha generato in maniera digitale o su dati che sono stati digitalizzati.

Si tratta di sequenze di *bit*, indicate con le cifre 0 (*zero*) 1 (*uno*) che corrispondono alla presenza o all'assenza di un determinato livello di tensione elettrica all'estremità dei *transistor* che compongono un *computer*.

La scienza è fatta di dati come una casa è fatta di pietre. Ma un mucchio di dati non è scienza più di quanto un mucchio di pietre sia una casa".
Henri Poincaré

(Matematico francese vissuto a cavallo tra 800 e 900).

Uno dei co-fondatori della *Intel*, l'azienda di microprocessori, Gordon E. Moore, nel 1965 formulò un principio che fu battezzato con il suo nome. Affermava che il numero di transistor per unità di superficie di un microprocessore sarebbe raddoppiato ogni dodici mesi.

Con il tempo, poi, i termini per esprimere la capacità di memoria e il volume di trasmissione dei dati si sono adeguati allo sviluppo dei *bit*.
Otto *bit* formano un *byte*.

Mille *byte* formano un *kilobyte*, una misura che alla metà del Novecento era sufficiente a misurare la capacità di un computer.

Poi arrivarono i *megabyte*, cioè, 10 alla sesta *byte*. I *gigabyte*, dieci alla nona. Il *terabyte*, dieci alla dodicesima, per valutare la sua grandezza ricordatevi che *tera* in greco significa mostro.

L'ascesa di *Internet* ha fatto da traino al moltiplicarsi dei *byte*.
Nel corso della nostra lezione più di duecento siti *web* si saranno aggiunti ai quasi due miliardi esistenti.
Una cifra destinata ad aumentare ogni secondo che passa.

Oggi sono oramai comuni i *petabyte*, dieci alla quindicesima *byte*. Gli *exabyte*, dieci alla diciottesima *byte* e cominciano a farsi strada gli *zettabyte*, dieci alla ventunesima *byte*.

Il peso di Internet nel 2006 era di poco più di 40 *petabyte*.

Dieci anni fa era di circa uno *zettabyte*.

A questo proposito molti hanno cominciato a parlare di *yottabyte*, 10 alla 24 *byte*.

La quantità di dati presenti in uno *yottabyte* equivarrebbe a 20 milioni di volte quella contenuta in tutti i libri pubblicati a cominciare dal gennaio del 1800 per arrivare a stamattina.
Calcoli previsionali dicono che nel 2025 in *Internet* ci saranno più di 170 *zettabyte*.

Dal punto di vista delle informazioni oltre al volume dei dati conta il ritmo con il quale sono generati e la loro freschezza, per usare una metafora, considerato che il loro valore diminuisce se non sono subito interpretati.

Ricordiamo che oggi quasi ogni abitazione ha un computer, che gli *smartphone* sono in tutte le tasche e che le connessioni *Internet* che formano l'*Internet delle cose* trasmettono dati in tempo reale da moltissimi dispositivi a cominciare dai televisori per finire agli aspirapolvere.

Oggi si valuta che ogni persona che abita la fascia temperata del pianeta condivida ogni giorno *uno virgola quattro gigabyte* di dati attraverso *Internet*.

Questa foresta infinita di numeri, parole, geo-localizzazioni, documenti è indicata come *macrodati*.

Il termine di *big data* si riferisce a un tipo particolare di informazioni che richiedono degli strumenti specifici di analisi.
Questo perché si tratta di dati che possiedono:
- un grande volume.
- sono generati in tempo reale.
- sono eterogenei.

2022-23

Dal punto di vista del volume quello che si fa con i *big data* ha senso solo nella scala in cui si fanno, sarebbe impossibile a scale di grandezza inferiori.

Le multinazionali del dato come *Netflix*, *Amazon* o *Spotify* sono le uniche strutture – su cui per altro nessuno ha un potere di controllo – in grado di gestire e di appropriarsi di milioni di profili di utenti diversi, così come di canzoni, film, *podcast,* e quello che più conta in tempo reale quando il carico dei dati è maggiore.

Sull'eterogeneità dei dati va osservato che quando questi erano relativamente scarsi dovevano essere precisi e omogenei. La raccolta era un'operazione molto importante così come il loro campionamento perché dovevano essere rappresentativi della totalità (popolazione) che si stava studiando.
Oggi domina un nuovo paradigma, quello dell'abbondanza.
Con l'abbondanza di dati si possono estrarre grandi tendenze anche se i dati sono molto eterogenei.

Quello che però più conta è l'importante cambiamento concettuale che i *big data* hanno generato.

Riguarda la *causalità*, vale a dire la *capacità* dei dati di *rilevare* – anche in assenza di una prospettiva teorica – il PERCHÉ dei fenomeni.

Diciamo che quando i dati non sono molti devono essere analizzati per individuarne la causa e il senso.
Con i *big data* il *perché* conta meno del *che-cosa*.

Quello che importa è captare la tendenza, la direzione del dato, indipendentemente da ciò che lo causa.

Non per caso l'obiettivo di molti strumenti di analisi dei dati – come il *machine learning* o il *deep learning* – è quello di identificare *pattern* complessi (degli schemi narrativi o dei modelli) che consentano di portare alla luce tendenze o comportamenti.

Noi sappiamo che gli algoritmi non capiscono le situazioni, ma allora come agiscono?

Come un analfabeta in una libreria che cerca un libro da regalare!
Osserva cosa guarda la gente che in qualche modo assomiglia alla persona a cui deve fare il regalo e compra il libro più sfogliato.

Questa matematica delle previsioni è sorprendente, ma ha dei limiti.

Per esempio, gli algoritmi predittivi hanno, oggi, dei limiti. Perchè basandosi sui dati storici le loro previsioni sono valide a patto che il comportamento futuro rispecchi quello passato.
In pratica la loro validità si limita ai problemi che il soggetto umano non può alterare di molto.

Per adesso, per la logica del *machine learning* il futuro deve comportarsi come il passato e quindi questo algoritmo funziona se accettiamo che il passato detti il futuro.
In buona sostanza comprendere un fenomeno al fine di modificarlo comporta capire i dati storici e il contesto in cui si è verificato.

Vediamo qualche altro aspetto dei *Big Data*.

2022-23

Come abbiamo accennato rappresentano un *insieme* di dati quantitativamente enorme, vario e in continua e rapida evoluzione.

Il concetto di *Big Data* nasce alla fine del secolo scorso in corrispondenza all'aumento esponenziale della capacità di trattamento e di salvataggio dei dati che rese disponibile grandi quantità di informazioni sotto *forma digitale*.
L'unità di misura di volume dei *Big Data* è il *petabyte* che rappresenta un milione di *gigabyte*.

Proviamo a valutare che cos'è un *petabyte*.

Una foto in alta definizione occupa cinque millesimi circa di un *gigabyte* quindi un *petabyte* può contenere 200 milioni di foto o 250mila pellicole cinematografiche masterizzate in *dvd*.
Il DVD, Digital Video Disc, *come sapete è un supporto di memoria di tipo disco ottico, in via di sparizione.*

Un esempio importante di *Big Data* sono le informazioni collezionate in tempo reale dai *social network*, dai grandi mercati *online* o mediante le applicazioni che usiamo sui nostri telefoni.
Sono, come si può intuire, un'enorme massa di dati acquisiti velocemente e con varie *tipologie*.

Tra queste *tipologie* ricordiamo:
- La localizzazione.
- Il sistema operativo.
- Il *plugin* (cioè, il modulo aggiuntivo di un programma, utilizzato per aumentarne le funzioni).
Vi ricordo che il plugin in campo informatico è un programma non autonomo che interagisce con un altro programma per ampliarne o estenderne le funzionalità originarie. Ad esempio, un plugin per un software di grafica permette l'utilizzo di nuove funzioni non presenti nel software principale.
- Le preferenze del nostro navigatore.
- Le pagine visitate e il tempo passato su di esse.
- Le foto e i video selezionati. I contatti e le *e-mail*.
- E, non da ultimo, le ricerche.

A questo va poi aggiunto tutto il contenuto testuale, audio, video e fotografico postato o condiviso sulla nostra bacheca.

Ci sono poi molti casi di raccolta dei dati utilizzati nel campo della sicurezza e del controllo sociale.
Per fare un esempio, gli algoritmi di *riconoscimento facciale* – sempre più numerosi nelle stazioni ferroviarie, negli aeroporti in luoghi urbani sensibili si basano sulla capacità di stoccare e di analizzzare in tempi brevi i flussi di dati provenienti da telecamere istallate in questi luoghi o da foto postate su un qualsiasi *social network* o sito *web*.

Tra le opportunità offerte oggi dai *Big Data* ricordiamo il *deep learning* e gli *algoritmi predittivi*.
Il *deep learning* (apprendimento profondo) – su cui ritorneremo – è una forma di *intelligenza artificiale* costituito da algoritmi che consentono a una macchina di prendere decisioni, operando sulla possibilità di far convergere tecniche di calcolo, tecniche con un'alta probabilità di correttezza o di affidabilità.

Abbiamo detto che gli *algoritmi predittivi*, invece, sono algoritmi che permettono di stimare la probabilità di realizzazione per un determinato evento a partire dalle condizioni misurate in un dato momento.
Sono molto usati nella prevenzione di molte specie di malattie a sviluppo lento così come nei processi epidemiologici.

Il nocciolo della *predittività* sta nella possibilità di correlare tra di loro eventi fisici di varia natura. Un esempio negativo e tragico.

Associati alle leggi della fisica gli algoritmi predittivi consentono, con una precisione definita chirurgica, di calcolare dove cadrà o dove far cadere un missile, conoscendone la potenza, la quantità del propellente, l'alzo del carrello di lancio e il peso.

Abbiamo poi quello che si definisce un *approccio statistico* quando la correlazione non viene dedotta dalle leggi della fisica, ma estratta per *inferenza* da un insieme di dati.

In generale, la correlazione è una relazione tra due variabili statistiche per la quale a ciascun valore della prima variabile corrisponde con una certa frequenza o regolarità un valore della seconda. Va da sé, per questa ragione la correlazione non è una spiegazione che da sola chiarisce la natura della relazione che lega due fenomeni.

L'inferenza in particolare è una deduzione intesa a provare o a sottolineare una conseguenza logica. Per intenderci, se apri una finestra cambia la temperatura della stanza.

L'inferenza statistica (o statistica inferenziale*) è il procedimento per cui si deducono le caratteristiche di una* popolazione *dall'osservazione di una parte di essa (detta "*campione*"), selezionata solitamente mediante un esperimento casuale (aleatorio).*

In linea di principio, più grande è l'insieme più probabilità ci sono che le correlazioni osservate statisticamente riflettano la legge che regola il comportamento del fenomeno in questione.

In questo senso, la novità rappresentata dai *Big Data* consente di migliorare gli *algoritmi predittivi*, anche e grazie a metodi di *deep learning*, rendendo questi algoritmi sempre più performanti.

Sul piano sociologico, tra i molti dubbi e problemi che si possono avere sugli algoritmi predittivi, quello che qui importa sottolineare è la *questione etica* o più in generale *politica*, perché l'analisi e lo sfruttamento dei *Big Data* è in mano a pochi grandi gruppi industriali e militari, spesso di difficile identificazione.

Dove sta il problema? Nel fatto che nessuna organizzazione scientifica o politica è messa nella condizione di controllare le inferenze compiute e le loro conclusioni.

A questo punto dello sviluppo digitale si può dire che i *Big Data* assomiglino, dal punto di vista delle scienze sociali, a delle forme oracolari pseudo-scientifiche a cui è comodo affidarsi, anche sotto l'aspetto economico, evitando la ricerca e la formulazione di teorie da verificare.

In altri termini i *Big Data* invece di essere usati per avanzare delle tesi e cercarne le verifiche sul campo, sono usati (soprattutto quelli commerciali) per convincere senza dimostrare, partendo dall'equivoco presupposto che i dati parlano da sé, basta saperli interrogare e ascoltare.

ooooooo

Approfondiamo meglio il tema dei dati spostando l'ottica con cui ne parliamo.
La loro caratteristica – oltre alla loro quantità – sta nel fatto che essi provengono da fonti diverse e sono "estratti" con metodi diversi, in questo modo costituiscono un *dataset* complesso e, allo stesso tempo, *destrutturato*, che richiede, per essere sfruttato, elevate capacità di calcolo e di efficienza algoritmica.

Va aggiunto che i dati non provengono solo dagli addetti ai lavori, ma anche dalle azioni quotidiane di milioni di utenti digitali che non ne sono consapevoli o non ne comprendono le implicazioni.

Tutto questo va poi considerato tenendo presente il carattere *pervasivo* (che tende a diffondersi in tutte le direzioni) delle nuove tecnologie, delle quali non siamo, per ora, capaci di immaginare gli scenari.
Non è un caso che la sociologia critica parla di una "*dittatura planetaria degli algoritmi*" che nella sostanza favorisce le disparità economiche e i soprusi sociali.

Vediamo un esempio.
La polizia di Los Angeles da qualche anno a questa parte sta *implementando* un programma chiamato *Predpol* che grazie all'analisi dei dati dovrebbe riuscire a prevedere i crimini.

Per ora i risultati sono stati approssimativi, il più delle volte distorti dai pregiudizi razziali che hanno accompagnato la raccolta dei dati, torneremo su questo importante tema dei *bias* che affligge gli archivi di raccolta dei dati digitali.

Quanto al verbo implementare, dall'inglese (to) implement*, a sua volta del lat. implēre "condurre a termine", si usa quando si rende eseguibile un programma attraverso la formalizzazione dell'algoritmo risolutivo.*

Per tornare ai dati. La *digitalizzazione* (e quindi l'automazione dei processi) richiede capitali enormi tale da renderla un'attività *altamente selettiva* e *qualificata*, ma non immune da danni collaterali, il più grave che produce è nel comparto della *precarizzazione* del lavoro cultuale e cognitivo individuale.
In altri termini la *digitalizzazione* rende sempre più simbiotico il rapporto tra mente e macchina e accentua l'importanza del lavoro eterodiretto.

Ma c'è di più.
La *data* e *sentimental analysis* mostra come, oggi, l'estrazione dei dati, che disegnano e prevedono i comportamenti fino a modellarli, è un lavoro complesso che produce un ingente plusvalore.

Nella terminologia marxiana il plusvalore *è la differenza tra il valore del prodotto del lavoro e la remunerazione dei lavoratori, differenza della quale, nei regimi capitalisti, si appropriano esclusivamente gli imprenditori.*

Questo plusvalore, nel digitale, si forma non solo a partire dal singolo individuo, ma dal valore aggiunto di milioni e milioni di corpi e di menti messi in relazione.

Se vogliamo concludere su questo punto, diciamo:
NELLA CULTURA DIGITALE SE NON PAGHI, IL PRODOTTO SEI TU!
Facebook e *Google* sono *gratis*, ma solo per il fatto che a lavorarci siamo anche noi quando li usiamo.
Oggi, però, anche questo assioma è di fatto superato come scrive Shoshana Zuboff in, *Il capitalismo della sorveglianza*, 2019.

Un piccolo esempio.
La cessione delle informazioni sulla persona dovrebbe essere una scelta personale per molte ragioni.
Cedere i propri dati significa cedere alcuni diritti e per questo dovrebbe essere una scelta consapevole.

Nella modernità le informazioni hanno un valore economico e sono commercializzate nonostante che le persone non ne abbiano la percezione.

Gli utenti del digitale vengono considerati dei semplici consumatori dai quali estrarre i dati per usarli o rivenderli, quando in realtà sono una merce.

Per consuetudine, oggi, i dati correlati a un individuo sono considerati – nell'linguaggio economico-burocratico – una commodity, vale a dire una merce che si possiede e che, a ragione della sua natura, non si può vendere ma solo usare come bene di scambio.

In altri termini, non si possono vendere i propri dati, ma si possono cedere in cambio di un servizio a chi invece – se vuole – potrà rivenderli.

Vediamo un caso di specie.
Quando nel 2014 Facebook ha comprato WhatsApp per 19 miliardi di dollari, di cui 4 in contanti, non ha certo comprato un software*, ma ha acquistati i dati appartenenti a 400milioni di utenti.*
Se proviamo a fare due conti ogni persona è stata valutata circa 40 euro.
Oggi quanto valgono?
In ogni modo io non ho visto un centesimo e voi?

Come abbiamo visto, l'utente è – allo stesso tempo – risorsa da cui estrarre la materia prima dei dati e obiettivo su cui realizzare la valorizzazione dell'informazione prodotta a partire dai dati estratti.
In pratica siamo in presenza di una sorta di neo-potere, caratteristico delle piattaforme, che ha dato vita a un nuovo potere politico ed economico organizzato in modo tale che le proprie *policy* di utilizzo finiscono per essere considerate alla stregua di *leggi internazionali.*

Con policy*, nei paesi di lingua inglese, si indica un insieme di azioni poste in essere da soggetti di carattere pubblico e privato correlate ad un problema collettivo.*
Corrispondono, grossomodo, a quelle che in italiano sono chiamate le "politiche".

A questo proposito, nel 2008 uno studio universitario statunitense ha calcolato che per leggere in modo adeguato tutte le policy sulla privacy che si incontrano in un anno sarebbero necessari 76 giorni lavorativi con un costo per gli USA di 781 miliardi di dollari.
Cosa se ne deduce?
Che le aziende, di fatto, acquisiscono dei diritti senza contrattazione e impongono delle pratiche senza che gli utenti si accorgano di quanto accade.

Va anche detto che queste piattaforme, grazie alla loro tecnologia, forniscono servizi basati su *standard* che quasi sempre sono superiori a quelli dei servizi classici – sia privati che pubblici – innescando, senza che ce ne rendiamo appieno conto, processi di privatizzazione consensuale, silenziosi e inavvertiti.

Ma questa è anche la ragione di un conflitto di cui non siamo in grado di prevedere le proporzioni e l'esito, inedito nella storia moderna – quello tra gli Stati nazionali e le *piattaforme transnazionali*.

C'è da aggiungere che – in virtù della sua *deterritorializzazione* – si è anche sviluppata una sorta di etica *hacker* che potremo definire "anarco-capitalista" e che ha come obiettivo un mercato digitale libero da ogni regolamentazione e assolutamente reddituale.

Non va dimenticato che l'enorme capacità di calcolo e di elaborazione dei dati consente alle grandi aziende dell'informatica – spesso in regime di monopolio, quasi sempre di oligopolio – di fornire analisi in qualunque settore della conoscenza, potendo attingere non solo alle risorse del proprio recinto di dati, ma anche alle fonti ad accesso libero.

In quest'ottica la produzione di dati a mezzo di dati fa si che la volontà di offrire piattaforme aperte è più che altro una forma avanzata di capitalismo travestito di buonismo, nel quale il lavoro individuale si muta in una opportunità di contribuire al loro progresso.
Perché?
Perché il meccanismo alla base delle nuove forme di *intelligenza artificiale* è il cosiddetto apprendimento automatico o *machine learning*.

Per comprendere i termini della questione va ricordato che nell'algoritmica classica la macchina esegue determinati compiti prefissati da un ordine. Di contro nel *machine learning* l'algoritmo si nutre in modo autonomo dei dati che elabora.

Per esempio, se vogliamo creare un programma che sappia distinguere le foto degli asini da quelle dei cavalli, occorre metterlo in condizione di esaminare un enorme *dataset* di immagini di asini e di cavalli.
L'algoritmo studierà queste foto contrassegnate da un etichetta che li distingue ricomponendo in continuazione la propria esperienza in modo da commettere sempre meno errori possibili di riconoscimento.
Alla fine questo programma sarà in grado di distinguere, con una buona approssimazione, un asino da un cavallo, ma quello che è straordinario DA UNA FOTO CHE NON HA MAI VISTO.

L'ampiezza di questo processo è che può essere applicato a qualunque cosa inerte o vivente,
sia esso il *software* per riconoscere una traccia musicale, sia esso un programma per identificare una persona partendo da come cammina o per come parla.
L'unica cosa di cui abbiamo bisogno è un *dataset* sufficientemente grande di informazioni adatto al contesto.
Lo stesso processo può poi essere applicato al *sentiment analysis* ovvero a quei sistemi sviluppati soprattutto per determinare il livello di "*positività*" o di "*negatività*" di un testo.
Un'analisi importantissima e invasiva sia nel mondo della pubblicità, come in quello della politica e della diplomazia.

ooooooo

"Quo facto, calculemus"

Come abbiamo gia visto, è stato Leibniz il primo a cercare di elaborare un *modello logico* capace di risolvere per mezzo di calcoli qualunque problema.
Oggi, per gli ingegneri della Silicon Valley, ma soprattutto per i proprietari dei dati e delle macchine di calcolo, questo è un mito che appare se non vicino, perlomeno pensabile.

Un po' di cronaca. Nel 2008 su *Wired* fu pubblicato un articolo di Chris Anderson che annunciava l'era dei *Petabyte*.
Wired è una rivista mensile statunitense con sede a San Francisco in California dal marzo 1993, e nota come "La Bibbia di Internet", tra i suoi fondatori annovera Nicholas Negroponte.

Il *Petabyte* è un'unità di misura dell'informazione o della quantità di dati.
Il termine deriva dalla unione del prefisso *peta* con *byte* e ha per simbolo PB.
Il prefisso *peta* deriva dal termine greco *penta* e sta ad indicare 1000 alla quinta.

In questo contesto, perché sono importanti i *Petabyte*?

Perché hanno reso obsoleto molti aspetti del metodo scientifico classico, così come l'elaborazione di molti modelli teorici, sostituendoli con l'analisi dei dati.
In questo modo hanno creato una nuova forma di fiducia acritica verso gli algoritmi e la correlazione statistica delegando – di fatto – alla macchina la capacità di analisi indipendentemente dalla loro obiettività.

Il problema è che gli algoritmi sono nella nostra vita, valutano l'efficacia dei manager o degli insegnanti.
Come investire in borsa.
Quando ci ammaleremo e, con buona approssimazione, perché.
Come ci comporteremo nell'acquisto di un casa o di un auto.
Ci ricordano cosa ci piace, quale musica ascoltare, quali libri acquistare, in quale ristorante andare.
Dov'è la zona oscura?
In prima istanza nel fatto che l'algoritmo diventa il nostro critico, il nostro esperto, il nostro giudice, in seconda istanza è ciò che ci precede nei desideri e nelle decisioni perché ci conosce.

Per dirla in maniera più tecnologica l'algoritmo apprende, elabora, costruisce una "scatola nera" capace di valutazioni, vale a dire di fornire risultati senza che il programmatore abbia la necessità di conoscere i criteri che portano al risultato finale.

Perché tutto questo interessa la sociologia?
Perché nella fase di apprendimento la macchina si appropria anche dei *bias*, delle distorsioni e degli errori che potrebbero trovarsi nel *dataset* di partenza.
È un caso di scuola il caso di *Tay*, il *Twitter-bot* di Microsoft che fu ritirato perché antisemita.

In informatica il significato di bot *(da robot) si è trasformato nel tempo.*
Inizialmente indicava un software *usato per svolgere automaticamente attività ripetitive su una rete, ad esempio un* mailbot *risponde con messaggi automatici a* e-mail *inviati a uno specifico indirizzo di posta elettronica.*
Oggi il bot *descrive anche programmi che possono interagire in modo automatico con i sistemi o gli utenti, come i* bot *sui* social *che simulano persone reali.*

I bot *di* Twitter *(*Twitter bot*) gestiscono automaticamente gli* account *e sono programmati per comportarsi come utenti umani: seguono altri account,* ri-twittano *e generano automaticamente contenuti e se malevoli possono anche diffondere notizie false e sfruttare* hashtag *e parole chiave degli argomenti più popolari per inserirsi in scambi tra persone reali e provocarne le reazioni.*

L'opinione pubblica americana sospetta che siano quelli che sono intervenuti e modificato in modo significativo il risultato delle elezioni presidenziali americane.

In altri termini, il problema di fondo, anche se in questo momento in fase embrionale, è quello di una pseudo-oggettivazione del giudizio che appare veritiero e non è controllabile.
Al pari di un qualsiasi individuo – le cui capacità di analisi e di valutazione sono influenzate dalla sua cultura e da ciò che gli è capitato di vivere – l'algoritmo di *machine learning* si sviluppa apprendendo.

È questa la ragione per la quale sia la politica che le scienze sociali hanno cominciato a considerare con attenzione le *implicazioni* culturali di un *dataset*, di come possa essere confezionato, per esempio, ignorando le minoranze etniche, culturali, politiche, sottovalutando le diversità o le circostanze. Chi lo controlla e con quali fini.

Oggi l'algoritmo di *machine learning* opera imbevendosi di opinioni e gusti che riflettono le opinioni dominanti ed è in grado di dar vita a una retorica che appare oggettiva.

Come sostengono gli scettici: Gli algoritmi di *deep learning* sono intelligenti o stupidi tanto quanto chi li programma e, a causa di questo loro natura, sono spesso destinati a confondere la correlazione di causalità, ma come abbiamo visto sanno apprendere velocemente

Prima di concludere queste note, vanno rilevate due cose.

La prima mostra come lo scontro tra apocalittici e integrati, nell'ambito delle nuove tecnologie digitali, appare più che altro un conflitto emotivo legato alla sensibilità culturale.

Di contro, non si può dimenticare che la tecnologia digitale è una realtà autonoma e quindi non si può sottovalutare il fatto che essa è, da una parte, modellata sui rapporti di proprietà e di produzione, dall'altra dipendente dalle relazioni tra i poteri e dalle loro logiche.

Un esempio di scuola che risale al primo secolo prima dell'era comune può essere illuminante.

In questo secolo il matematico Erone di Alessandria concepì una specie di macchina a vapore che se sviluppata avrebbe potuto anticipare la tecnologia a vapore di almeno diciotto secoli.

Questa macchina, però, non aveva – allora - nessuna applicazione pratica perché la grande quantità di schiavi a disposizione rendeva superfluo studiare questa tecnologia.

La seconda cosa è che il mito della neutralità algoritmica discende dal mito della neutralità scientifica.
In realtà come da tempo ha mostrato la teoria critica della società ci sono condizionamenti reciproci tra scienza e rapporti sociali di produzione.
Il concetto di neutralità appare una forma particolare di feticismo che attribuisce a proprietà oggettive, proprie dei prodotti dell'attività intellettuale e manuale degli uomini, ciò che discende dai rapporti sociali che tra di essi intercorrono.

Molti studiosi di scienze sociali, a proposito di algoritmi, denunciano un'*autorità algoritmica* sull'informazione e la conoscenza.
Parlano di *algocrazia (potere degli algoritmi) sul mondo del lavoro*, così come di *identità algoritmiche*, calcolate in modo bio-politico, e assegnate, a loro insaputa, agli utenti dei *social media*.
Queste circostanze rivelano una preoccupazione sulla trasparenza dei processi computazionali.

Secondo molti studi sociologici la cultura del mondo occidentale si sta progressivamente trasformando in una *algorithmic culture* caratterizzata da un forte determinismo tecnologico.

Per semplificare al massimo, quello che preoccupa le scienze sociali non è l'*input* – i *Big data* estratti dall'attività di miliardi di consumatori – né l'*output*, ma la non trasparenza che sta nel mezzo, vale a dire le righe di codice che guidano il processo con cui gli algoritmi *on* line ingeriscono i dati sui comportamenti degli utenti.

Algoritmi che, abbiamo sottolineato più volte, rappresentano un investimento – insieme ai dati – da custodire con grande cura perché gran parte dei profitti di colossi come Google, *Netflix* e *Amazon* derivano proprio dai suggerimenti automatici che acquisiscono.

Infatti, anche se molti degli algoritmi delle nostre tracce digitali sono progettati da privati per scopi soprattutto commerciali, le ricadute sono pubbliche e spesso inquietanti.
Un caso esemplare è quello del *recommender algorithm* di *Amazon* che in piena stagione di terrorismo suggeriva le componenti per fare una bomba artigianale in quanto queste componenti "spesso erono comprate insieme".

In questo aneddoto – tragicamente vero – per riprendere un'espressione di Hanna Arendt, sta quella che si potrebbe chiamare la *banalità dell'algoritmo*.

Uno strumento che appare semplice, utile e apparentemente neutrale, che si limita a eseguire gli ordini, ma può produrre esiti indesiderati e devastanti.

ooo

La Profilazione Digitale.
Nelle scienze sociali il concetto di identità personale si riferisce all'insieme delle caratteristiche dell'individuo, ed è materia di autodeterminazione.
Vale a dire, questa identità è auto-costruita e discende dal processo di identificazione con uno o più modelli proposti dall'ambiente familiare, socio-culturale e politico in cui l'individuo si trova a vivere.
Va sottolineato che l'identità per sua natura non può che essere molteplice e meticciata. L'idea di un identità pura e statica è un'illusione.

L'identità digitale è, invece, la *rappresentazione* di un individuo.

Un'identità disegnata da coloro che creano e usano i *dataset* (cioè le collezioni di dati) in cui questa identità è memorizzata.

In sostanza, una persona digitale è la rappresentazione digitale di un individuo reale.

Una sorta di persona astratta che può essere connessa a un individuo reale e che comprende una quantità di dati sufficiente per essere usata in ambiti specifici.
In pratica è una delega di cui si può essere coscienti o che si realizza a nostra insaputa.

Roger Clarke, un esperto di cultura digitale australiano, ha definito due tipi di identità digitale: quella progettata e quella imposta.
La progettata è costruita dallo stesso individuo, che la trasferisce ad altri per mezzo di dati.
Ad esempio: con la creazione di un *Blog* personale o di una pagina personale su un *social network*, o luoghi digitali simili.

Quella imposta è quella proiettata sulla persona. In un certo senso è quella illuminata per mezzo dei dati collezionati da agenzie esterne, quali sono le società commerciali o le agenzie governative (dati che hanno molteplici scopi, come, per esempio, valutare di una persona il suo grado di solvibilità ai fini della concessione di mutui, il suo stato di salute a fini assicurativi o creditizi, definire le sue preferenze politiche, i suoi gusti musicali, eccetera.

In una conferenza a Roma di qualche anno fa, Roger Clarke – affrontando il il tema dell'*Identità Digitale* – ha definito quattro categorie di persona digitale modellate sull'individuo reale come forme di un inconscio digitale:
- alla prima categoria troviamo una persona che non è a conoscenza degli archivi che conservano i suoi dati sensibili.

- alla seconda, una persona che è a conoscenza degli archivi dati, ma non può accedere ad essi.

- alla terza, una persona che è a conoscenza degli archivi e ne ha accesso ma non conosce i codici per decodificare le informazioni su tali archivi.

- all'ultima categoria troviamo una persona che nonostante abbia accesso ai suoi dati sa che ad essi sono state sottratte o aggregate molte delle informazioni che la profilano, senza conoscerne il motivo.

In questo contesto il *profiling* è l'insieme di quelle tecniche che servono per disegnare il profilo di un utente in base al suo comportamento.

Questo modello di *profiling* deriva direttamente da quello in uso da tempo dalle forze dell'ordine e reso popolare dai film e dalle serie televisive.

Si tratta di una tecnica che ha l'obiettivo di portare alla luce dei *pattern*, cioè, degli schemi ricorrenti nel modo di agire di un individuo.
L'obiettivo del *profiling* è di prevedere il momento del reato e intervenire per evitarlo.

Per analogia, come il criminale identifica il comportamento di un delinquente, allo stesso modo il *profiling* commerciale identifica il comportamento di un utilizzatore di servizi.

Rappresenta un grosso passo in avanti qualitativo rispetto al meccanismo della fidelizzazione (dall'inglese *fidelity*, fedeltà), perché si tratta di un *monitoraggio* che non riguarda solo i *consumi correnti*, ma è in grado di anticipare i desideri di consumo, così come il *profiler criminale* anticipa il momento e il modo del reato.

Oggi il *profiling* commerciale è ancora più sofisticato perché non si limita ad anticipare i desideri di consumo, ma li orienta e in molti casi li crea, dovremmo aggiungere, il più delle volte a nostra insaputa.

Più in generale il campo di studio del *profiling* commerciale, applicato ai consumi, non riguarda solo l'area degli acquisti, ma l'insieme delle *interazioni* e dei *sentimenti (dei processi emotivi)* che un individuo sviluppa in un ambiente sociale predisposto per mezzo del *web*.

L'obiettivo è quello di tracciare un'area esplicativa dei legami sociali e, per conseguenza, dell'identità che si "*costruisce*" entrando in relazione con gl'altri.

Quest'area di studi oltre a essere complessa è delicata da valutare perché in genere – per motivi politici e culturali – siamo abituati a pensare che il tema del controllo sia di esclusivo appannaggio delle istituzioni – più o meno legittime – che detengono il potere e non una nuova prerogativa commerciale legata alla diffusione del digitale.

Qui siamo in presenza di un paradosso.
Se un governo spia la popolazione o settori di essa si rende colpevole per l'opinione pubblica di un comportamento scandaloso e antidemocratico.
Di contro e fino ad oggi, invece, non c'è scandalo, né riprovazione morale se questo controllo è esercitato dalle multinazionali del digitale di cui ignoriamo strategie e obiettivi reali.

E questo nonostante il fatto che, da un punto di vista fenomenologico, il *profiling* è una delle tecniche più sofisticate per *reificare* un individuo, cioè renderlo simile a una cosa, in questo caso, una cosa valutabile e sfruttabile.

In genere nessuno pensa mai di essere sottoposto alla *profilazione* e, questo, indipendentemente dall'uso che facciamo dei servizi gratuiti in rete ma, come abbiamo gia ricordato, i *critici digitali* a questo proposito dicono:
SE E' GRATIS VUOL DIRE CHE LA MERCE SEI TU o, meglio, CHE SARAI SFRUTTATO COME UNA MERCE.

Questo perché l'obiettivo dei servizi che ci offrono è il profitto e non certo quello di metterci in contatto con altri o di condividere con noi le esperienze della vita.

Diciamo che il segreto di Pulcinella del digitale è il suo potere di estrarre valore economico dalla capacità umana di incontrarsi, comunicare, mostrarsi, generare senso e articolare i legami sociali.

In altri termini la *profilazione* può anche essere definita l'insieme delle tecniche che consentano di identificare e classificare gli utenti *in base al loro comportamento*.

Quello che viene raccolto e conservato non è, come nelle indagini di mercato classiche, una sorta di *istantanea* (di Polaroid) scattata in un dato momento, ma è un flusso di dati in movimento che aumenta costantemente *e si modifica in continuazione, realizzando una sorta di controllo continuo.*

In sostanza, ogni utente che è in rete sviluppa e acquisisce un'*impronta identitaria* unica e in perenne metamorfosi.
Il tracciamento di questa impronta avviene in vari modi e per mezzo delle applicazioni che ci mettono in contatto con i servizi.

Il più importante è il *browser*, cioè il navigatore, con cui *surfiamo* nel *Web*.

Come sapete il browser è un *programma per navigare in* Internet *che inoltra la richiesta di un documento alla rete e ne consente la visualizzazione una volta arrivato.*

Il modo più conosciuto per tracciare un'impronta è il sistema dei *cookie*, che tutti conoscono perché per legge deve essere segnalato sul sito dove si sta navigando.

Va però aggiunto che questi *cookie* sono quasi sempre soggetti a domini esterni rispetto a quello su cui il *cookie* si trova.

Ma che cos'è un *cookie*?
E' una stringa di codice, diversa per ciascun navigatore, diciamo che ci viene assegnata ogni volta che siamo su un sito e al cui interno sono contenute le impostazioni dell'utente relative al sito *Web* visitato.

Quando si ritorna su questo sito i *cookie* impostati in precedenza vengono di nuovo inviati al sito.

A cosa servono?
Se sul sito di una compagnia aerea effettuiamo una ricerca con la frase: *Voli per Londra o treni per Berlino*, sul nostro *browser* viene istallato un *cookie* con questa richiesta (*query*).

Il termine query viene utilizzato per indicare l'interrogazione da parte di un utente di un database, strutturato. L'analisi del risultato della query è oggetto di studio dell'algebra relazionale.

2022-23

Poi, in seguito a questa richiesta, un *software* istallato sul sito consultato farà uso di tale informazione (*Voli per Londra, treni per Berlino*) per offrirvi della pubblicità legata alla ricerca, come hotel, noleggio auto, ristoranti centri di *shopping*, eccetera.
Questo perché, in genere, il *cookie* istallato è un *cookie* di proliferazione.

Oggi ci sono sistemi di tracciamento anche più sofisticati come gli LSO (*Local Shared Object*) più conosciuti con il nome di *flash cookie*, e gli *e-tag*, una sorte di *database* nascosti dentro il *browser* e usati soprattutto dalle grandi compagnie come *Google*, *Yahoo*, *Amazon* e così via.

Il tag è una sequenza di caratteri con cui si marcano gli elementi di un file per successive elaborazioni.
Da qui la sua definizione più popolare, di sigla apposta come firma dall'autore di un graffito.

Perché tutto questo ci riguarda da un punto di vista sociologico?

Perché il nostro *browser* generalmente è farcito di *software* di cui non sospettiamo l'esistenza e che hanno lo scopo di tracciarci.

La pratica di ripulire il proprio *browser* è importante, ma non risolve il problema.

In linea di massima ogni volta che una tecnologia *Web* permette a un *server* di salvare qualche dato all'interno del *browser*, questo può essere usato come sistema di tracciamento.

Ma oggi c'è anche una proliferazione di tipo attivo.
Quando utilizziamo *Google Doc* o *Gmail* condividiamo con il *server* tutte le informazioni sui contenuti, le condivisioni e le modalità d'uso che ne facciamo.

E' un tracciamento di tipo attivo di cui abbiamo accettato le condizioni, vale a dire, dando per scontati quei *"Termini del Servizio"* che nessuno legge mai e che, in sostanza, ci comunicano che, per esempio, *Google*, con ciò che mettiamo a sua disposizione, si riserva di farne quello che vuole al fine di migliorare il servizio (*sic*).

Le reazioni dell'opinione pubblica contro questo stato di cose crescono dappertutto, ma l'eventuale azione legale per ottenere un cambiamento, e estremamente lenta rispetto allo sviluppo degli algoritmi.

Per concludere, dobbiamo PRENDERE ATTO – e molti faticano a crederlo – che i servizi che ci vengono promessi come gratuiti non lo sono affatto.

LA MONETA DI SCAMBIO E' RAPPRESENTATA DALLA NOSTRA IDENTITA' – CHE, volenti o nolenti, COSTRUIAMO ATTRAVERSO IL *WEB* - E DAL *CONTENUTO* DEI NOSTRI PROCESSI DI INTERAZIONI CON GL'ALTRI.

Per interazione sociale qui intendiamo una relazione di tipo cooperativo svolta da due o più attori detti soggetti agenti, che orientano le loro azioni in riferimento ed in reazione al comportamento di altri attori.
Queste relazioni sono caratterizzate da una certa durata, intensità e ripetitività nel tempo.
Il termine trae origine dalla scuola sociale americana ed è in qualche modo l'equivalente di relazione sociale.
(Vedi: *Modelli di interazione*, Erving Goffman, Bologna, Il Mulino, 1971).

Come abbiamo detto, l'identità digitale è, di fatto, la piattaforma dei profitti del *Web 2.0.*

Il termine, apparso nel 2005, indica la seconda fase di sviluppo e diffusione di *Internet*, fase caratterizzata da un forte incremento dell'interazione tra sito e utente.

Vale a dire:
(*uno*) Maggiore partecipazione dei fruitori, che spesso diventano anche autori (*blog*, *chat*, *forum*, *wiki*).

(*due*) Più efficiente condivisione delle informazioni, che possono essere facilmente recuperate e scambiate con strumenti *peer to peer* o con sistemi di diffusione di contenuti multimediali come *Youtube*.

(Peer-to-peer è un'architettura in cui il computer connesso è client e server.

(*tre*) Sviluppo e affermazione dei *social network.*
Possiamo dire che l'architettura del *Web 2.0* ha avuto come obiettivo principale quello di pensare l'identità degli utenti e, come abbiamo visto, la raccolta delle informazioni sulle identità, attraverso le tecniche del *profiling*, costituisce la piattaforma su cui si fondano i profitti delle società di servizi gratuiti *online*.

In termini sociologici, come si fa a trasformare una persona-utente in merce?

Come abbiamo visto con la *reificazione*, un concetto che sotto un'altra forma (quella analogica) costituisce uno degli argomenti della teoria critica della società elaborata nel secolo scorso soprattutto dalla *Scuola di Francoforte*.

Nel digitale rendendo l'utente un oggetto di studio misurabile.

Creando di questo soggetto un modello semplificato sul quale poter compiere elaborazioni, esattamente come si fa con un insieme di dati.
Ma c'è un aspetto di questo problema che non va sottovalutato.

L'identità – come è mostrato dalle scienze sociali – è un concetto complesso, costituisce il frutto delle relazioni sociali in cui viviamo.

Come si fa a renderla misurabile?

Come abbiamo visto con la *profilazione*, vale a dire con quella tecnica che permette di identificare i singoli utenti e catalogarli in base al loro comportamento.

Dove sta il trucco?
Nella capacità di far si che l'utente venga *reificato* (messo a nudo) attraverso il suo stesso comportamento.
In particolare analizzando la nostra condotta e registrando le nostre azioni il cui significato è calcolabile attraverso la costruzioni di parametri.

In altri termini, sul *web* commerciale noi siamo considerati per quello che facciamo.
Dal più piccolo movimento del *mouse* fino al tempo che trascorriamo senza far nulla sulla schermata di una pagina *web*.

2022-23

Va anche osservato che nei *panottici digitali* del *web* il credito e la visibilità sono direttamente proporzionali a quanto noi riversiamo sui *framework.*
Il framework, la piattaforma che funge da strato intermedio tra un sistema operativo e il software che lo utilizza.

Più il nostro *account* è raffinato, più ci personalizziamo, maggiore sarà il dettaglio della nostra immagine *profilata* sui *data center* delle aziende che conservano i nostri dati.

L'*account* è il complesso dei dati identificativi di un utente.
Quei dati che gli consentono l'accesso a un servizio di rete.

L'*account di posta elettronica*, per esempio, è il nome e la parola d'accesso per poter usufruire del servizio di posta.

Esistono da questo punto di vista *due copie* della nostra identità.

Una è quella che vediamo sullo schermo del nostro *computer*, che aggiorniamo, attraverso la quale ci rapportiamo con gli altri. È, di fatto, l'identità con la quale ci presentiamo nell'*infosfera*.

L'altra è quella che sta sul *server*, è molto più estesa e complessa perché conserva in memoria ogni nostro dettaglio a partire dalle interazioni, dalle correzioni e dalle osservazioni passive che abbiamo svolto.

ooooo

Una nota sul data mining.
Definiamolo prima di analizzarlo.

Il *data mining* riguarda l'estrazione di informazioni – eseguita in modo automatico o semi-automatico – da grandi quantità di dati – conservati nei DataBase, negli archivi di dati strutturati – per la ricerca di *pattern* e/o relazioni non note a priori.

Implica l'uso di tecniche di analisi che si avvalgono di modelli matematici e statistici per l'interpretazione e la previsione dell'andamento di serie temporali, tecniche che mirano ad implementare le capacità analitiche di tipo predittivo.

Va rilevato che gli algoritmi di data mining costituiscono una svolta rispetto a quelli usati nei calcoli statistici.
Mentre la statistica permette di elaborare informazioni generali riguardo ad una data popolazione – per esempio, il numero di disoccupati rispetto agli occupati – il data mining viene utilizzato per cercare correlazioni tra più variabili relativamente ai singoli individui.

Per queste ragioni il *data mining* è massicciamente usato per orientare le opinioni e i processi decisionali.

Va osservato che questo lavoro sui dati non si limita alla pura constatazione e osservazione di fatti, perché il suo fine è quello di mettere in atto azioni capaci di produrre valore.

Ci sono quattro misure – dette le quattro V – che consentono di catalogare i dati raccolti e di poterne individuare una grandezza.
Queste misure sono:
- Il *Volume*, è una misura facile da intuire in quanto riguarda l'accumulo dei dati, ma va apprezzata.

Ogni minuto vengono caricate sulla piattaforma di *sharing Youtube* più di cinquecento ore di video. Ogni giorno, poi, vengono guardate oltre 1 miliardo di ore di video.
Più della metà di queste visualizzazioni proviene da dispositivi mobili, e gli utenti trascorrono più di un'ora al giorno a guardare i video di YouTube sui propri dispositivi mobili.

Facebook genera più cinque *petabyte* di dati al giorno.

Twitter gestisce oltre 700 milioni di *tweet* ogni 24 ore.

Il numero di *mail* scambiate ogni giorno nel mondo è più di duecento cinquanta miliardi di unità.

(Sono dati del 2018 e sono per la nostra esperienza impensabili e in difetto.*)*

- La *Velocità*. Concerne la necessità di ridurre al minimo i tempi di analisi delle informazioni cercando di processarle in *real time* o quasi e distinguendo quelle che potrebbero essere o diventare in tempi brevi obsolete.

- La *Varietà*. È una delle caratteristiche più importanti e ricercate in quanto incide sul valore di rete generato.
I dati – per una classificazione di massima – possono essere *dati strutturati* (costituiscono il venti per cento di tutti i dati). *Dati non strutturati* sono i dati conservati senza alcuno schema, composti da un elevato numero di meta-dati, ossia di informazioni che specificano il contenuto e il contesto di una pagina *web*. *Dati semi-strutturati*. Come i dati XML. Dati che possono essere maneggiati, interrogati, serializzati.

- La quarta misura è la *Veridicità*. Indica il grado di accuratezza e di attendibilità dei dati. È la condizione chiave e insieme la più delicata per poter estrarre valore dai dati.

Queste quattro misure sono legate tra di loro da processi di interdipendenza.
Partendo da esse possiamo definire i *Big data* (per quello che interessa la sociologia) come un patrimonio informativo caratterizzato da velocità, volume e variabilità elevati, che richiede forme innovative di analisi e di gestione finalizzate a ottenere una più accurata comprensione dei processi decisionali.

Questo fenomeno dei *Big data* ha smesso da tempo di essere un argomento specialistico per diventare un tema ricorrente anche sui *social network*.

Alla base di questa situazione ci sono le tecnologie digitali oramai essenziali a innumerevoli attività professionali, dalla comunicazione all'economia, all'industria, alla cultura, alla difesa.

Così come ci siamo noi, sempre più dipendenti da una serie di dispositivi digitali necessari per svolgere un numero sempre più elevato di compiti quotidiani e dotati di un numero sempre crescente di sensori e strumenti di registrazione.
In breve, questo è il motivo per cui la natura dei *dispositivi digitali* è di essere delle macchine che in prima istanza producono dati.

Il più famoso di essi lo chiamiamo ancora "telefonino", ma lo *smartphone* è, a tutti gli effetti, un *computer* portatile di dimensioni ridotte, ed è proprio la sua vera natura di *device* che produce dati che lo fa costare così poco.

Oramai sono gesti automatici che facciamo senza pensarci, ma la mattina, quando lo accendiamo, o, meglio, lo *avviamo* – sempre che non lo lasciamo acceso in continuazione – il nostro *smartphone* avvisa più di un soggetto, con i quali ci collega, che il *device* è attivo.

Quali sono?
Il produttore del telefono, il produttore del sistema operativo, quelli delle *app* che abbiamo installato e ad altri a essi collegati.

Poi, se sul nostro *smartphone* è attivata la geo-localizzazione, verranno registrati anche i nostri tragitti quotidiani che finiranno con il far parte di quel insieme di dati che trasmettiamo a tutti i soggetti a cui siamo legati per suo tramite.

In altri termini, se una mezzora dopo essere usciti di casa il nostro *smartphone* raggiunge un indirizzo che corrisponde a quello di un'azienda o di una scuola e da qui non si muove per un certo periodo di tempo, sarà piuttosto facile per chiunque abbia i mezzi per raccogliere questi dati, di processarli e trarne delle conclusioni.

In passato questa acquisizione di dati creava spesso ingorghi, oggi avviene in modo automatico, senza interferenze, perché ogni dispositivo che noi utilizziamo crea una *traccia digitale* fatta di dati che sono aggregati, analizzati e letti.

Questa situazione è oggi accentuata dall'Internet delle cose (*Internet of Things*) – che abbiamo già definito come l'*implementazione di connettività all'interno di elettrodomestici, autovetture, congegni diversi, oggetti di uso comune* – che ha fatto crescere le dimensioni della nostra *traccia digitale* trasformandola in modo radicale.

Poeticamente potremmo dire, dando vita all'ombra delle nostre abitudini di consumo.

A parte questo, con la mole di dati raccolti o che si possono raccogliere si può fare un vero e proprio profilo virtuale della nostra esistenza.
Esistenza di cui, senza una piena o nessuna consapevolezza, cediamo la proprietà e il controllo ai produttori di *device* e ai fornitori di servizi digitali.

Al centro, come abbiamo notato più volte, c'è il problema dei dati, la cui importanza – come fenomeno della modernità – fu messa in luce qualche anno fa dalle discussioni sulla *post-fattualità*.

Post-fattuale (in inglese post-truth*) è un termine inventato da David Roberts, un* blogger *ambientalista americano.*
Questo termine serve a spiegare la crescente inclinazione di parte della società moderna a prestare fede a notizie false o fortemente alterate, cioè, alle "bufale", come si dice in italiano corrente.

Oggi, quello che stiamo vivendo è un passaggio da una modalità o schema di giudizio basato sull'osservazione diretta e/o la testimonianza dei fatti a *una modalità di giudizio basata sulla raccolta, l'aggregazione e l'analisi dei dati.*

La domanda che, per conseguenza, dobbiamo porci nell'ambito delle scienze sociali è questa:
In che modo il passaggio dai fatti ai dati come modalità di giudizio cambia il modo in cui vediamo le cose?

In primo luogo va compreso il ruolo che i dati rivestono nel determinare il giudizio che diamo sulla realtà che ci circonda è la loro pretesa oggettività rispetto ai fenomeni che descrivono.

Basta fare un giro sui *social network* per costatare il modo in cui gli utenti gestiscono i dati, le statistiche, le inchieste di *data journalism* e di altre forme di presentazione delle informazioni.
Le gestiscono come se fossero un vangelo, con il solo, pratico e inopportuno obiettivo di far accettare all'interlocutore l'evidenza della propria posizione.

Inchieste sul campo hanno dimostrato che nel sentire comune, soprattutto dei *nativi digitali*, ciò che viene presentato e supportato attraverso i dati assume la forza di un'evidenza sostanzialmente incontestabile.

O, per dirla in altro modo, sembra che i dati abbiano assunto uno statuto simile a quello degli *elementi naturali*.
Resta il paradosso che non siamo in grado di controllarli – sia da un punto di vista cognitivo che tecnologico - e che sono controllati da scatole cinesi come si dice nel gergo della finanza.

In breve, sembra che i dati, nell'immaginario delle giovani generazioni - abbiano acquisito uno statuto comparabile a quello dei fatti osservabili, fatti che per secoli hanno costituito l'unica base possibile di giudizio.

Questa fede nel dato come un paradigma di oggettività è il prodotto di due fattori.

- Da una parte è il risultato dell'abbassamento delle soglie d'ingresso alla produzione e alla distribuzione delle informazioni, condizione che ha reso possibile un mondo caratterizzato dalla parcellizzazione delle opinioni e dei punti di vista competenti, generando quello che i sociologi chiamano un panorama liquido e mutevole.

- Dall'altra c'è un effetto ideologico o, se si vuole, semiotico.
Quelli che siamo abituati a considerare come fatti che si danno in modo spontaneo all'analisi e che chiamiamo comunemente dati, sono, in realtà, una selezione tratta da un catalogo infinito di possibilità che coinvolge i nostri sensi.

Per cui, considerato che l'azione di selezionare delle differenze tra le cose che ci circondano è un atto di per sé *culturale*, anche i dati che raccogliamo e analizziamo ne portano impresso il segno.
Così, valutati in questo modo, come un elemento culturale, i dati perdono il carattere dell'oggettività per diventare – come le *opinioni* – il prodotto delle condizioni e del contesto in cui vengono sviluppati.
Nella pratica, dove sta il problema?
Nel fatto che i dati portano impresso i *bias* culturali di chi progetta i sistemi per raccoglierli e le cornici concettuali per analizzarli, mettendo in questo modo in evidenza alcuni aspetti a discapito di altri.
C'è poi da considerare le finalità per cui vengono raccolti e lo scopo che viene loro assegnato.

oooooo

Per spiegare che cos'è un algoritmo e illustrare il meccanismo del SE/ALLORA, siamo ricorsi al gioco della mora cinese.

Oggi non siamo in grado di battere le *ICT* neppure a questo gioco, perché un *robot* è così veloce da riconoscere in un millesimo di secondo la forma che assumerà la nostra mano e scegliere la mossa vincente.

Per comprendere quello che molti chiamano il nostro *destino informazionale* dobbiamo tenere presente la distinzione tra *tecnologie che migliorano* e *tecnologie che aumentano* le prestazioni.

Impugnature, interruttori, manopole – che caratterizzano in genere le tecnologie che migliorano (come ieri, nell'analogico, erano martelli, leve, pinze…) – sono interfacce volte a consentire l'applicazione dello strumento al corpo dell'utente in modo *ergonomico*.

Le tecnologie che migliorano richiamano alla mente – se si vuole – l'idea di *cyborg*.

Invece, i dati e i pannelli di controllo delle tecnologie che aumentano le prestazioni, sono interfacce tra ambienti diversi.

Da un punto di vista narrativo possiamo dire che le vecchie tecnologie analogiche creavano ambienti funzionali al loro scopo.
Ambienti in genere raccolti ho chiusi, impenetrabili durante il funzionamento, com'è l'interno acquoso e insaponato di una lavatrice o l'interno bianco e freddo di un frigorifero.

Le *ICT*, invece, sono forze che modificano l'*essenza* del nostro mondo, creano o ricompongono realtà che l'utente è *in grado di abitare*.

DICIAMO CHE NON SONO CHIUSE SU SE STESSE, MA HANNO LA CARATTERISTICA DI ESSERE AVVOLGENTI, COSTRUISCONO INTORNO A NOI.

È la ragione per la quale Luciano Floridi parla di un nuovo design che possiamo semplificare dicendo che gli aspirapolvere *robot* hanno modificato per sempre l'altezza dei piedini di divani, poltrone e mobili vari.

Facciamo un passo avanti.
La *nuova storia*, la storia nell'era digitale, dipende in modo considerevole dai *big-data*, ma ci sono molti altri aspetti da considerare.

Uno riguarda la qualità della memoria digitale perché le tecnologie dell'informazione e della comunicazione digitale hanno *una memoria che dimentica*.
Cosa vuol dire?
Che queste tecnologie – costi di produzione a parte – divengono rapidamente obsolete e rendono tutto molto volatile.

Già da oggi vecchi documenti digitali sono diventati inutilizzabili perché la loro tecnologia non è più disponibile.
Basti pensare al destino dei *floppy*.

In *Internet* poi ci sono milioni di pagine abbandonate, pagine create e poi mai più aggiornate o modificate.
Nel 1998 la vita media di un documento, prima dell'abbandono, era di 75 giorni, nel 2008 si è ridotto a 45 giorni, nel 2018 a 37 giorni.

Molti studiosi hanno osservato che la nostra *memoria digitale* appare volatile come la nostra *memoria orale* anche se l'impressione che ci trasmette la *memoria digitale* è diversa.

Realisticamente possiamo dire che, in questa alba del digitale, *le ICT non conservano il passato per metterlo a disposizione del futuro, dal momento che – da un punto di vista fenomenologico – le* strategie digitali *tendono a farci vivere in un eterno presente*.

2022-23

Conservare la memoria, del resto, non è facile, occorre saperne cogliere le differenze significative e saper stabilizzare le sedimentazioni in una serie ordinata di cambiamenti.

Qual è la sostanza del problema?

Per esempio, il fatto che lo stesso sistema dinamico – che ci consente di riscrivere migliaia di volte lo stesso documento – è quello che rende altamente improbabile la conservazione delle versioni precedenti per un esame futuro.

"Salva questo documento" significa sostituisci le versioni precedenti.

In questo modo ogni documento digitale di qualsiasi genere è condannato a questo destino tecnico-storico.
Con quali rischi?
Che le differenze finiscano per essere cancellate e dimenticate e le alternative amalgamate.

Così, il passato appare costantemente riscritto e la storia ridotta a un perenne qui-ora.

Come dicono gli scettici, quando la maggior parte delle nostre conoscenze finiranno nelle mani di questa memoria che dimentica, ci troveremo, *senza volerlo, imprigionati in un eterno presente.*

Questo è uno dei motivi per cui si sono formate molte organizzazioni volte a conservare la nostra eredità culturale digitale come la "*National Digital Stewardship Alliance*" o l'"*International Internet Preservation Consortium*".

En passant. Possiamo dire che *il lavoro di custode delle informazioni digitali sarà una delle inedite professioni di questo secolo.*

Un altro aspetto importante del problema è che la quasi totalità dei dati è stata creata in pochi anni e tutti questi dati stanno invecchiando nello stesso tempo.

Invecchiano insieme ai nostri attuali supporti digitali, *hard disk* e memorie di vario genere.

MTBF – Mean Time Before Failure ovvero "il tempo medio prima del fallimento" è un programma che indica l'aspettativa di vita stimata di un *sistema*.

Più elevato è il *MTBF* più a lungo dovrebbe durare un sistema.
Un *MTBF* di cinquantamila ore – vale a dire di cinque anni e mezzo – è la vita media di un *hard disk*.

La questione è che, per come si è sviluppato sul piano commerciale il sistema digitale, le aspettative di vita dei supporti dei nostri dati sono, al momento, *sincronizzate*.

Praticamente, i *Big-Data* della prima generazione digitale invecchieranno e diventeranno dati morti pressappoco nello stesso momento.

Va da sé, molti saranno salvati e trasferiti su altri supporti, ma il punto è chi stabilirà quali dati dovranno vivere e quali dovranno sparire?

Per capire meglio questo problema c'è un'analogia.

2022-23

È quella che ha riguardato il passaggio dai film in bianco e nero e muti, ai film a colori.

Questo passaggio fu fatto senza un criterio o delle direttive condivise e oggi noi sappiamo che più della metà delle pellicole girate nei primi tre decenni del Novecento sono andate distrutte, soprattutto per recuperare il nitrato d'argento o per incuria.

C'è anche un altro problema, nel 2007, per la prima volta, il mondo ha prodotto più dati di quanti ne poteva immagazzinare e ciò a dispetto del fatto che la densità di immagazzinamento degli *hard disk* stia crescendo rapidamente.

Per fare un esempio, si prevede che entro il 2023 un *hard disk* di *14 terabyte* misurerà circa tre centimetri di diametro e non costerà più di una cinquantina di dollari.

Per fronteggiare queste situazioni è importante capire questo:

- Nella cultura analogica il problema è cosa salvare.

- Nella cultura digitale il problema è cosa cancellare e con quali conseguenze.

Nel digitale, infatti, il nuovo spinge via il vecchio o, meglio, il primo che entra è il primo che esce.

Le pagine *web* aggiornate cancellano quelle vecchie, le nuove foto rendono obsolete le vecchie, i nuovi messaggi si sovrappongono ai precedenti, le e-mail recenti sono conservate a spese di quelle dell'anno prima.

Vediamo un altro argomento in qualche modo connesso: il *Quantified Self*.
È un movimento nato in rete per incorporare la tecnologia necessaria all'acquisizione di dati relativi a ogni aspetto della vita corrente.

Il motto di questo movimento è: *self knowledge through numbers*.

Nata nel 2007 su iniziativa della rivista *Wired* la pratica del *lifelogging* (la pratica di registrare le immagini della vita materiale) grazie alla diffusione di dispositivi bio-metrici connessi alla rete globale ha consentito un grande balzo in avanti nel monitoraggio delle attività biologiche.

Ogni aspetto vitale è definito in termini di *input*, stati o condizioni, *performance*, quantità di cibo consumato, qualità dell'aria respirata, umore, eccitazione, eccetera.

I sensori sono fatti in modo da poter essere indossati e sono in grado di monitorare l'attività fisico-chimica dell'organismo così come *sequenziare* il DNA e le cellule microbiche che abitano il corpo.

Il desiderio e la ricerca della verità del sé stesso – che ha la sua culla nell'insegnamento *delfico* GNOTHI SEAUTON (conosci te stesso) si sta trasformando in uno strumento di auto-addestramento o, come molti ricercatori scrivono, di autocondizionamento.

Di fatto, misurare le manifestazioni fisiologiche del proprio corpo con gli strumenti che offre il monitoraggio digitali, così come tenere una traccia costante del proprio corpo organico serve solo a quello che è oggi il confronto profilato.

Alcune righe tratte dal quotidiano *La Repubblica, Roma*, di pochi mesi fa..

2022-23

In principio fu il blog. *Ma adesso, dopo che i* social network *come* Facebook *e* Twitter *hanno elevato il "*web-log*", ossia il "diario online"*(questo il significato del termine) *a fenomeno universale, è arrivato il momento del* lifelog*: il diario della propria vita per immagini da postare tutto intero su* internet.

Una nuova micro-video-camera *digitale che si può attaccare ai vestiti e in grado di effettuare automaticamente due foto al minuto.*
Ciò permette di mettere in rete tutto quello che facciamo nelle 24 ore del giorno.

Prodotta dalla Memoto, *una* start-up *americana, crea se uno la "indossa" per più o meno dodici ore al giorno (ovvero se la si tiene sempre accesa, tranne quando si dorme) quattro* gigabyte *di nuovo materiale ogni 24 ore.*
In pratica la mini macchina fotografica scatta 10 mila immagini alla settimana, 40 mila al mese, mezzo milione all'anno.

Volendo, si può fare in questo modo la "cronaca fotografica" di una vita intera, due foto al minuto dalla culla alla tomba, pari all'incirca a 40 milioni di fotografie: mentre mangiamo, studiamo, lavoriamo, chiacchieriamo, giochiamo, facciamo l'amore.
*Sarà il "*lifelogging*", si è chiesta la* Bbc *illustrando il nuovo fenomeno, la prossima mania del* web*?*

Per gli ottimisti, *come Martin* Kallstrom, *fondatore e presidente della* Memoto, *significa che non avremo più bisogno della memoria cerebrale per ricordare la nostra esistenza: basterà scaricare su* internet *e salvare l'archivio digitale di parole, suoni e immagini che scorre come un doppione, come una "*second life*", accanto alla nostra vita reale, di cui è lo specchio fedele.*

Per i pessimisti, *tuttavia, questa "*information overload*", questo carico eccessivo di informazioni digitali, può diventare una minaccia sociale, perché ogni parvenza di* privacy *va in frantumi nel momento in cui viene condiviso con altri utenti sul* web.

In altri termini, può funzionare una società in cui, perlomeno teoricamente, tutti sanno tutto di tutti (o almeno possono saperlo) con un semplice clic del mouse *o semplicemente premendo i polpastrelli su uno schermo?*
Una cosa è certa: le nuove frontiere della comunicazione digitale si spingono sempre più avanti, sempre più in fretta.

La Memoto *ha prodotto il congegno per ora più piccolo, ma non è certo l'unica azienda dell'it, cioè dell'*information technology, *a operare nel campo del* lifelogging.

La Microsfot *ha creato i una minivideocamera chiamata* SenseCam *che scatta automaticamente una foto ogni 30 secondi in maniera analoga.*

Google Glass *e* Twitter *offrono strumenti per filmare e postare in modo simile ogni attimo della nostra giornata.*

"L'osservazione di massa sta diventando una tendenza globale", ha osservato il professore Henry Jenkins, *docente di studi sui nuovi media alla* University of Southern California.

Il timore è quello che il Grande Fratello *immaginato da George Orwell nel suo romanzo futuristico "*1984*" non sia più un occhio che vigilia dal di sopra sull'esistenza umana, ma un minuscolo* gadget *che ciascuno di noi porterà volontariamente all'occhiello.*

Tuttavia vanno considerati anche gli aspetti positivi: le immagini digitali riprese con i telefonini da centinaia o migliaia di spettatori hanno aiutato la polizia a individuare rapidamente gli autori dell'attentato all'arrivo della maratona di Boston.

*E' un fenomeno che gli esperti chiamano "*sousveillance*",il contrario di* surveillance *(sorveglianza).*
Invece di un governo che ci guarda dall'alto, ci sono gli individui che guardano dal basso, magari per mettere su Internet il lifeblog *della propria vita.*

È arrivato il momento di chiarire alcuni equivoci.
Per esempio, quando di parla di intelligenza artificiale occorre intenderci.

È un'espressione che potrebbe far pensare a macchine dotate di una qualche forma di conoscenza, in grado di ragionare e, soprattutto, *consapevoli di ciò che stanno facendo*.

Le cose, in realtà, sono diverse.
Il fatto che un *software* impari a riconoscere – scannerizzando un'immagine – se su di essa ci sono dei gatti non significa che sappia che cos'è un gatto.
O meglio, il *software* che ci batte giocando a scacchi non ha la più pallida idea di che cos'è il gioco degli scacchi, come per esempio avvenne quando *Deep Blue* batté Gary Kasparov. Oppure, quando un computer batté Lee Sedol, un grande maestro di GO.

Ha scritto Luciano Floridi: la nostra tecnologia per ora non è in grado di processare alcun tipo di informazione dotata di significato, essendo impermeabile alla semantica, vale a dire, al significato e all'interpretazione dei dati che manipola.

Diciamo, semplicemente, che i *sofware* non sono in grado di pensare.
Sono capaci solo di processare una quantità enorme di dati e di metterli in relazione tra di loro, identificando collegamenti e differenze o valutarli statisticamente.
Nel nostro esempio, di identificare la mossa degli scacchi che ha la maggiore probabilità di avere successo.
I mezzi utilizzati per arrivare a questo risultato nella fattispecie degli scacchi sono sostanzialmente due.
Il *machine learning* – ovvero, l'apprendimento automatico – e la sua più recente evoluzione, il *deep learning* – l'apprendimento approfondito.

In particolare il *deep learning* opera su un vastissimo numero di strati interni alle cosiddette reti neurali che simulano il funzionamento del cervello, raggiungendo così una maggiore capacità di astrazione.

Oggi possiamo definire il *machine learning* come un settore della cosiddetta intelligenza artificiale che fornisce ai *computer* l'abilità di apprendere senza essere stati esplicitamente programmati.
Di apprendere attraverso tentativi ed errori utilizzando una sorta di calcolo statistico estremamente evoluto.
O, più semplicemente, il *machine learning* è l'abilità di apprendere di un computer senza essere stato esplicitamente programmato, a differenza dei *software* tradizionali.

Il metodo probabilistico che sta alla base del *machine learning* è lo stesso che sta alla base di una quantità di operazioni che ci semplificano, apparentemente, la vita.

2022-23

Questa “funzione” può eliminare, con l’impiego di filtri, la posta indesiderata, serve a *Facebook* per indovinare quali dei nostri amici sono presenti nelle foto, permette ad *Amazon* e a *Netflix* di suggerirci quali libri o film potrebbero piacerci, a *Spotify* di classificare le canzoni in base al loro genere musicale.

Per la cosiddetta *intelligenza artificiale* i fattori fondamentali sono due.
Il potere di calcolo e i dati.
Soprattutto questi ultimi che sono la materia grezza dalla quale il *network neurale* trae le sue conclusioni e le sue predizioni.

Ma come abbiamo più volte detto se questi dati non sono di buona qualità il risultato non potrà essere che pessimo.

In informatica la rete neurale è un sistema hard-ware o soft-ware, la cui struttura di base è ricalcata sull'organizzazione del cervello in neuroni e reti di neuroni interconnessi

Alla fine del secolo scorso, invece, le ricerche sulla cosiddetta *intelligenza artificiale* erano concentrate sullo sviluppo delle *capacità simboliche*.

Vale a dire si cercava di far apprendere alle macchine tutte le regole necessarie per portare a termine un compito.

Per tradurre dall’italiano all’inglese – per fare un esempio – si cercava di fornire al *computer* tutte le regole grammaticali e i vocaboli delle due lingue per poi chiedergli di convertire una frase da una lingua all’altra.
Con il risultato di tradurre merluzzi con piccoli merli.

Tra i pionieri di queste ricerche va ricordato, Silvio Ceccato, che per anni lavorò nel laboratorio di cibernetica dell’Università Statale di Milano.

Oggi sappiamo che il modello simbolico ha grossi limiti e funziona solo in quei campi che hanno regole chiare e rigide, come la matematica e gli scacchi.

L’atteggiamento generale iniziò a cambiare con gli ultimi anni del secolo scorso quando diventò evidente che il *machine learnig* consentiva di risolvere problemi che l’*intelligenza artificiale simbolica* non sarebbe mai stata in grado di risolvere.

Tutto ciò, grazie a una mole senza precedenti di dati a disposizione e all’accresciuta potenza di calcolo dei *computer*.

Per capire il volume dei dati occorre riflettere su questo:
Nel 2013 si è valutato che il 90 per cento dei dati prodotti nella storia dell’umanità erano stati creati nei due anni precedenti.

Alla base del *machine learning* c’è l’utilizzo di algoritmi che analizzano enormi quantità di dati, imparano da essi e poi traggono delle conclusioni o fanno delle previsioni.

In breve, come abbiamo detto, nel caso del *machine learning* è la macchina che scopre da sola come portare a termine l’obiettivo che le è stato fissato.
È una forma di intelligenza?
No.

2022-23

Per imparare a riconoscere un numero, diciamo il numero “quattro”, un’*intelligenza artificiale* deve essere sottoposta a migliaia e migliaia di esempi. A un bambino di cinque anni basta vederne qualcuno.

In ogni modo il *machine learning* è in marcia.
Guiderà le nostre automobili, ma già adesso, per esempio, ci può assistere come se fosse un avvocato, soprattutto nelle pratiche internazionali.
Un avvocato capace di scartabellare in pochissimo tempo nei *database* legali di tutto il mondo.

Senza dimenticare *Watson* – l’*intelligenza artificiale* elaborata dalla IBM – che può diagnosticare i tumori con precisione maggiore di molti medici ospedalieri.

Dove i saperi sono consegnati al calcolo e alla simulazione tecnologicamente assistita. Dove dilagano le procedure di semplificazione, spacciate per procedure d verità. Dove ogni conoscenza ha il suo posto e il suo compito performativo, la filosofia finisce per venir esautorata.
Donatella Di Cesare

Riassumendo.
Per la cosiddetta *intelligenza artificiale* i due fattori fondamentali, come abbiamo visto, sono il potere di calcolo e i dati.
Quest’ultimi devono essere di buona qualità essendo la materia grezza alla base delle conclusioni o predizioni del *network*.

Come sanno bene gli informatici, se inserisci spazzatura, produci spazzatura.

Qual è il problema?
È che spesso i dati forniti alle *IA* (intelligenze artificiali) includono molti pregiudizi umani che si riflettono inevitabilmente sui risultati ottenuti con le macchine.

L’esempio di scuola di questa constatazione è quella del *bot* progettato da *Microsoft* e chiamato *Tay*. Ne abbiamo già parlato.

Appena ha cominciato a immagazzinare dati si sono scatenati i *troll* che hanno iniziato a comunicare con *Tay* dandogli in pasto una miriade di opinioni razziste e omofobe che lo hanno fatto diventare nel giro di 24 ore il primo esempio di *intelligenza artificiale* nazista.

Un aneddoto racconta che un istante prima di essere chiuso *Tay* twittò: *Hitler was right I hate the Jews.*
Lasciando stare i *troll* un altro problema nella distorsione delle IA è l’uso di *training set* facilmente accessibili e a basso rischio legale dal punto di vista del *copyright*.

Due esempi spiegano il problema.

Una fonte per istruire i *network neurali* sono le *e-mail*.
In un caso famoso furono usate le *mail* di una compagnia petrolifera texana.

Sembravano perfette fino a quando questa compagnia non fu denunciata per truffa.
Quali furono le conseguenze inattese?
Che anche l'intelligenza artificiale aveva assorbito l’arte di truffare!

2022-23

Spesso per evitare i *copyright* si usano dati provenienti da opere che non sono più soggette ad esso. Per esempio, in lingua inglese, Shakespeare, Joyce, Scott Fitzgerald.

Ma anche in questo caso c'è un problema non da poco.

Sono autori pubblicati prima della seconda guerra mondiale e un *dataset* che faccia affidamento sui loro scritti non farebbe altro che riflettere i pregiudizi del loro tempo e lo stesso farà il sistema di *intelligenza artificiale* nutrito con questo *dataset*.

Si tratta di un problema enorme e delicato, soprattutto per quanto riguarda l'ordine pubblico, perché, come già è successo, certe etnie o culture – solo a causa di statistiche mal impostate – sono state considerate come *naturalmente* più predisposte a produrre comportamenti anomici, a diventare terroristiche o a commettere crimini.

Il problema diventa ancora più delicato con i *software predittivi* in mano alle forze dell'ordine perché spesso essi finiscono per causare – come dice la sociologia – una profezia che si auto-avvera o che si auto-adempie.
In sociologia una profezia che si auto-adempie o che si auto realizza, come abbiamo visto, è una previsione che si realizza per il solo fatto di essere stata espressa.

In conclusione il pericolo sta nel fatto che gli algoritmi – protetti dalla loro aurea di scientificità – potrebbero diventare una giustificazione per *profilazioni* in sé inattendibili e generare equivoci se non tragedie.
In sostanza, ogni sistema di *profilazione predittivo* è efficace solo se i dati inseriti sono corretti e privi di *bias.*

Le scoperte di Einstein non si possono spiegare
con le parole di Newton.

Ancora una nota su l'intelligenza artificiale. *Can Machines Think*?

Il nucleo di partenza dell'intelligenza artificiale è il testo di Alan Turing del 1950 intitolato, Computer Machinery and Intelligence, nelle prime righe di questo testo Turing si domanda, "possono le macchine pensare?".

Una risposta articolata provò a cercarla un gruppo di scienziati e ingegneri nell'agosto del 1956 al *Dartmouth College* nel New Hampshire.
Questo incontro è anche quello in cui fu fondata la disciplina chiamata Artificial Intelligence.

A questo incontro parteciparono i futuri premi Nobel, Herbert Simon, John Nash, Marvin Minsky, che fonderà un omonimo laboratorio al MIT e Claude Shannon, il fondatore della teoria dell'informazione.

A più di sessanta anni di distanza il tema dell'intelligenza artificiale rappresenta ancora uno dei più complessi sforzi scientifici nella storia della modernità, uno sforzo che ha riunito molte discipline sia scientifiche che umanistiche e che ha accelerato la corsa della cosiddetta rivoluzione informazionale.

La *machine learning* è oggi un concetto centrale per fare *speech recognition*, *image recognition* o traduzioni.
Per esempio, se si vogliono fare traduzioni come *Google transale* occorre creare un sistema nelle due lingue in questione e poi fornirgli milioni di testi in queste due lingue.

In questo modo il sistema impara a tradurre, ma non è un problema di linguistica bensì di statistica pura.
In breve, l'intelligenza artificiale non cerca di imitare la logica umana ma sviluppa calcoli probabilistici e traduce.

È facile capire che il problema non è tanto quello di sviluppare algoritmi, ma trovare dati su cui imparare.
Si può dire che la caccia ai dati è oggi di vitale importanza ed è quello che fanno tutti a cominciare da *Google*, *Facebook*, *Amazon*, eccetera.

In altri termini, la *Data Collection* e il *machine learning* sono la base dell'Intelligenza artificiale, tutto il resto è un corollario.

Questo ci dice anche che la scienza nella modernità progredisce riformulando i suoi paradigmi.

Oggi il problema non è più tanto capire che cos'è l'"intelligenza", ma emularne il comportamento utile.
Certamente la statistica non aiuta di certo a capire il modo di pensare umano, ma sicuramente si possono costruire sistemi intelligenti in modo statistico.

Facciamo un esempio, *Autocomplete* e *Autocorrection* in Google funzionano senza minimamente capire quello che fanno.

L'autocompletamento (autocompletion), in informatica, è una funzionalità offerta da molti programmi di video scrittura e browser.

È la capacità di intuire automaticamente quale parola sta per essere digitata solo in base alle prime lettere di essa.

La parola intuita compare sul video come suggerimento, e l'utente può confermarla (in genere premendo un tasto come spazio o invio) oppure continuare a digitare normalmente nel caso la parola desiderata fosse in realtà un'altra.

Quando *Amazon* consiglia un libro da leggere non sa quello che dice.
Nel mondo degli affari, della sicurezza, delle assicurazioni tutto è *data-driver*.

In breve, siamo circondati da una caccia alla raccolta deii dati e l'intelligenza artificiale fa la sua parte, ma attenzione, non è un *robot* che ci insegue o ci minaccia.
È peggio è un'*infrastruttura*.

Ricordiamo che l'intelligenza umana non è l'unica forma di intelligenza.

Essa è così perché è il frutto di un processo evolutivo, ma non è l'unica e se ci pensiamo è stata preceduta da molte altre forme di intelligenza, com'era quella dei dinosauri.

Le macchine non stanno cercando di diventare umane e se anche hanno un'intelligenza paragonabile a quella di un topo possono fare molte cose.

In modo succinto che cos'è l'intelligenza artificiale?
Diciamo che è lo studio degli agenti intelligenti.

2022-23

Gli agenti intelligenti sono quelli che acquisiscono informazioni dall'ambiente in cui si trovano, in cui vivono, le processano e imparano ad usarle massimizzando il loro profitto d'uso, non importa se questi agenti sono una lumaca, un gatto o un elefante.

Per analogia, l'intelligenza artificiale è lo studio degli agenti intelligenti, dei processi revisionali e dei modelli di comportamento in un determinato ambiente.

Resta un interrogativo da fantascienza, saranno mai le intelligenze artificiali così potenti da assoggettarci?

È una sorta di *bias*, non si può ragionare con le macchine.
Esse ricevono un compito e come sistema autonomo lo realizzano.

Non dimentichiamo che l'*intelligenza artificiale* è solo un processo statistico, più dati ha meglio funziona.

Come abbiamo detto più volte i *bias* delle macchine nascono dall'insufficienza dei dati o da fonti erronee, l'unica cosa che possiamo aggiungere è che le macchine tendono a sbagliare sempre meno nel corso del tempo.

ooooo

Una nota sulla società della prestazione.

È una società nella quale si misura, si quantifica e si restituisce una valutazione di ogni azione compiuta e senza soluzione di continuità, con l'obiettivo di aumentare il livello delle prestazioni.

Il controllo delle prestazioni avviene attraverso sistemi di misurazione automatici o attraverso altri utenti che provvedono a valutare la *performance* con i loro contributi.

Tutto questo perché la società attuale esige dagli individui un livello di prestazioni in continua crescita.

In generale, non solo dobbiamo avere un reddito adeguato, ma anche una forma fisica ottimale.
Siamo costantemente spinti a migliorare la nostra salute, a creare nuove opportunità di amicizia, a frequentarci.

Con le debite proporzioni le stesse cose sono richieste alla politica degli Stati.
Devono mostrarsi in continua crescita, esibire uno sviluppo economico senza flessioni, sapersi battere con successo sui mercati finanziari.

Questa affermazione di una *società della prestazione* è stata resa possibile dal costante miglioramento dei sistemi di raccolta e misurazione dei dati.

In questa società sono praticamente sparite le distinzioni fra digitale, analogico, *online*, *offline*, umano, meccanico.

Sappiamo anche che in una società di questo tipo cercare la soluzione giusta modifica la soluzione, come cercare l'offerta giusta modifica l'offerta stessa.

C'è anche un altro aspetto da considerare.

2022-23

È la sostituzione, di fatto, dei vecchi mediatori dell'informazione – editoria, radio, tv, cinema – con *Google*, *Amazon*, *Facebook*, *Apple*, *Microsoft.*

Questa sostituzione aumenta in modo esponenziale l'enorme *asimmetria* di interazione tra gli individui e le grandi corporazioni transnazionali.

Il risultato di queste deleghe alle organizzazioni corporative (da parte di settori sempre più ampi della società) è che tutte le informazioni fornite dagli individui in maniera più o meno volontaria vengono oggi registrate e immagazzinate per diventare una parte importante dei *Big Data*.

In una tale prospettiva, le cosiddette nuvole di *computer* dove si condensano i servizi sociali sono in realtà distese di macchine protette da guardie armate.

Proviamo a riflettere.
Il costo delle nuvole è notevole come sono costosi i servizi offerti nel *Web2.0*, così anche se lo stoccaggio, il recupero e l'aggiornamento sembrano gratuiti, di fatto non lo sono.

Il successo di questa tecnologie sta nel fatto che si prendono cura della nostra identità, o meglio, della nostra identità digitale.

Queste tecnologie ci conoscono meglio di quanto noi non conosciamo noi stessi e sanno suggerirci con grande precisione i libri da leggere, i film da vedere, i luoghi da visitare, i modelli di vacanza, i ristoranti adatti ai nostri gusti.

Un paradosso significativo, che nessuno affronta, sta nel fatto che le pratiche di *profilazione* sono antitetiche ai principi della *privacy*, oltre che opache.

Una nota sulla forma della *privacy*.
Ci sono quattro possibili configurazioni della *privacy*.

-La *privacy* fisica, vale a dire la libertà di non subire interferenze o intrusioni tangibili, di non vedere invaso il nostro spazio personale.

-La *privacy* intellettuale. Riguarda il diritto di non subire interferenze o intrusioni psicologiche.

-La *privacy* decisionale o operativa. Significa essere liberi da ogni interferenza o intrusioni procedurali limitative.

-La *privacy* informazionale. È la *privacy* che dovrebbe garantirci che ciò che riteniamo che deve essere inconoscibile o che deve restare sconosciuto abbia la possibilità di restarlo.

Paradossalmente, oggi, la *privacy* che i più non possono più permettersi è quella dell'anonimato che una volta era favorita dagli ambienti urbani.

Va aggiunto che i *sistemi tecnosociali* sono *co-evolutivi*, nonostante la loro frammentazione verso il basso – com'è quella che operano sulla la lingua o le abitudini legate alla tradizione – e la direzione verso la quale muovono, in sostanza una sola: l'aumento delle prestazioni dell'utente che controllano.

Questa è la ragione per la quale siamo costantemente chiamati a dichiarare quello che vogliamo e questo vuol dire che dobbiamo adattarci all'ideologia della trasparenza.

2022-23

In questo contesto la *profilazione* viene in genere accettata come inevitabile.
Ma c'è di più.
I processi decisionali degli individui sono assistiti, guidati, fusi con il dominio degli algoritmi.
Cosa significa?
Che singoli individui e gruppi delegano a queste procedure la creazione di collegamenti tra le persone e le cose del mondo.

In particolare, l'*Internet of Thing*, l'internet delle cose rappresenta oggi la nuova frontiera di una socialità reificata.

Il frigorifero può fare la spesa da solo perché conosce i gusti dei suoi proprietari, verifica che un certo prodotto consumato regolarmente sta finendo e può collegarsi con i fornitori.

Il nostro *smartphone* sa come guidarci alla scoperta di una città che non conosciamo, come suggerirci locali o attrazioni.

Che cosa significa?

Che ci muoviamo in un mondo di significati grazie a relazioni costruite per noi e gestite da algoritmi. Algoritmi in mano a privati sconosciuti e sottratti a dei controlli democratici, cioè accettati e condivisi.

Nonostante le circostanze tutto questo non vuol dire rimpiangere un'utopica armonia e non significa certo ignorare che la storia dell'uomo è anche la storia della tecnica e dell'invenzione di linguaggi. Vuol dire, al contrario, mettere in luce che la società delle prestazioni si basa su sistemi di condizionamento molto efficaci, ma di cui ignoriamo le conseguenze.

Da un punto di vista fenomenologico *storia è sinonimo di età dell'informazione.*
Ne consegue che la storia, di fatto, inizia con le pitture del neolitico e prosegue con l'invenzione della scrittura in Mesopotamia.
Ma è solo nella modernitàe che la vita sociale e il progresso hanno cominciato a dipendere dalla gestione del ciclo di vita dell'informazione.

Lo stordimento digitale è tale che, paradossalmente, invece di punire le infrazioni alle regole, si premiano le prestazioni e il conformismo.
Si accettano sistemi che si presentano come giochi, classifiche, *performance*.

Da un punto di vista psicologico le persone tendono sempre più a comportarsi come macchine, vale a dire, a reagire in maniera irriflessa e automatica.

Di contro i *socialbot* che simulano gli utenti dei *social network* sono sempre più indistinguibili dagli umani.

Il bot (abbreviazione di robot) in terminologia informatica è un programma che accede alla rete attraverso lo stesso tipo di canali utilizzati dagli utenti umani (per esempio, che accede alle pagine Web, invia messaggi in una chat, si muove nei videogiochi, e così via).

I social bot sono dei bot (cioè, qualsiasi software in grado di automatizzare delle azioni normalmente compiute da utenti umani) che vengono programmati per agire sui social network.

Ne esistono molti tipi che è possibile raggruppare in tre macro categorie in base alla funzione specifica per cui sono stati creati:
Spambots (quelli che spammano *contenuti vari).*

Paybots (pagati per portare traffico, spesso copiano tweet aggiungendo una short-URL che non c'entra con il contenuto e rimanda al sito pagante).

Influence bots (influenzano le conversazioni relative a un determinato argomento, gonfiano campagne marketing o hashtag per motivi che possono andare dalla semplice promozione alla propaganda politica).

Per le scienze sociali la "delega tecnocratica" favorisce, oggi. l'emergere di *pseudo-soggettività* e di identità *eteronomiche*, cioè, che ci vengono imposte e che risultano superficiali e semplificate.

Va anche osservato che gli occhi sono gli unici organi di senso direttamente collegati al cervello e che la plasticità celebrale è continuamente stimolata dal visuale.

In questo modo il cervello si modifica, con la conseguenza che le persone imparano e sentono in maniera significativamente diversa.

Ciò non dipende dall'età anagrafica – l'espressione di *nativi digitali* e solo una formula efficace a sottolineare le nuove forme di apprendimento tecnologico delle giovani generazioni – ma dall'utilizzo massiccio della memoria procedurale nell'interazione con i *new-media digitali*.

Più semplicemente dalle ripetizioni procedurali interattive pensate da altri – sconosciuti – per scopi precisi – *profilazione* e profitto – che assumono la forma di ritualità ossessive.

Uno degli effetti più vistosi di questo ordine di cose è l'alterazione della coerenza narrativa che finisce per compromettere l'autonomia degli individui.

Come dicono i critici, si tratta di imparare a gestire le sirene dell'automatizzazione per evitare di essere mercificati.

Una nota sulla *tecnocrazia*.

Le teorie che trattano il fenomeno della tecnocrazia sono moderne, ma la loro origine può essere individuata nella dottrina greca del *governo dei custodi*.

In altri termini, l'idea della monopolizzazione delle decisioni collettive ad opera di chi possiede dei saperi specialistici (o dotati di una qualche superiorità di tipo cognitivo) costituisce un tema sensibile nell'ambito del pensiero politico occidentale.

Per la storia. Platone è all'origine di questa tradizione quando si pose con il suo governo dei custodi in opposizione ad una concezione della politica sviluppata da Protagora, secondo cui la distribuzione di rispetto e giustizia, che insieme compongono le ragioni della politica, deve, a differenza delle altre ragioni, andare a beneficio di tutti.

Questa idea di un *governo dei custodi*, fondato sulla coniugazione di potere e sapere, ha poi attraversato l'intera esperienza politica dell'Occidente.

2022-23

Dai consiglieri al servizio del Principe passando per i tecnici della ragion di Stato, per arrivare agli intellettuali delle università, intese come una sorta di vivaio di scienze utili al governo, si è venuto a costituire, come ha scritto Michel Foucault, un rapporto particolare "tra la politica come pratica e la politica come sapere", da cui è scaturita la “presunzione e il primato di un sapere specificamente politico".

In altri termini si è fatto strada un *modello tecnicistico*, in cui lo Stato compare come una *machina machinarum*, ideata dal pensiero filosofico e resa funzionante da una classe di specialisti.

Un modello che ha fornito la base su cui si sono sviluppate, spesso nel quadro di una reazione *antipolitica*, le moderne *teorie tecnocratiche*.

Il passaggio a queste teorie, tuttavia, si è concretizzato solo nel momento in cui il progresso delle scienze e delle tecniche ha investito la sfera economica della produzione e del consumo, rivoluzionando in profondità le modalità di esistenza e le aspettative di felicità degli individui.

In breve, il *governo dei custodi* si presenta, di fatto, come il governo di coloro che sanno.

Rappresenta un modello di potere (e di sapere) che tenta di neutralizzare il peso del passato, di addomesticare la tirannia della tradizione e, al tempo stesso, di ipotecare il futuro.

Tuttavia è solo alle soglie dell'età moderna che l'*utopia tecnocratica* trova la sua prima formulazione nella *New Atlantis* di Francis Bacon, in cui è delineato l'ideale di una società interamente fondata sulla scienza e sulla tecnica, dai cui progressi dipende il livello del benessere collettivo.

Diciamo che è dentro questa cornice che hanno trovato collocazione le diverse varianti di *'tecnocrazia'*, *'sofocrazia'* e *'ideocrazia'* che compongono l'immaginario utopico e ideologico della modernità.

Se la figura del *custode* o del *guardiano* evocano l'azione di un protettore armato o la decisione saggia di un sapiente qualificato da una superiorità etica, quella del *tecnocrate* ha le sue radici nel mondo della produzione e dell'economia, anche se di un'economia non confinata ai processi elementari dell'appropriazione, della produzione e dello scambio, ma potenziata da forme complesse di organizzazione che incorporano la necessità di sapere.

Va anche detto che se anche la distanza tra il tecnocrate e il tecnico non è più quella che intercorreva tra il custode platonico e il detentore di tecniche creative, resta valido anche per il mondo moderno il fatto che fra i due sussiste una differenza di fondo.
Mentre il tecnico si qualifica come un esperto del particolare, il tecnocrate va definito (e si definisce) come un esperto del generale.

Riassumendo. La tecnocrazia è una ipotetica forma di governo *in cui le decisioni politiche vengono prese da “tecnici”, cioè da esperti di materie tecnico-scientifiche o più in generale da studiosi di campi specifici. Per definizione, poi, la tecnocrazia deve contemplare una delega tecnocratica (cioè, operativa).*

Etimologicamente la parola *tecnocrazia* deriva dalle parole potere (*krátos*) e tecnica (*techné*).
L’idea di fondo è che la *vita* corrente deve essere gestita da esperti competenti nelle varie scienze e tecniche, considerati i soli in grado di proporre le soluzioni migliori.

Come dire l'economia agli economisti, la città agli urbanisti, la salute ai medici.

Ma il problema è: Come si decide chi sono gli esperti, considerato che il più delle volte l'appartenenza a una categoria di esperti è determinata da gerarchie e meriti che nella cultura occidentale sono opachi e compromessi?

Se poi passiamo ad oggi, la caratteristica specifica della *tecnocrazia digitale* è quella di porsi e di agire come uno strumento di delega dei nostri desideri e di controllo delle nostre capacità cognitive.

La rete ci informa dei libri che vogliamo leggere, dei film che vogliamo vedere, della musica che vogliamo ascoltare.
Facebook, addirittura, ci garantisce la possibilità di rimanere "in contatto con le persone della nostra vita" – come recita la sua *home-page*.

Ci sono poi servizi che si occupano di trovarci un partner sessuale, il ristorante dove vogliamo cenare o il viaggio che vogliamo fare.

Può apparire paradossale, ma questa delega tecnocratica è una limitazione delle nostre libertà se pensiamo alla libertà come un problema di scelte.

La *tecnocrazia digitale* ci blandisce con il miraggio di scelte illimitate, ma di fatto è essa stessa a scegliere per noi.
In cambio di cosa?
In cambio della nostra identità, in cambio di tutti i particolari delle nostre relazioni sociali, dei nostri gusti, delle nostre preferenze.

La *tecnocrazia digitale*, in una, è una forma politica che si presenta come apolitica.

Si presenta come il frutto della ricerca scientifica oggettiva e disinteressata.
Un tema che ci riporta all'annosa e per molti versi priva di senso discussione sulle tecnologie buone e cattive.

Ma perché la tecnologia digitale non può essere neutra?

Perché – volenti o nolenti – le macchine e gli algoritmi che le fanno girare riproducono le ideologie dei loro creatori.

Queste macchine sono costruite da individui mossi da interessi economici, politici, ideologici e le interazioni tra gli operatori e le macchine configurano relazioni di potere.
Un potere prodotto e gestito a scopi di dominio e di profitto.

Una nota come conclusione.
Una reazione diffusa di fronte alla *tecnocrazia digitale* è il *luddismo digitale*.
Questo *luddismo* ha vari aspetti.

Uno di questi è di attribuire alle macchine la responsabilità di aggravare certi rischi legati al loro sviluppo, rischi che non esistevano in passato.

In altri termini, quando gli strumenti tecnologici industriali crescono oltre una certa misura si ritiene che la soglia della loro inutilità cresce ed essi tendono a diventare nocivi.

2022-23

É stata la posizione di Ivan Illich (Vienna 1926 – Brema 2002). Uno scrittore, storico, pedagogista e filosofo austriaco. Personaggio di vasta cultura, poliglotta, per la sua vasta conoscenza di svariate lingue e idiomi.

In questo contesto va anche ricordata una posizione ancora più radicale e vicina a noi, come quella di John Zerzan (Salem, 1943) un anarchico americano della corrente *primitivista*.

Zerzan, in sostanza, individua nell'avvento della civiltà l'origine di ogni forma di potere, ciò che ha condotto alla domesticazione dell'uomo, degli animali, dell'ambiente.

Si tratta di una costruzione socio-politica militare ha introdotto il principio della proprietà, della divisione del lavoro, della legge della forza armata.

Questa costruzione si regge attraverso l'ausilio di alcuni artifici quali il tempo, il linguaggio, la scrittura, il numero, la religione (funzionali all'esigenza alla classe dominante per stabilire i confini delle proprietà, i ritmi di lavoro, la codificazione delle norme).

FINE.

2022-23