

I quaderni di
Agenda  **Digitale** ^{eu}

Gennaio-aprile 2019

n. 0001

Agendadigitale.eu è una testata scientifica e giornalistica registrata al Tribunale di Milano
Dati di riferimento

Iscrizione ROC n. 16446

ISSN 2421-4167

Numero registrazione 1927, Tribunale di Milano

Editore: Digital360

Focus e ambito:

La rivista scientifica, i Quaderni di Agendadigitale.eu, pubblica fascicoli quadrimestrali in open access.

Lo scopo è creare un luogo per accompagnare i passi dell'Italia verso la necessaria rivoluzione digitale, con approfondimenti multidisciplinari a firma di esperti delle materie afferenti all'Agenda Digitale italiana ed europea

Submission e norme editoriali

Per effettuare una submission è necessario concordare prima un argomento e le misure precise contattando info@agendadigitale.eu.

Inviare un abstract di circa 500 caratteri alla testata, presentando l'articolo.

Le misure del testo finale saranno comprese tra 6mila e 20mila caratteri, salvo accordi per misure superiori.

I riferimenti bibliografici dovranno essere preparati in conformità alle regole dell'APA style, 6a edizione (si vedano le [linee guida](#) e il [tutorial](#)).

Gli autori sono invitati a tener conto degli articoli già pubblicati nella rivista e di citarli nel loro contributo qualora siano ritenuti di interesse per il tema trattato.

Direzione e comitato editoriale

Direttore responsabile: Alessandro Longo

Direttori scientifici: Paolo Ferri, Mario Morcellini

Comitato editoriale: Giovanni Boccia Artieri, Mario Pireddu, Luca Toschi

Comitato scientifico

Presidente Comitato scientifico:

Alessandro Perego, Politecnico di Milano

Membr**i del Comitato scientifico:**

Francesco Agrusti, Università degli Studi Roma TRE

Davide Bennato, Università di Catania

Giovanni Biondi, Indire, Iulm

Giovanni Boccia Artieri, Università di Urbino

Paolo Calabrò, Università Vanvitelli di Caserta

Stefano Crisanti, Università del Salento

Renato Grimaldi, Università di Torino

Marco del Mastro, Unicusano

Carlo Alberto Carnevale Maffè, Università Bocconi di Milano

Carmelo Cennamo, Università Bocconi di Milano

Michele Colajanni, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

Mariano Corso, Politecnico di Milano

Ottavio Di Cillo, università di Bari

Maurizio Ferraris, università di Torino

Paolo Ferri, Università Bicocca di Milano

Pietro Fiore, Università di Foggia

Stefania Fragapane, Università degli Studi di Enna Kore

Alfonso Fuggetta, Politecnico di Milano

Carlo Giovannella, Università Tor Vergata di Roma

Mariella Guercio, Università Sapienza di Roma

Mauro Lombardi, Università di Firenze

Mario Longo, Università del Salento

Roberto Maragliano, Università Roma Tre

Massimo Marchiori, Università di Padova

Berta Martini, Università di Urbino Carlo Bo

Carlo Medaglia, Università Unilink di Roma

Tommaso Minerva, Università degli studi di Modena e Reggio Emilia

Mario Morcellini, Università degli Studi di Roma "La Sapienza"

Giuliano Noci, Politecnico di Milano

Fabrizio Onida, Università Bocconi di Milano

Roberta Paltrinieri, Università di Bologna

Mario Pireddu, Università degli Studi della Tuscia

Franco Pizzetti, Università di Torino

Antonio Rafele, Università di Parigi (CEAQ- Université Paris Descartes La Sorbonne)

Francesco Sacco, Università Bocconi di Milano

Donatella Sciuto, Politecnico di Milano

Nicola Strizzolo, Università di Udine

Luca Toschi, Università di Firenze

Elena Valentini, Università Sapienza di Roma



Indice del fascicolo

Capitalismo della sorveglianza, come salvarci dalle nuove derive dell'economia globale	6
Sorvegliati e contenti: così i social hanno realizzato la forma di controllo perfetta	15
Feedback studente-docente, così il digitale lo rende più efficace	23
Disinformazione online, il vero problema è nelle dinamiche sociali: gli studi	28
Migliorare la Scuola grazie ai big data (evitando gli effetti collaterali): come fare	31
Società digitale e lavoro: come dalla fatica siamo passati (gratis) alla "mobilitazione"	36
Service Learning: un approccio educativo per innovare le metodologie didattiche	69
Super Mario fa bene all'apprendimento: così la Scuola impara dai videogiochi	74
Come ci si radicalizza online, le reti sociali chiuse: ecco i fattori in gioco.....	79
Quando il migrante fa impresa: storie di successi che fanno bene all'economia.....	86
Fortnite, campione di consumer engagement: la lezione per chi fa marketing.....	89
Internet ai tempi del covid-19: gli effetti della pandemia sulla nostra vita digitale.....	94
La tecnologia non è neutra, ecco perché educazione e norme devono tornare centrali.....	99
Figli e smartphone, ridurre lo "screen time" è una falsa soluzione: ecco perché	103
Garantire il controllo sui propri dati personali, due soluzioni tecniche	109

Capitalismo della sorveglianza, come salvarci dalle nuove derive dell'economia globale

Grandi asimmetrie di conoscenza e di ricchezza caratterizzano l'odierna società dell'informazione. Vediamo come le tech company hanno soppiantato il capitalismo industriale del XX secolo accumulando introiti e potere stratosferici grazie ai nostri dati. Tutti i rischi del surveillance capitalism (ma non tutto è perduto)

Di **Mauro Lombardi**, Scienze per l'Economia e l'Impresa, Università di Firenze

I processi di controllo e comunicazione messi in atto dalla odierna società dell'informazione **stanno modificando profondamente le regole fondamentali delle condizioni di vita e di lavoro, i codici di condotta degli esseri umani.**

È il "**capitalismo della sorveglianza**", retto sugli enormi profitti generati dall'estrazione di dati che riguardano la quotidianità di tutti voi: questa definizione ricorre in un crescente numero di opere, da ultima *The Age of Surveillance Capitalism* (2019), di Shoshana Zuboff, docente dell'Harvard University.

Ma per capire il senso di questa profonda trasformazione - e un po' anche cominciare, con le armi della conoscenza individuale, a sviluppare gli anticorpi ai suoi aspetti più pericolosi e deteriori -, dovremo fare un piccolo viaggio. Nella storia del computing e degli effetti della sua evoluzione sull'antropologia della condizione umana.

Prima fermata, le (pre)visioni sul futuro fatte 70 anni fa da Norbert Wiener, matematico al MIT di Harvard, al New York Times fino al pensiero della suddetta **Shoshana Zuboff, una delle personalità più critiche dell'info-sfera odierna.**

Proveremo così a comprendere in che modo - partendo dall'informazione elaborata in forma simbolica dal PC- siamo arrivati a un modello attuale, in cui la vera ricchezza sono i dati generati da una massa enorme di persone e sfruttati da un numero limitato di aziende che vi hanno costruito sopra introiti stratosferici ed enorme potere.

(Pre)visioni sull'evoluzione futura della *machine age*

Tralasciamo alcuni passaggi cruciali della storia del *computing* nel corso degli anni '50 e '60 ed entriamo direttamente nel mondo realizzato in pratica presso il PARC (Palo Alto Research Center della Xerox) alla fine degli anni '80 da Mark Weiser e il suo team (Weiser, 1991). Essi, basandosi su studi di antropologia e filosofia (Weiser, 1993) pensano e realizzano **un cambiamento di paradigma: dal *desktop model*, cioè informazione elaborata in forma simbolica dal PC,**

all'embodiment nel mondo fisico di dispositivi in grado di elaborare informazioni. E' la nascita dell'Ubiquitous Computing.

Si tratta di un vero e proprio salto verso l'*embodied virtuality*, un mondo di informazioni generato dai contesti fisici in cui gli uomini vivono e operano. Com'è noto, all'Ubiquitous Computing si è poi unita l'*Ubiquitous Connectivity*, grazie a Internet e alla pervasività di dispositivi generatori di informazioni e comportamenti (sensori, regolatori, trasduttori, attuatori, ecc.) hanno creato un universo denominato in vari modi: **Network Society** (Castells, 1996), **info-sfera** (Hofkirchner, 2010; Floridi, 2014, Hardy, 2015), **The Second Economy** (Arthur, 2011).

Qualunque sia la definizione adottata, sembra legittimo sostenere che si stia concretamente realizzando lo scenario prefigurato nel 1949 da Norbert Wiener in uno scritto mai pubblicato. A Wiener, matematico al MIT di Harvard, il New York Times aveva chiesto un contributo in merito a **"quale sarebbe stata l'evoluzione futura della machine age"**. Dopo aver inviato una prima bozza, il direttore del NYT chiese una seconda, forse perché la prima era andata persa, ma Wiener rispose che considerava l'impresa ormai superata.

Il contributo iniziale, ritrovato pochi anni fa da uno studioso, contiene **punti di grande interesse, che aiutano a comprendere l'era attuale**, sorprendentemente simile a quanto scriveva 70 anni or sono l'autore di *Cybernetics or Control and Communication in the animals and the machines*.

Il punto di partenza di Wiener è la rilevazione di una tendenza delle nuove *computing machines* a "sostituirsi a ogni cervello e giudizio umano" e non solo ad operazioni energetiche e meccaniche (Markoff, 2013). Nei brani riportati, **Wiener sostanzialmente equipara dal punto di vista logico le computing machines all'Abaco, con l'unica differenza di essere molto più veloci**, specialmente nel caso dell'*high-speed electronic computing machines*.

Queste macchine potrebbero essere intese come qualcosa di analogo al sistema nervoso umano, ma non all'"intero organismo umano". Una strumentazione analoga al funzionamento di quest'ultimo è ben compresa e sul punto di essere realizzata. Wiener si riferisce a *ultra-rapid computing machines*, collegate ad un apparato capace di leggere misure, termometri, cellule fotoelettriche, **trasformando le informazioni ottenute in input digitali, raggiungendo così un completo ciclo informativo con feedback ripetuti rispetto ai flussi informativi provenienti dall'esterno**.

Al di là di limiti ingegneristici ed economici, che saranno a suo avviso superati, le nuove macchine avranno un potenziale in grado di rovesciare "l'attuale base dell'industria" e quindi di produrre *"an industrial revolution of unmitigated cruelty"*. Wiener fornisce infine spunti di riflessione estremamente attuali: "le macchine faranno ciò che chiederemo ad esse di fare e non ciò che dovremmo chiedere".

Il rapporto tra gli umani e i potenti agenti da essi creati dovrebbe essere posto al centro dell'attenzione, alla luce anche del fatto che macchine in grado di apprendere e di modificare il proprio comportamento in base all'esperienza comportano un certo grado di indipendenza rispetto agli umani. Da qui deriva la possibilità che "il genio fuoriuscito dalla bottiglia" non rientri volentieri in essa e quindi possa contrastare fortemente le nostre aspirazioni. In breve, *"solo un'umanità capace di stupirsi sarà in grado di controllare il potenziale che stiamo aprendo per noi"*

stessi. Possiamo essere umili e vivere bene con l'aiuto delle macchine, oppure essere arroganti e morire”.

Le riflessioni inedite dell'autore di *Cybernetics or Communication and Control* sembrano di particolare rilievo, perché colgono aspetti cruciali, verso cui oggi studiosi e centri di ricerca mostrano un crescente interesse, anche in relazione a **feedback ripetuti e cumulativi tra crescita esponenziale della potenza computazionale e creazione di sistemi di software**, cioè agenti artificiali sempre più capaci di svolgere funzioni cognitive ritenute propriamente umane: **Natural Language Processing**, riconoscimento facciale, processi di apprendimento bayesiano, e così via.

Per non parlare poi della diffusione delle criptovalute e dell'incremento esponenziale dei server che i Tech-Giants (Google, Amazon, Facebook, Apple, GAFA) impiegano per raccogliere ed elaborare gli imponenti flussi di informazione generati dalla connettività globale. Solo Google ha 2,5 miliardi di server in 4 continenti (Zuboff, 2019). Non è arbitrario pensare, quindi, che **l'espansione inarrestabile delle ICT e delle criptovalute stia già producendo rischi globali, se solo si pensa al consumo energetico di queste ultime, stimato pari a quelli di intere Nazioni** (si veda Krause e Tolaymat, 2018 per stime relative al 2016-2017, non del tutto condivise da Carter, 2018).

Come non associare questi semplici dati ad altre considerazioni svolte da Wiener (1986: 49) circa il fatto che “il periodo moderno è l'età dello sfruttamento organizzato, conseguente e illimitato”, con il rischio di andare incontro all'esaurimento delle risorse, contro il quale non basta riporre la fiducia in salvifiche invenzioni? *“Facendo dipendere dalle future invenzioni la possibilità di districarsi dalla situazione in cui ci ha portato lo sperpero delle nostre risorse, noi dimostriamo la nostra predilezione per il gioco d'azzardo e per il giocatore, sebbene in circostanze in cui nessun giocatore intelligente oserebbe rischiare”* (p. 54). L'umanità è preda di falsi miti, quali la fede nel progresso: *“Purtroppo la maggior parte di noi vive troppo immersa nel mondo del progresso per rendersi conto che la fiducia nel progresso appartiene solo a un periodo limitato della storia documentata”* (pp. 41-42). Il fatto è che viviamo in un mondo in cui *“l'invenzione nel vecchio senso della parola è stata soppiantata dall'applicazione intelligente delle leggi di natura”* (p. 187), con la conseguenza di modificare i *“postulati fondamentali dell'industria”*.

L'Ubiquitous computing e l'Ubiquitous connectivity evidentemente costituiscono una conferma delle tendenze generali delineate da Wiener a proposito della **Cibernetica**, scienza del controllo e della comunicazione, a cui ha dato contributi fondamentali e pionieristici anche Ashby (1954, 1971) estendendo il campo di applicazione ai sistemi sociali e ai sistemi complessi. L'obiettivo non è quello di valutare l'importanza, indiscutibile, di Wiener e Ashby, quanto di **comprendere i meccanismi in formazione, attraverso i quali si sono poi sviluppati appieno processi di controllo e comunicazione.**

Il problema del controllo e l'universo fisico-cibernetico

Non vi sono dubbi che sul terreno della comunicazione la crescita enorme della potenza computazionale, la pervasività di dispositivi elaboratori di informazione e l'esplosione dei social network abbiano generato un universo informativo in continua evoluzione.

Cosa possiamo allora dire sul piano del controllo? Una serie di contributi forniscono utili spunti di riflessione. Quasi 50 anni or sono, Toffler (1970) avvertiva che negli ultimi trenta anni del XX

secolo milioni di persone avrebbero dovuto fare i conti con un' "abrupt collision with the future", che rischiava di schiacciare chi non era capace di adattarsi ai cambiamenti.

Lo "shock futuro" sarebbe stato qualcosa di paragonabile alla rivoluzione neolitica (invenzione dell'agricoltura), con la peculiarità di mettere al centro dell'attenzione due "forze gemelle": l'accelerazione e la transitorietà, destinate a ingenerare nella popolazione non preparata agli eventi sconcerto, disorientamento, frustrazione, incapacità di affrontare razionalmente i contesti evolutivi in cui sarebbero vissuti.

Il rischio avrebbe potuto essere accresciuto dal fatto che, in un mondo caratterizzato da reti sociali, questi fattori di instabilità si sarebbero propagati rapidamente al mondo intero. Tra le cause fondamentali della dinamica prefigurata da Toffler era il progresso tecnologico, incentrato su computer, che non solo permettevano a nuove idee, incorporate nelle macchine, di generare a loro volta altre idee, ma anche e soprattutto alle nuove macchine di fare "molto più che suggerire o indurre cambiamenti in altre macchine – esse suggeriscono nuove soluzioni a problemi sociali, filosofici, anche personali" (Toffler, 1970: 28), perché "...alterano l'intero ambiente intellettuale dell'uomo".

Nella nostra prospettiva ci stiamo avvicinando al cuore del problema del controllo, prefigurato da Wiener e Ashby. Un passo ulteriore possiamo farlo grazie ad un altro libro di Toffler (1980: 26), laddove egli indica il vero e proprio "salto quantico" nella storia dell'umanità; **dopo la rivoluzione agricola, prima ondata di trasformazione della storia umana, e quella industriale, la terza è connessa all'ambiente intelligente e alla sua base, il *distributed brainpower* dei computer**, le cui reti possono produrre e coordinare flussi informativi, rendendo così obsolete la massificazione prodotta dalla seconda ondata, che aveva al centro i mass-media, il post-lavoro e il telefono, destinati ad diventare "strumenti primitivi.

L'individualizzazione delle condizioni di vita e l'emergere delle "comunità elettroniche" creano una info-sfera comunicativa, che si aggiunge al sistema sociale vero e proprio, mentre reti di computer interagiscono tra loro. Toffler pone anche interrogativi di fondo: **può un Grande Fratello controllare tutto? Sono le menti destinate all'atrofia?**

E' chiaro che siamo di fronte al problema cruciale del controllo, affrontato decisamente da Beniger (1986), il quale ripercorre la storia dell'umanità proprio alla luce del concetto di controllo, inteso come "influenza consapevole di altri agenti da parte di un agente al fine di raggiungere un determinato obiettivo (p. 7). Il tema in questione viene visto attraverso il filo conduttore delle rivoluzioni, ovvero delle brusche discontinuità –succedutesi nel corso della storia umana- nell'evoluzione della tecnologia, a sua volta definita in termini generali come "*estensione intenzionale di un processo naturale, cioè dei processi di trasformazione di materia, energia e informazione, che caratterizzano tutti gli esseri viventi*" (p. 9).

Le odierne tecnologie dell'informazione costituiscono allora, dopo la rivoluzione neolitica, quella commerciale delle grandi esplorazioni e quella industriale, la discontinuità nel controllo del livello fondamentale della tecnologia, ovvero l'elaborazione delle informazioni. La rivoluzione/discontinuità nell'uso della materia e dell'energia hanno prodotto esigenze e necessità tali da indurre all'innovazione sul terreno dell'information processing per rispondere a specifiche esigenze connesse ad una crisi del controllo, ovvero al problema di come influenzare e orientare i processi in determinate direzioni, nel tentativo di rispondere a necessità umane. In questa ottica

Beniger utilizza il contributo di Durkheim (1984) per illustrare come il crollo delle barriere commerciali e di trasporto della società industriale abbia portato alla rottura di equilibri consolidati, all'anomia individuale e quindi alla necessità di pensare a nuovi sistemi di governo della società e di integrazione/coordinamento di funzioni a livello sovranazionale.

Esigenze teoriche ed operative di questa natura sono alla base della visione di Weber (Economia e Società, 2005, Donzelli) del controllo in termini di razionalizzazione e burocratizzazione, dove le **procedure standardizzate servono proprio a ridurre processi e carichi informativi, quindi la proliferazione incontrollata di flussi.** Come documenta con un'ampia analisi storica e tecnica Beniger (1986, Capp, 9-10) **la rivoluzione delle tecnologie dell'informazione avviene in risposta alla crisi del controllo delle società industriali di massa. Una serie di problemi, quali la crescente ampiezza, complessità e velocità dell'information processing connesso a flussi di produzione, trasporto e comunicazione, ha indotto ad innovazioni organizzative (anni '20 e '30 del secolo scorso) e alla ricerca di nuovi strumenti di organizzazione dinamica delle informazioni:** è del 1934 la prima progettazione di un dispositivo calcolatore universale, ad opera di Zuse, studente tedesco di ingegneria (Beniger, 1986: 403).

Gli sviluppi alla fine del XX secolo e quelli dei primi due decenni del XXI mostrano come la Scienza del controllo e della comunicazione di Wiener abbia ormai creato un vero e proprio universo fisico-cibernetico: la info-sfera è così ricca, estesa e in continuo ampliamento in forza di flussi informativi a scala globale, originati da una estrema varietà di agenti e di comportamenti, mentre interazioni multi-scala e processi trasversali di influenza comunicativa producono un intreccio inestricabile tra processi reali e realtà virtuale.

Asimmetrie di ricchezza e di potere

Cerchiamo di spiegare le peculiarità dell'universo fisico-cibernetico partendo da due termini basilari: **cambiano radicalmente l'antropologia e l'ontologia degli agenti.**

Con il primo termine assumiamo come riferimenti le grandi trasformazioni che hanno caratterizzato l'uomo, che "non può vivere un universo puramente fisico, l'uomo vive in un universo simbolico" (Cassirer, 1944: 43). Il sistema simbolico trasforma la vita umana perché, a differenza di altri animali "l'uomo non vive puramente in una più ampia realtà; egli vive, per così dire in una nuova dimensione della realtà" (ivi).

La visione dell'uomo come animale simbolico non significa negare o sminuire il suo essere razionale, bensì semplicemente mettere in rilievo "la sua specifica differenza, così possiamo comprendere la nuova via aperta all'uomo – la via della civilizzazione" (p. 44). L'universo fisico-cibernetico odierno incide, quindi, profondamente sulle modalità con cui evolve il sistema simbolico umano, dal momento che modifica le caratteristiche basilari dei processi rappresentazione della realtà e dei comportamenti. Per inciso, un motivo ricorrente nei contributi degli autori citati è il fatto che **i processi di controllo e comunicazione modificano profondamente le regole fondamentali delle condizioni di vita e di lavoro, i codici di condotta degli esseri umani.**

La caratterizzazione dell'uomo come animale simbolico induce a vedere come stia cambiando l'antropologia della condizione umana in conseguenza dell'universo fisico-cibernetico. Lo facciamo con l'aiuto di Donald (1996), che vede l'evoluzione della mente umana con le lenti della struttura rappresentativa creata dal cervello nel corso della dinamica evolutiva.

Egli identifica tre transizioni fondamentali:

- **la prima è costituita dal passaggio dalla *mente episodica***, tipica delle antropomorfe, in grado di analizzare situazioni e richiamarle alla memoria, ma non di riflettere su di esse individualmente o collettivamente (pp. 190-192), alla *cultura mimica*, che si fonda “sull’abilità di produrre di propria iniziativa azioni rappresentative consce, intenzionali e non linguistiche”. (p. 200). Il salto richiede una struttura rappresentativa astratta e quindi molto evolute capacità comunicative e di interazione sociale.
- La seconda transizione è contraddistinta dal **passaggio alla *cultura mitica***, che richiede l’invenzione del linguaggio e di strutture rappresentative extra-linguistiche. In questa visione della dinamica evolutiva “il pensiero mitico può essere considerato un “sistema unitario e collettivo di metafore utili come fonti di spiegazioni e di ordine” (p. 253). L’universo simbolico e l’integrazione onoscitiva fornita dai miti sono importanti step evolutivi e comunicativi.
- La terza transizione consiste nell’**enorme espansione delle capacità “visiografiche”, quindi nello sviluppo dei sistemi di immagazzinamento di simboli e della memoria**, effetti congiunti dell’invenzione simbolica e dell’hardware tecnologico. Il punto di arrivo di Donald è affascinante “La mente attuale è un ibrido” (pp. 42-43). Di qui deriva la sua tesi: “Nessuna spiegazione della capacità umana di pensare, che ignori la simbiosi tra memoria biologica e memoria esterna, può essere considerata soddisfacente” (p. 414).

Questi mutamenti antropologici della mente umana devono essere tenuti presenti quando analizziamo l’universo fisico-cibernetico, soprattutto sul terreno del controllo, la cui comprensione richiede, però, anche la caratterizzazione della sua **ontologia**. Adottiamo qui la definizione di ontologia quale individuazione di uno spazio concettuale, rappresentativo dell’esistente, e delle entità che lo popolano, agendo al suo interno.

Lo spazio concettuale è definito in termini di controllo e comunicazione, connettività globale e computazione ubiquitaria, oltre che le attività reali generatrici di segnali e informazioni. Restano da definire le entità e le strutture interattive che lo connotano. Ci avvarremo a tale scopo di spunti tratti da lavori di **Shoshana Zuboff, una delle personalità più critiche dell’info-sfera odierna, insieme a Morozov e altri, che qui non trattiamo per esigenze di brevità**

Non è ovviamente possibile, entro i limiti di questo contributo, effettuare un’esposizione esauriente di numerosi concetti proposti dalla studiosa di Harvard, pertanto esporremo solo alcuni degli elementi cruciali. Il primo è che **l’enorme espansione dell’info-sfera, insieme alla peculiare strutturazione delle relazioni economico-sociali al suo interno, segna una discontinuità forte rispetto al capitalismo industriale del XX secolo**, basato sulla necessità di rispondere ad esigenze collettive: consumo di massa, benessere, contratto sociale inclusivo, sistemi di welfare.

Emerge infatti una nuova logica dell’accumulazione della ricchezza, meno incentrata sulla produzione di beni materiali e parossisticamente ancorata alla raccolta ed elaborazione di volumi imponenti di informazioni, aggregate mediante strumenti sempre più potenti di hardware e intelligenza artificiale.

Nello spazio collettivo globale gli umani tendono a esprimere in misura sempre più accentuata riflessioni, stati d’animo, aspirazioni, comportamenti e attitudini, ecc., rendendolo di fatto una miniera da cui **estrarre dati** che, elaborati in forma aggregata e complessa, determinano un effetto

paradossale: una grande asimmetria di conoscenza e di potere tra chi controlla i flussi informativi e coloro che li producono a livello individuale e in forma associata (*communities*).

Conoscenza di pochi vs ignoranza di molti

In altri termini, l'ontologia dell'universo fisico-cibernetico individua alcuni agenti "privilegiati", i GAFa su tutti, ma entità simili sono presenti in quasi tutte le attività economico-produttive.

Si pensi all'industria farmaceutica, ai servizi energetici, alle attività finanziarie, e così via. Per contro esiste una massa enorme di agenti più o meno autonomi, ma soprattutto "individualizzati", che con la loro semplice esistenza e la vita quotidiana, generano la "materia prima" (*raw material*), cioè i dati, che sono input basilari per le attività dei primi, generando così grandi asimmetrie di conoscenza e di ricchezza.

Grazie alle informazioni "estratte" da quello che dicono e fanno i secondi, la prima tipologia di agenti –che chiamiamo "estrattori"– può ottenere enormi profitti. Essi sono di conseguenza impegnati in una sorta di "corsa all'oro" (The Economist, 2010,a,b), mentre miliardi di persone svolgono normali attività quotidiane ed esprimono proprie opinioni, giudizi, pensieri sparsi.

Si crea in tal modo un divario tra la conoscenza degli umani e quella accumulata dagli estrattori attraverso la profilazione sistematica dei navigatori dell'universo fisico-cibernetico e l'utilizzo intelligente di una specie di "microscopio" (Kuboff, 2019) in grado di individuare gratis e liberamente micro-comportamenti e segnali che, aggregati diventano fonti di introiti stratosferici.

Conoscenza di pochi versus ignoranza dei tanti che non hanno la percezione di quale tesoro di dati e informazioni essi producono, poi utilizzati dagli estrattori per personalizzare non solo l'offerta di prodotti e servizi, ma anche per suggerire, indirizzare abitudini, propensioni, stili di vita, tendenze di voto politico.

Siamo in sostanza di fronte a una "non-market form of production" (Benkler, 2006: 89), che automaticamente converte la quotidianità degli esseri umani (*everydayness* di Costantinou e Kallinikos, 2014; Zuboff, 2015), il funzionamento di imprese e città, in dati comportamentali e strategie di commercializzazione individualizzate.

Tutto ciò, peraltro, si sviluppa su scala globale, mentre le *Tech Companies* divengono progressivamente *hyperscale infrastructures*, che Zuboff chiama *The Big Other*, soppiantando così definitivamente il capitalismo industriale del XX secolo. Con un'immagine suggestiva Zuboff (2015) ripresenta temi proposti da Polanyi (1974: 168-169; edizione italiana 137-138), cioè che le economie di mercato del XIX secolo dipendevano fondamentalmente dall'invenzione di prodotti finti (*commodity fiction*), ottenute trasformando la vita in lavoro, la natura in proprietà immobiliare, lo scambio in moneta.

I rischi del nuovo capitalismo (ma non tutto è perduto)

Il capitalismo odierno ha generato una nuova *fiction commodity*: i processi reali dipendono dalla rielaborazione dei dati comportamentali. Per tale via la logica basilare del mercato viene

modificata, lasciando ovviamente invariata la logica del profitto, ma che può portare al “*surveillance capitalism*”, basato non più sulla divisione del lavoro, bensì sulla “divisione della conoscenza” prima illustrata. Queste e altre suggestioni di Zuboff saranno discusse in modo più analitico in altra sede.

Non vorremmo però indurre il lettore ad un cupo pessimismo, del tutto estraneo al pensiero della studiosa, che anzi ipotizza una traiettoria di uscita (Zuboff, 2014), soprattutto partendo dall’assunzione che non esiste l’inevitabile e l’evoluzione della tecnologia non segue una legge di natura, ma è **la conseguenza di scelte e strategie operate da esseri umani in contesti dati, come mostra la stessa analisi di Zuboff (2019) della vicenda di Google.**

Nella nostra prospettiva resta la conferma di due importanti acquisizioni:

- **il tema del controllo, al centro del pensiero di Beniger, dovrebbe essere al centro del lavoro degli studiosi di molte discipline.**
- Riprendendo le transizioni nell’evoluzione della mente umana in termini di cambiamenti delle strutture rappresentative, pochi dubbi sussistono che nello scenario odierno sono elevati i rischi sia di modelli rappresentativi e **modelli mentali indotti dagli estrattori che di una riduzione dalla multidimensionalità**, evoluta peculiarità della mente umana, alla unidimensionalità, analizzata decenni or sono da Herbert Marcuse (1969).

I rischi sono elevati, ma forse c’è un esiguo spazio per la speranza, se pensiamo che l’uomo è dotato di coscienza, la quale –secondo il neuroscienziato e premio Nobel per la Fisiologia e la Medicina Gerald Edelman- “è più grande del cielo”. Nel titolo del suo libro Edelman riprende uno straordinario passo sul cervello della poetessa Emily Dickinson, per poi ispirarsi ad esso più volte nella stesura delle sue riflessioni.

Finché gli esseri umani avranno scienziati in grado di spiegare fenomeni e processi naturali ricorrendo a poeti, e viceversa, poeti capaci di rappresentare spazi concettuali delle scienze, il destino dell’umanità non è segnato.

BIBLIOGRAFIA

1. Arthur B., 2011, The Second Economy, McKinsey Quarterly, October
2. Ashby W.R., 1954, Design for a Brain, John Wiley & Sons
3. Ashby W.R., 1971, Introduzione alla cibernetica, Einaudi
4. Beniger J.A., 1986, The Control Revolution, Harvard University Press
5. Benkler Y., 2006, The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedom, Yale University Press
6. Carter N., 2018- 13-11, Digesting ‘Quantification of energy and carbon costs for mining cryptocurrencies’, https://medium.com/@nic_carter/digesting-quantification-of-energy-and-carbon-costs-for-mining-cryptocurrencies-1f019e10fad4
7. Cassirer E., 1944, Essay on Man. An Introduction to the Philosophy of Human Culture, DoubleDay Anchor Books
8. Castells M., La nascita della società in Rete,

9. Costantiou I.D, Kallinikos J., 2014, New Games, New Rules: Big data and the changing context of strategy, *Journal of Information Technology*, March: 44-57
10. Donald M., 1996, *L'evoluzione della mente*, Garzanti
11. Durkheim E., 1984, *The division of Labour in Society*, Macmillan
12. Edelman G., 2004, *Più grande del cielo*, Einaudi
13. Floridi L., 2014, *The 4th Revolution. How the Infosphere is reshaping the humanity*, Oxford University Press
14. Hardy C., 15-7-2015, *The Seductions of the Infosphere*, *Harvard Business Review*,
15. Hofkirchner W., 2010, *How to Design the Infosphere: the Fourth Revolution, the Management of the Life Cycle of Information, and Information Ethics as a Macroethics*, *Knowledge, Technology & Policy*, 23: 177-192
16. Judge B., 23.11.2017, *Profits from the gold rush to data mining*, *MoneyWeek*
17. Krause M.J., Malyamat T., 2018 *Quantification of energy and carbon costs for mining cryptocurrencies*, *Nature Sustainability*, volume 1: 711–718
18. Marcuse H., 1969, *Uomo a una dimensione*, Einaudi
19. Markoff J., 2013, *In 1949, He Imagined an Age of Robots*, *The New York Times*, 20-5
20. Polanyi K., 2001, *The Great Transformation: The Political and Economic Origins of Our Time*, Beacon, Boston. Trad. It. , 1974, *La Grande Trasformazione*, Einaudi
21. *The Economist*, 25-2-2010a, *Click for Gold*, Special Report
22. *The Economist*, 25-2-2010b, *Data, data everywhere. A special Report on managing information*
23. Toffler A., 1970, *Future Shock*, Random House
24. Toffler A., 1980, *The Third Wave*, Bantam Books
25. Weiser, M., 1991, *The Computer for the 21st Century*, *Scientific American* 265(3): 94–104
26. Weiser M., 1993 *Some Computer Science Issues in Ubiquitous Computing*, *Communication at the ACM*, Vol.361 No.7: 75-84
27. Wiener N., 1985, *Cybernetics or Communication and control in the animal and machines*, The Mit Press
28. Wiener N., 1986, *Introduzione alla cibernetica. L'uso umano degli esseri umani*, Boringhieri
29. Zuboff S., 2015, *Big Other: surveillance capitalism and the prospects of an information civilization*, *Journal of Information Technology*, 30: 75-89
30. Zuboff S., 2019, *The Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, *Public Affairs*

Sorvegliati e contenti: così i social hanno realizzato la forma di controllo perfetta

Web e social hanno realizzato la forma perfetta di sorveglianza, da cui nessuno vuole fuggire o evadere. Tutti prigionieri felici contribuiamo a un modello economico in cui aziende private sanno di noi molto più di qualsiasi Stato, pure il più intrusivo. E guadagnano cifre enormi coi nostri dati. Riflettiamo sugli effetti

Di **Lelio Demichelis**, Docente di Sociologia economica Dipartimento di Economia- Università degli Studi dell'Insubria

La sorveglianza e il controllo non nascono certo oggi ma sono strutturali al capitalismo e alla tecnica quali forme di organizzazione della vita.

Nella odierna società tecno-capitalista ci sono tuttavia differenze importanti rispetto al passato e che vanno evidenziate:

- la prima è che oggi non sono più gli Stati a controllare e profilare gli individui, ma le società private (dalla Fiat a Facebook).
- La seconda è che la tecnologia **ha abilitato il passaggio da una sorveglianza mirata, e quindi limitata, ad una generalizzata e per di più volontaria, anche se indotta da un modello di business creato per farci credere di essere liberi quanto più condividiamo tutti gli aspetti delle nostre vite (pensiamo a tutto quello che volontariamente postiamo sui social).**

La forma perfetta di controllo si è realizzata, insomma, grazie alle nuove tecnologie.

Il Panopticon di Bentham e la costruzione dell'uomo docile

Per parlare di rete, di controllo, di perdita della privacy e arrivare al recente *The Age of Surveillance Capitalism* di Shoshana Zuboff potremmo o dovremmo infatti risalire (banale, ma necessario) al Panopticon di Jeremy Bentham, opera del 1791; e a Michel Foucault che ne fa uno degli elementi cardine della sua *analisi su sorvegliare e punire*, sulla nascita della prigione moderna, delle *discipline* e quindi del capitalismo.

Struttura carceraria, il Panopticon di Bentham, ma modello appunto anche per fabbriche, ospedali e scuole. Composto da una torre di sorveglianza centrale con attorno un anello periferico in cui sono sistemati coloro che devono essere controllati. Scopo del Panopticon era di permettere a **un solo sorvegliante** - questa la sua grande efficienza, o detto altrimenti: la *razionalità strumentale* del sistema ideato dall'utilitarista Bentham - **di controllare una moltitudine di persone, osservando (opticon) ogni soggetto (pan) da sorvegliare**, ridotto a *oggetto* del controllo da parte del potere.

Prigioni, fabbriche, uffici, lo stato con i servizi segreti e le polizie segrete e oggi la rete con social e Big Data fino a Cambridge Analytica e oltre – tutto si rifà a quel modello.

Un meccanismo di potere che produce un *dispositivo* di sorveglianza e di controllo, ma anche - in chi deve essere osservato - una sorta di auto-sorveglianza e di auto-controllo, nel dubbio se essere o meno osservato dalla torre. Che è **un modo quasi perfetto per costruire uomini *docili e soprattutto auto-docilizzati***. E quindi *utili* e produttivi. **Produttivi di lavoro nella fabbrica-fordista, di dati nella fabbrica-rete.**

La rinuncia volontaria (ma indotta) alla privacy

Un meccanismo di potere sull'uomo diverso ma molto simile a quello che si genera tra *servo e padrone*; vicino alla *servitù volontaria* di La Boétie; che sfrutta abilmente la voglia di conformismo e di *fuga dalla libertà* dell'uomo (secondo Erich Fromm^[1]); realizzandosi attraverso quello che oggi definiremmo un *soft power* il cui sapere/potere è quello di essere capace di far rimuovere negli individui il confine o la parete *tra pubblico e privato, tra dentro e fuori se stessi*; e che **oggi si replica e si aggrava con la perdita volontaria (ma indotta) di quella *privacy*^[2] che era invece la base costitutiva della libertà dell'individuo moderno^[3], ciascuno auto-imprigionandosi nel **Panopticon della rete - perché rinunciare alla privacy significa rinunciare alla propria *soggettività* e quindi alla propria libertà/autonomia.****

Ed è, di nuovo, la forma più perfetta di controllo, per cui nessuno vuole fuggire o evadere dal controllo e resta felicemente prigioniero nella cella (oggi piena di *amici*, di *like* e di *app*) che si è costruito attorno (che il potere gli ha costruito attorno illudendolo della massima libertà individuale e della massima socievolezza) – restando prigioniero, secondo Anders, anche qualora potesse uscire dalla cella^[4].

Tecnologia e perdita della libertà

Scrivendo Foucault: «Il Panopticon è una macchina per dissociare la coppia vedere-essere visti: nell'anello periferico si è totalmente visti, senza mai vedere [il sorvegliante]; nella torre centrale si vede tutto, senza mai essere visti. Dispositivo importante perché automatizza e de-individualizza il potere (...) Il Panopticon è una macchina meravigliosa che, partendo dai desideri più diversi, fabbrica effetti omogenei di potere»^[5].

Modellando i comportamenti umani, omologandoli, *regolarizzandoli* e *normalizzandoli*. Non solo: «Bentham si meravigliava che le istituzioni panoptiche potessero essere così lievi.... Colui che è sottoposto a un campo di visibilità, e che lo sa, prende a proprio conto le costrizioni del potere; le fa giocare spontaneamente su se stesso; iscrive in se stesso il rapporto di potere nel quale gioca simultaneamente i due ruoli, diviene il principio del proprio assoggettamento».

O della propria *auto-amministrazione* nella *società amministrata* secondo i francofortesi: «un sistema che determina a priori il prodotto dell'apparato non meno che le operazioni necessarie per alimentarlo ed espanderlo. (...) In tal modo esso dissolve l'opposizione tra esistenza privata ed esistenza pubblica (...). La tecnologia serve per istituire nuove forme di controllo sociale e di coesione sociale, più efficaci e più piacevoli»^[6] scriveva Marcuse, ben comprendendo che «la società tecnologica è un sistema di dominio che prende ad operare sin dal momento in cui le

tecniche sono concepite ed elaborate», ovvero tecnica e controllo sono una cosa sola, **tecnica e perdita della libertà (e quindi, alienazione^[7]) dell'uomo sono in una relazione stretta e necessaria.**

Il tecno-capitalismo e (è) il controllo

Il sistema tecnico diventa (è) totalitario (e/o religioso^[8]), perché è nella natura di ogni sistema totalitario e di ogni organizzazione che tenda al monismo e all'olismo, di **voler conoscere tutto di tutti, di controllare, registrare, incasellare, limitare la libertà individuale** – perché, come scriveva **Hannah Arendt**: *«a causa della loro capacità di pensare, gli uomini sono sospetti per definizione e l'ombra non può essere dissipata da un contegno esemplare, perché la capacità umana di pensare implica altresì la capacità di cambiare opinione»^[9].*

Continuava Foucault: *«In effetti anche il potere esterno può alleggerirsi delle sue pesantezze fisiche, tendere all'incorporeo»* (oggi diremmo: al virtuale); *«e più si avvicina a questo limite»* (ormai lo abbiamo superato), *«più i suoi effetti sono costanti, profondi, acquisiti una volta per tutte, incessantemente ricondotti: perpetua vittoria che evita ogni scontro fisico e che è sempre giocata in anticipo».*

E il Panopticon *«è polivalente nelle sue applicazioni»*, ma è anche sempre uguale nella sua logica di controllo. E **la sorveglianza passa oggi attraverso i dati che ciascuno di noi liberamente lascia in rete dopo che Mark Zuckerberg ci ha convinti che la privacy è cosa del passato, inutile nella società della rete - affinché noi condividessimo tutto della nostra vita e delle nostre relazioni sociali perché potesse poi, profittevolmente per sé, estrarne valore.**

Facebook è infatti un'impresa privata che mira al profitto per sé e a niente altro; e definirsi *social* è la grande abilità del capitalismo di sfruttare la *vita intera* di ciascuno anche attraverso la sua produzione di dati personali, dopo avere sfruttato prima il suo *lavoro di produzione* e poi il suo *lavoro di consumo*. **Vita e privacy da cui liberamente ci siamo alienati diventando altro da noi**, accettando di comportarci come il sorvegliante-Zuckerberg voleva ci comportassimo (è un classico esempio di eteronoma *socializzazione di ruolo-funzione*) – complice l'industria culturale del *Grande Fratello* che ha legittimato il *piacere perverso* di guardare gli altri, spiandoli di nascosto: un processo pedagogico utile per contribuire alla rimozione della stessa privacy intesa quale ostacolo alla profilazione di tutti e di ciascuno, entrando *fin dentro la camera da letto*.

Il controllo e l'economia

Non solo: **il Panopticon – ancora Foucault – permette di perfezionare e di migliorare/potenziare l'esercizio del potere e di farlo in molti modi**: riducendo il numero di coloro che lo esercitano ma allo stesso tempo moltiplicando il numero di soggetti/oggetti sui quali si esercita; intervenendo *incessantemente* (oggi, il nostro *dover essere sempre connessi*) perché la sua forza è di esercitarsi spontaneamente (dalla morte della privacy che abbiamo accettato come cosa ormai *normale*, alla *vetrinizzazione di sé* secondo Vanni Codeluppi^[10] e del proprio *capitale umano*) e *senza rumore* (gli algoritmi sono silenziosi); divenendo **un meccanismo i cui effetti si concatenano gli uni agli altri** (oggi diremmo: *si conettono* - accettando il Panopticon della rete, forma perfettissima di concatenazione, connessione, integrazione, monismo/olismo). **Creando una società tutta**

attraversata e penetrata da meccanismi disciplinari^[11] e arrivando alla società della sorveglianza di oggi, ma già definita ad esempio da David Lyon nel 2001^[12].

Una società in cui alcuni soggetti (oggi soprattutto le imprese) dispongono di un archivio dettagliatissimo dei nostri dati personali, da quelli anagrafici ai gusti alle disposizioni a malattie, permettendo un controllo anche più invasivo di quello immaginato da Bentham e poi da Orwell in 1984. E come scriveva Bentham stesso, il panoptismo è capace *di riformare la morale, preservare la salute, rinvigorire l'industria* (e oggi appunto si dice che i dati sono il nuovo petrolio, con la differenza che i dati sono illimitati mentre il petrolio finirà). E altro ancora.

L'architettura del potere

Tutto grazie ad una *idea architettonica* fisica – il Panopticon - che è anche una *architettura del potere*, una (usando Foucault) *microfisica di saperi/poteri di controllo e di induzione all'autocontrollo*. **Che oggi ha la forma della rete. Facendoci passare da una sorveglianza mirata e quindi limitata ad una generalizzata grazie alla tecnica che lo permette.**

Rinunciando appunto alla privacy, la Silicon Valley facendoci credere che la sua difesa era (è) nell'interesse solo di chi *ha qualcosa da nascondere*. **Non dovremmo invece dimenticare che l'integrale trasparenza di ciascuno rispetto ad un potere non visibile postula un uomo di vetro, ma l'uomo di vetro era metafora nazista, come ricordava Stefano Rodotà, oggi applicata e normalizzata dal tecno-capitalismo.**

Sempre confermandosi il principio per cui (ancora Hannah Arendt) *quanto più un potere è in vista, tanta meno autorità possiede, mentre meno è conosciuto e riconoscibile tanto più potente diventa^[13]*. Il timore, espresso allora da Rodotà nella sua Prefazione al libro di Lyon – che cioè la società della sorveglianza si risolvesse **nel controllo autoritario, nella discriminazione, in nuove stratificazioni sociali, nel dominio pieno della logica del mercato^[14]** – ormai (in meno di vent'anni) è diventato realtà quotidiana, ma l'abbiamo accettata con la massima naturalezza e disponibilità, con il massimo di asservimento volontario, con il massimo di incosciente felicità (*tanto, navigare in rete è gratis...*).

Tutti convinti con Bentham – tutti *attivati* in modo eteronomo a credere – che non ci fossero rischi che l'accrescimento del potere della *macchina panoptica* potesse degenerare in tirannia (semmai, si diceva, avrebbe garantito sicurezza e libertà), in quanto il *meccanismo disciplinare* sarebbe stato controllato democraticamente perché accessibile in ogni momento - come scriveva appunto Bentham - al *grande comitato del tribunale del mondo*. Ovvero, la *macchina per vedere* sarebbe divenuta un edificio trasparente dove l'esercizio del potere sarebbe stato controllabile dall'intera società. Sintetizzava invece Foucault: *«Lo schema panoptico, senza attenuarsi né perdere alcuna delle sue proprietà, è destinato a diffondersi nel corpo sociale; la sua vocazione è divenirvi funzione generalizzata»^[15]*.

In realtà, e diversamente da Bentham, **il controllo sugli individui è capillare e pervasivo, mentre il controllo sul controllo e su chi/cosa controlla è praticamente pari a zero. Perché, appunto, questa è la logica del potere.**

Dalle schedature alla Fiat al Big data

Facciamo ora un salto temporale di circa due secoli e da Bentham arriviamo alle schedature della Fiat, non senza avere prima ricordato – tra i molti esempi possibili - la **Sezione sociologica creata da Ford nel 1914** (un anno dopo l'introduzione della catena di montaggio), con lo scopo di valutare - e oggi diremmo: *profilare* - i propri dipendenti al di fuori del lavoro di fabbrica, ovvero nella loro *vita intera*, familiare e personale, entrando persino *in camera da letto*^[16].

E senza dimenticare che anche il vecchio *controllo dei tempi e metodi* era una forma di **Panopticon**, come lo era tutta l'organizzazione scientifica del lavoro, così arrivando al **management algoritmico** odierno e al **management empatico/motivante**: dove il *controllo* si ricombina, ulteriormente - potenziando l'auto-asservimento, l'auto-sorveglianza e la modellizzazione di ciascuno sulle esigenze del sistema tecno-capitalista - con quell'altra forma di *potere moderno sugli uomini* che Foucault chiamava **potere pastorale**, dove ciascuna anima del gregge – sia esso organizzato dall'impresa, dal marketing, dalla rete-social - si fa guidare da un pastore che guida il gregge ma che allo stesso tempo (l'una cosa è impossibile senza l'altra), sa tutto di ciascuna anima del gregge.

Sulle schedature in Fiat – una pratica antica e globale quanto il capitalismo industriale e tecnico - aveva scritto un libro Bianca Guidetti Serra nel 1984, intitolato *Le schedature Fiat*. Un libro *fastidioso*, come scriveva Gian Giacomo Migone nella sua recensione uscita su *L'Indice* di quell'anno. **In Fiat vennero infatti sequestrate 354.077 schede personali, che documentavano una ventennale attività di informazione e di spionaggio/profilazione, con lo scopo di valutare le opinioni politiche (oltre che la vita privata) dei lavoratori (e gravissimo era essere iscritti alla Fiom).**

Le analogie tra ieri e oggi sono del tutto evidenti. Proviamo ad evidenziarne alcune. Ricordando che per Foucault, «nella misura in cui l'apparato di produzione diviene più importate e più complesso, nella misura in cui aumentano il numero degli operai e la divisione del lavoro, i compiti di controllo divengono più necessari e più difficili. Sorvegliare diventa allora una funzione precisa, ma che deve essere parte integrante del processo di produzione; lo deve doppiare in tutta la sua lunghezza»^[17]. Grazie alla sorveglianza, «il potere disciplinare diventa un sistema integrato, legato dall'interno all'economia e ai fini del dispositivo in cui si esercita (...). Il suo funzionamento è quello di una rete di relazioni. Questa rete fa 'tenere' l'insieme e lo attraversa integralmente con effetti di potere che si appoggiano gli uni sugli altri»^[18].

La rete, appunto. Una rete fatta oggi di condivisione, social, selfie, like, sharing economy/capitalismo delle piattaforme e, su tutto: algoritmi, cioè dati. Legata all'economia e al profitto capitalistico (*estrazione di valore* dalla vita degli individui e dalle loro relazioni indotte dal sistema – il *dover condividere*, il *dover essere connessi* - invece della 'vecchia' *produzione di valore*). **Un potere assolutamente indiscreto, ma che è allo stesso tempo un potere discreto, poiché funziona in permanenza e, come detto, in silenzio.**

Dalla sorveglianza di Stato a quella delle imprese private

Dunque, primo elemento di riflessione: **se ieri erano comunque soprattutto gli stati a controllare/profilare su larga scala**, massimamente i totalitarismi politici del '900 – *la polizia segreta staliniana aveva per ciascun abitante un dossier segreto, in cui annotava diligentemente le molteplici relazioni che lo legavano ad altre persone, dalle conoscenze casuali ai rapporti di*

amicizia, ai vincoli familiari (Hannah Arendt^[19]) e analogamente accadeva con il nazismo e il fascismo come oggi accade per il Big Data – oggi lo sono imprese private, dove le 350mila schedature della Fiat sono nulla a confronto con i 2,2 miliardi di utenti profilati di Facebook.

Ha scritto John Lanchester: «L'opzione 'condividi su Facebook' traccia ogni utente del social network, che ci clicchi sopra o no. Dato che l'icona di Facebook è praticamente onnipresente in rete, **Facebook mi vede sempre, dappertutto.**

Oggi, grazie alle partnership con le aziende di credito tradizionali, Facebook conosce l'identità di tutti, sa dove vivono e quello che hanno comprato nella loro vita con una carta plastificata in un negozio. **Tutte queste informazioni vengono usate per uno scopo che, in ultima analisi, è estremamente banale: vendere prodotti attraverso pubblicità online (...).** Di fatto, Facebook è *la più grande azienda di pubblicità e di sorveglianza nella storia dell'umanità. Sa molto, molto di più sul nostro conto di qualsiasi governo di qualsiasi epoca, anche del più intrusivo.*

È incredibile che le persone non lo abbiano ancora capito. Ho ragionato molto su Facebook, e la cosa che continua a stupirmi è che gli utenti non si rendano conto di quello che fa quest'azienda. Facebook ci osserva, e poi usa quello che sa di noi e del nostro comportamento per vendere pubblicità. **Non credo che esista uno scollamento più totale tra ciò che un'azienda dice ('mettere in contatto', 'costruire comunità') e la realtà commerciale.** Come se non bastasse, le informazioni sugli utenti non sono usate solo per mandargli pubblicità online, ma anche per **determinare il flusso delle notizie**^[20] - e poi a **vendere profili per manipolare il voto e stravolgere la democrazia** (Cambridge Analytica).

Facebook (e non solo) è quindi un *totalitarismo economico e tecnico* quanto e più dei totalitarismi politici del '900. Aveva ragione Marcuse, quando definiva la *società tecnologica avanzata* del '900 anch'essa come una forma di totalitarismo, come ora il tecno-capitalismo come sistema.

Secondo elemento: se quanto sopra è vero, allora occorre ragionare in termini di quale individuo hanno saputo abilmente costruire la tecnica e il neoliberalismo, se questo individuo illuso di essere libero, egotico, egotista, solipsista, narcisista, anarchico si lascia controllare da un sistema totalitario a cui ha delegato tutto se stesso e la sua vita. Perché *capitalismo estrattivo* non è solo la finanza e il *mining* delle cripto-valute, ma anche (Saskia Sassen) quello del landgrabbing, dello sfruttamento della biodiversità, ma soprattutto il capitalismo delle piattaforme e quindi, appunto, l'estrazione di dati.

Terzo elemento, il controllo (*tempi e metodi, Sezione sociologica* di Ford, organizzazione scientifica del lavoro, le *fabbriche come caserme* ma anche il paternalismo imprenditoriale, la motivazione e l'auto-motivazione, il lavoro come *collaborazione* con l'impresa, il welfare aziendale, i social per creare gruppi e team di lavoro) e quindi **il Panopticon imprenditoriale sono parti essenziali di quel processo di creazione di *pluslavoro* che permette al tecno-capitalismo di realizzare *plusvalore*** (cfr., Karl Marx).

Oggi con il Big Data, dove ciascuno è *lavoratore subordinato-imprenditore di se stesso* nella incessante *produzione* di dati mediante il nuovo *pluslavoro h24* (e senza salario) generando *plusvalore* per Facebook e simili. Cioè: **il capitalismo e la tecnica sono da sempre estrattivi di vita e produttori di controllo sulla vita per estrarne la massima produttività possibile.**

L'era del capitalismo della sorveglianza

Veniamo allora, in conclusione a *The Age of Surveillance Capitalism* di Shoshana Zuboff, edito in GB da Profile. Libro importante e utile, dove l'autrice ragiona appunto di quello che definisce come un nuovo *capitalismo della sorveglianza* che tuttavia è sì l'ultima fase della lunga evoluzione del capitalismo (dalla produzione di merci al capitalismo manageriale, al consumismo e poi alla finanziarizzazione e oggi arrivato allo sfruttamento della sorveglianza), ma che per noi - e diversamente da Zuboff - e come visto, **è solo il potenziamento, grazie alla tecnologia di qualcosa che era implicito e praticato fin dalle origini dal e nel sistema, per cui oggi cambia sì la scala del controllo e della sua messa a valore, ma non il controllo come forma implicita e necessaria di pluslavoro del tecno-capitalismo.**

La sorveglianza è certamente il modello di business di internet, ma lo era di fatto anche delle precedenti fasi del capitalismo; che anche oggi - come nel Panopticon, nella *Sezione sociologica*, nel mascherare l'alienazione - separa la società *in chi guarda e in chi è guardato, producendo evidenti conseguenze* – come scrive giustamente Shoshana Zuboff - *in termini di asimmetrie di potere*. Ma anche questo è un effetto voluto di ogni forma di controllo e di sorveglianza.

Non è quindi vero che il *capitalismo della sorveglianza* sia una creazione umana, come scrive Zuboff – mentre **è vero che, come accade per ogni forma tecnica moderna, esso diviene una forma sociale ed economica** (Anders^[21]); e se la tecnologia permette di fare sorveglianza di massa estraendo valore, non limitandola solo a nicchie di popolazione, allora questo *si deve fare* (ancora Anders) e il *capitalismo della sorveglianza* diventa una conseguenza della tecnologia in sé, cosa che invece l'autrice sembra escludere, stabilendone la nascita *attorno al 2001*.

Fermo restando comunque che **l'obiettivo del capitalismo della sorveglianza come di tutto il tecno-capitalismo nella sua storia, è quello di automatizzare progressivamente l'uomo e il suo pensiero** (è quella che chiamiamo *alienazione per delega alla tecnica*^[22]), producendo ignoranza umana (sia pure mascherata da economia della conoscenza) e trasferendola agli algoritmi, che funzionano solo grazie al controllo e alla profilazione, **eliminando ogni possibilità di auto-determinazione umana.**

BIBLIOGRAFIA

1. E. Fromm (2006), *Fuga dalla libertà*, Mondadori, Milano [↑](#)
2. S. Rodotà (2005), *Intervista su privacy e libertà* (a cura di Paolo Conti), Laterza, Roma-Bari [↑](#)
3. L. Demichelis, *Democratizzare la tecnica, per salvare la democrazia dal tecno-capitalismo*
4. G. Anders (2003), *L'uomo è antiquato*, vol. II, Bollati Boringhieri, Torino, pag. 73 [↑](#)
5. M. Foucault (2008), *Sorvegliare e punire*, Einaudi, Torino, pag. 220 [↑](#)
6. H. Marcuse (1991), *L'uomo a una dimensione*, Einaudi, Torino, pag. 13 [↑](#)
7. L. Demichelis (2018), *La grande alienazione. Narciso, Pigmalione, Prometeo e il tecno-capitalismo*, Jaca Book, Milano [↑](#)
8. L. Demichelis (2015), *La religione tecno-capitalista*, Mimesis, Milano [↑](#)
9. H. Arendt (2004), *Le origini del totalitarismo*, Einaudi, Torino, pag. 589 [↑](#)

10. V. Codeluppi (2007), *La vetrinizzazione sociale*, Bollati Boringhieri, Torino; *Id, Mi metto in vetrina* (2015), Mimesis, Milano [↑](#)
11. M. Foucault (1991), *Sorvegliare e punire*, cit., pag. 228 [↑](#)
12. D. Lyon (2001), *La società sorvegliata*, Prefazione di S. Rodotà, Feltrinelli, Milano [↑](#)
13. H. Arendt (2004), *Le origini del totalitarismo*, cit., pag. 554 [↑](#)
14. S. Rodotà (2001), *Prefazione a D. Lyon, La società sorvegliata*, cit., pag. VIII [↑](#)
15. M. Foucault (2008), *Sorvegliare e punire*, cit., pag. 226 [↑](#)
16. L. Demichelis (2008), *Bio-Tecnica. La società nella sua forma tecnica*, Liguori, Napoli, pag. 66 [↑](#)
17. M. Foucault (2008), *Sorvegliare e punire*, cit., pag. 191 [↑](#)
18. Ivi, pag. 193-194 [↑](#)
19. H. Arendt (2004), *Le origini del totalitarismo*, cit., pag. 594 [↑](#)
20. J. Lanchester, *La merce sei tu*, London Review of Books – Internazionale nr. 1222/2017 [↑](#)
21. G. Anders (2003), *L'uomo è antiquato*, 2 voll. Bollati Boringhieri, Torino. [↑](#)
22. L. Demichelis (2018), *La grande alienazione. Narciso, Pigmalione, Prometeo e il tecno-capitalismo*, cit. [↑](#)

Feedback studente-docente, così il digitale lo rende più efficace

Cos'è (e cosa non è) il feedback, a cosa serve, perché è tanto importante nel processo di apprendimento, come renderlo effettivo e in che modo il digitale può offrire un importante ed efficace supporto. Tutto quello che c'è da sapere

Di **Daniela Di Donato**, Docente di lettere, Dottoranda di ricerca presso Sapienza Università di Roma- Dipartimento di Psicologia dei processi di sviluppo e socializzazione, Collaboratrice del Crespi

Imparare e insegnare sono due processi inseparabili a scuola: in mezzo c'è il feedback, a fare da ponte. Non è una di quelle parole che possiamo tradurre, solo per far pace con chi scalpita perché si usano troppi termini inglesi: infatti, il significato non sarebbe proprio lo stesso. Partiamo dunque con una definizione di feedback per arrivare quindi a comprendere quali sono **le componenti chiave per renderlo effettivo e in che cosa il digitale può supportare queste pratiche.**

Che cosa è il feedback?

In un'esperienza formativa sulla progettazione didattica, che ho proposto ai docenti di un Istituto professionale di Bologna, ho posto questa domanda, dialogando con loro per raggiungere una definizione condivisa. Mi hanno risposto in vari modi: il feedback è la reazione ad una azione, la risposta ad uno stimolo, l'effetto o la conseguenza di una domanda. In sostanza, **si offre un input e si attende un output, qualcosa in cambio, ma non è un percorso chiuso, bensì circuitale come ogni processo.** Alla risposta deve seguire qualcosa, e poi ancora, finché non si raggiunge l'obiettivo.

In effetti, **quando uno studente sostiene una prova e il docente gli comunica che cosa manca perché raggiunga gli obiettivi e che cosa invece ha già compreso stiamo fornendo un feedback. La valutazione, soprattutto quella formativa che si nutre di feedback frequenti e precisi, è il cuore del processo di insegnamento/apprendimento.** E questo lo si fa già: è il voto (molti penseranno questo).

Manca ancora qualcosa però perché il feedback sia completo ed efficace. Le informazioni che si danno devono includere **giudizi di valore o raccomandazioni su come migliorare e attendere anche il contributo di chi ascolta** (lo studente) per capire che cosa altro può e deve fare per procedere e progredire. Un feedback chiaro fornisce informazioni traducibili in azione. **Quando noi docenti facciamo osservazioni come "Bel lavoro!" e "L'hai fatto male" oppure "6-" o "8+" non stiamo dando feedback,** così come dovrebbero essere comunicati in una valutazione che debba trasformare il processo di insegnamento/apprendimento e risultino veramente e concretamente utili sia all'insegnante che allo studente.

Un esempio? Immaginiamo di proporre in classe un compito di scrittura. Al di là della forma o del genere o del contesto, immaginiamo di dare alla classe elementi concreti, che ci aspettiamo di ritrovare nella loro prova. Il professor Dylan William ci dice che dovremmo esprimerci in modo

diretto, con frasi come ad esempio: “Il punto di questo compito di scrittura è per voi far ridere i lettori. Così, quando rileggete la vostra brutta copia o volete un feedback dai compagni, chiedete: “Quanto è divertente? Dove potrebbe essere più divertente? Come potrei essere più divertente?”.

Il feedback e la valutazione formativa

Nel 1998, i due britannici Paul Black e Dylan Wiliam fecero una ricerca dalla quale emerse chiaramente che **il feedback e la valutazione formativa sono gli elementi che più e meglio di altri incidono positivamente su apprendimento e insegnamento**. Nella loro originaria definizione, la valutazione formativa è un processo utilizzato da insegnanti e studenti durante l'istruzione che fornisce **feedback per regolare l'insegnamento e l'apprendimento in corso**, per migliorare il raggiungimento degli obiettivi scolastici previsti dagli studenti. **La valutazione di cui stiamo trattando è “in itinere”, quando ancora c'è tempo e spazio per imparare ancora. Non stiamo parlando né degli esami finali di un ciclo di istruzione, né della pagella di fine anno**. In verità, tutte le altre valutazioni dovrebbero essere sempre formative.

Sventiamo alcuni fraintendimenti:

- **La valutazione formativa è un processo, non un test particolare.**
- **È usata non solo dagli insegnanti, ma da insegnanti e studenti.**
- La valutazione formativa **ha luogo durante l'istruzione**.
- **Fornisce un feedback basato sulla valutazione a insegnanti e studenti.**
- La funzione di questo feedback è di **aiutare gli insegnanti e gli studenti a fare aggiustamenti**, che miglioreranno il raggiungimento degli obiettivi scolastici previsti.
- Non si improvvisa: la valutazione formativa è **un processo pianificato**, in cui le prove di valutazione della situazione degli studenti vengono utilizzate dagli insegnanti, per adeguare le loro procedure didattiche in corso o dagli studenti per adeguare le loro attuali tattiche di apprendimento.

Questo significa che i risultati anche di un test possono essere utilizzati sia in chiave formativa che in chiave sommativa. Se lo scopo del test X è quello di fornire agli insegnanti e agli studenti le prove, di cui hanno bisogno per apportare eventuali modifiche al processo, allora quel test X sta svolgendo un ruolo nel processo di valutazione formativa.

Perché il feedback è tanto importante

Ecco le possibilità:

- **gli studenti ricevono una valutazione positiva e hanno lavorato molto per ottenerla**. Senza alcun altro commento del docente al loro lavoro o indicazione concreta su che cosa debbano rendere evidente nella prova successiva **quegli studenti potrebbero ritenersi saturi e non intravedere margini di miglioramento**.
- **gli studenti studiano duramente per un test e ottengono un brutto voto**. Che cosa potrebbero imparare? Che magari studiare non paga oppure che in quel contesto **non si sentono motivati ad imparare oppure che l'insegnante non è adatto a loro**.

- **gli studenti non studiano e ottengono un punteggio elevato: probabilmente pensano di essere così intelligenti, da non aver bisogno di lavorare sodo oppure che l'insegnante sia di manica larga.**

A questo punto sarebbe doveroso chiedersi perché uno studente dovrebbe impegnarsi ad imparare? Perché dovrebbe studiare?

Gli studi sul comportamento ci dicono che il cervello umano è motivato a imparare quando lo studente ha qualche scelta (e ha un controllo su ciò che gli viene chiesto di fare), quando riceve feedback frequenti, quando gli vengono proposti compiti che non sono né noiosi né impossibili (che si trovano insomma nella zona dello sviluppo prossimale di Vigotskji), quando sanno come monitorare il loro apprendimento e autovalutarsi. Questa motivazione però viene sostenuta solo se la pratica è accompagnata da feedback, cioè **le persone imparano nuove competenze e conoscenze molto più rapidamente quando ricevono feedback.**

Lo ha scritto chiaramente Hattie, che ha esaminato oltre ottomila studi e ha concluso che "la singola modifica più potente che migliora il successo è il feedback. La prescrizione più semplice per migliorare l'istruzione deve essere una certa dose di feedback". Quando la visualizzazione dei risultati viene presentata graficamente questo migliora le prestazioni degli studenti. Anche l'utilizzo di criteri conosciuti e condivisi, con i quali giudicare il lavoro degli studenti, migliora il loro rendimento.

Le componenti chiave per un effettivo feedback

- **Condividere i risultati** della valutazione con gli studenti.
- **Fornire risultati tali che gli studenti possano apportare adattamenti e raggiungere gli obiettivi di apprendimento stabiliti.**
- **Utilizzare più metodi** per condividere il feedback.
- **Fornire un feedback specifico.**
- **Dare un feedback in tempo utile** affinché gli studenti possano utilizzarlo in modo produttivo (feedback tempestivo)
- **Collaborare con colleghi e studenti** per perfezionare i metodi, con cui fornire feedback agli studenti.

Il digitale a supporto del feedback

- Per la condivisione dei risultati si possono usare con una valenza formativa **i risultati di test online**, organizzati con strumenti come **kahoot, socrative o plickers**. Sono tutte applicazioni che permettono agli studenti e ai docenti di avere feedback in modo immediato, offrendo anche la possibilità di memorizzare e archiviare i risultati. **Conservare gli esiti delle prove può far capire come il processo di apprendimento si evolva nel tempo oppure si modifichino alcune conoscenze.** È essenziale qui che i docenti sappiano organizzare delle prove, i cui contenuti consentano questo uso.
- Ancora non trova spazio stabile nella nostra scuola, nonostante molte ricerche ne sottolineino la significatività, **la buona abitudine di consentire allo studente di riprendere in mano la prova già valutata e sistemarla, dopo il feedback e il dialogo formativo col docente o con i compagni.** Salvati i punti di forza ed evidenziate le criticità, lo studente

dovrebbe avere un tempo, limitato ma adeguato, per continuare a lavorare su ciò che non è andato bene ed ottenere una valutazione finale e definitiva, solo dopo le successive revisioni. Ci sono almeno due aspetti critici, che possono diventare un punto di forza: **la libertà di apprendimento e il rischio di peggiorare la prova**. Si accetti che lo studente che ha ottenuto un certo risultato possa scegliere di mantenerlo e di non lavorare più al miglioramento di quella prova. Posta allo studente la domanda: "Saputo che cosa puoi migliorare e come, vuoi lavorarci ancora un po'?" si deve essere disposti a rischiare di ricevere un no come risposta. È legittimo che lo studente interrompa il processo, anche accontentandosi del risultato raggiunto. Un'alternativa è regolare la possibilità di fermarsi. Ad esempio dire che in un anno si hanno solo tre occasioni per evitare successive revisioni, a patto che il risultato sia comunque sufficiente oppure proporre che in caso di diniego, nella prova successiva non potranno raggiungere il massimo della valutazione anche se facessero tutto bene. **Lavorare in una piattaforma digitale o con programmi che consentano la collaborazione e la condivisione di testi o altri documenti facilita questa pratica e tiene memoria delle mutazioni nel tempo, documentando tutte le fasi del percorso**. Ho sperimentato questa pratica, stringendo un patto di collaborazione con gli studenti, e ho osservato che la maggior parte di loro hanno raccolto la sfida di migliorarsi e ci sono riusciti. La piccola percentuale di allievi, che non ha voluto rimettere mano alla prova (15%), è stata rispettata e credo sia servito e li abbia resi più consapevoli che imparare è un diritto, prima ancora che un dovere. Credo li abbia sensibilizzati sulla responsabilità verso se stessi.

- **Utilizzare più metodi per condividere il feedback: portare gli studenti ad usare regolarmente piattaforme digitali di Learning Management System per sviluppare e condividere pensieri sulle prove, sulle lezioni e sulle attività in classe, sui loro risultati.** Adoperare in modo più creativo strumenti digitali per le presentazioni, modellandoli per narrare i loro percorsi di apprendimento, far realizzare siti personali in cui si automonitorano, raccogliendo anche consigli e contributi dai compagni, creare repository di materiali, microblogging per lavorare anche con immagini e video alla narrazione all'autovalutazione. Si devono potenziare strumenti che consentano una comunicazione dialogica e non unilaterale, tra docente e studente.
- **Essere specifici: abolire gli aggettivi come bravo, buono, ottimo, noioso, impreciso oppure accompagnarli con frasi semplici, ma chirurgiche:** "Buon lavoro: l'utilizzo delle parole è stato più preciso in questo testo che nell'ultimo che hai scritto e ho anche potuto chiaramente immaginare le situazioni che descrivevi. Hai usato metafore per convincermi della tua tesi e questo ha reso il discorso più interessante". Meglio ancora porre domande, che aiutino a ripensare alle scelte compiute: "Perché pensi che la risposta sia questa? Dimmi di più su come sei arrivato a quella risposta oppure se dovessi sostituire questo termine con un altro più astratto quale useresti? Se la soluzione fosse sbagliata, quale sarebbe l'errore più grave che avresti fatto?". Si può coinvolgere la classe, se il clima è di collaborazione e di inclusione, chiedendo agli altri studenti di commentare la risposta: "Chi ha avuto la stessa risposta? Quale strategia ha usato? Chi non è d'accordo? Perché?". **In questo sono molto utili tutti quegli strumenti anche iconici (basti pensare alle emoji), che possono accompagnare un commento e aiutare a focalizzare l'attenzione solo su alcuni aspetti del lavoro.**

Tempestività e comunicazione chiara sono due aspetti che il digitale può concretizzare. **Il digitale supporta con efficacia la progettazione di compiti, nei quali sia prevista:**

- la conservazione di varie forme della prova;
- La ricezione di feedback, sia del docente che dei compagni;
- La creazione di un portfolio con i vari tentativi e come si è arrivati alla prova definitiva.

Ultimi consigli. **Limitare il feedback a ciò che lo studente può capire e non dare tutto il feedback correttivo in una volta:** decidere che cosa è più importante e partire da lì, fuggendo la tentazione frequente degli insegnanti di dire tutto e subito. Insomma meglio esprimersi con tanti tweet, che con wikipedia.

BIBLIOGRAFIA

Black, P. and William, D. "Inside the black box: Raising standards through classroom assessment." *Phi Delta Kappan*, 80 (2), 139-149. October 1998.

Marzano, R. J. "Designing a Comprehensive Approach to Classroom Assessment" in Reeves, D (Ed), *Ahead of the Curve: The Power of Assessment to Transform Teaching and Learning*. Bloomington, IN: The Solution Tree. 2007.

Pellegrino, J.W., Chudowsky, N. and Glaser, R. (Editors). *Knowing What Students Know: The Science and Design of Educational Assessment*. Washington, D. C.: National Academy Press, 2001.

Popham, W. J. *Transformative Assessment*. Alexandria, VA: ASCD, 2008.

Stiggins, R. J., Arter, J. A., Chappuis, J., and Chappuis, S. *Classroom Assessment for Student Learning*. Portland, OR: Educational Testing Service, 2006.

Disinformazione online, il vero problema è nelle dinamiche sociali: gli studi

Nel mondo dell'informazione online, qualità e verità non sono più requisiti fondamentali. Conta più avere ragione. Si discute del ruolo delle fake news, ma queste non sono che l'espressione di un problema che va compreso ma andando al cuore della questione, senza interpretazioni astruse. Vediamo alcuni filoni di ricerca

Di **Walter Quattrocchi**, professore associato, Università Ca' Foscari di Venezia

Si dibatte molto, negli ultimi anni, dei danni da "[fake news](#)", della capacità delle bufale propagate via web, di influenzare l'opinione pubblica nelle decisioni cruciali (vedi le elezioni). Si è discusso di come limitare questi fenomeni, di come ridare senso critico alle persone e tamponare questa deriva emotiva e irrazionale. **Ma se le fake news invece non fossero il vero problema? Proviamo di andare alla radice della questione.**

Non sono le fake news il problema

Internet e i social media hanno cambiato il mondo dell'informazione e il nostro modo di interagire. Il fenomeno è stato talmente tanto profondo e radicale che da qualche anno ci si interroga sulle sue cause e conseguenze. Nel 2016 la parola dell'anno per l'Oxford Dictionary è stata "Post-truth", l'anno dopo il Collins elegge "[fake news](#)". Un terremoto che ha destrutturato l'ordine precedente e aperto una voragine. **Abbiamo scoperto che l'essere umano improvvisamente è irrazionale, che decide su base emotiva piuttosto che su elementi fattuali.**

Il punto è che le fake news non sono il problema, sono una sua espressione.

Per quanto si cerchi di mettere la polvere sotto al tappeto gli studi continuano ad andare nella direzione opposta. Sembra sempre più chiaro che **la radice del fenomeno che stiamo vivendo sia nella polarizzazione delle opinioni, nel cosiddetto fenomeno delle "echo chamber"** [1].

Attraverso Internet siamo immersi in un mondo costantemente iperconnesso in cui possiamo interagire con chiunque e arrivare a qualunque informazione disponibile con il minimo sforzo.

E' aumentata incredibilmente l'offerta di fonti. Alla fine è semplice, **ognuno su Internet è potenzialmente produttore e consumatore di contenuti.** E' la popolarità, il numero di like che fa emergere gli argomenti degni di nota. **L'utente ha un'enorme offerta in termini di contenuti e si fatica a capire quale sia un metodo valido per farlo muovere in questi meandri.**

Questo cambio di paradigma non ha fatto prigionieri. **Chi prima svolgeva un ruolo di intermediario si ritrova esautorato senza capirne a pieno le ragioni.**

Qualità e verità non sono più requisiti fondamentali

Il business model premia il numero di like, ma in un mondo dove un uovo è l'immagine più cliccata di Instagram, **la qualità o la tanto ricercata verità non sembrano essere requisiti fondamentali.**

Le reazioni sono variegate c'è chi vorrebbe fermare il tempo, c'è chi vorrebbe cambiare la testa dei consumatori di informazioni, c'è anche chi li insulta. Ma **c'è anche chi ha abbracciato il cambiamento e ha cominciato a fornire servizi adatti a questo nuovo mercato.**

I social sembrano favorire la comunicazione che agisce sull'emotività e ogni iniziativa personale trova la sua ragion d'essere e il suo seguito. Troll che si compiacciono di far passare per "creduloni" gli altri giocando sui temi caldi, guru che si inebriano sotto i fumi della polarizzazione, l'insulto facile, fino ad arrivare alla calunnia. **A volte basta sollevare una discussione ad arte per provocare una reazione aumentando le divisioni e non sempre lo strumento impiegato è una notizia falsa.**

L'importante è avere ragione

Non importa se l'informazione sia vera o falsa, non importa che ci siano versioni diverse, a contrasto, **l'importante è aver ragione** (anche dove torto o ragione non necessariamente ci sono). **Cerchiamo informazioni che diano supporto alle nostre credenze.** Su internet le troviamo molto velocemente.

Ci accodiamo ad un filone narrativo sia esso una pagina, un blog e liberi dai limiti geografici troviamo anche persone che sono finite lì per lo stesso nostro motivo e così nasce il sodalizio. **Insieme si coopera per rinforzare il credo condiviso.**

Studiare e comprendere le dinamiche sociali

Questo scenario non è certo privo di controindicazioni. Risulta molto fragile, volubile, impaziente.

C'è chi addirittura ipotizza una possibilità di attacchi mirati attraverso i social per deviare l'opinione pubblica ed eventualmente influenzare le scelte importanti, tipo quelle elettorali. [2]

Purtroppo scientificamente non è possibile avere un riscontro, perché mancano i dati. Per riuscire a capire se davvero le notizie sui social influenzano il comportamento elettorale dovremmo sapere sia cosa ha letto un utente sia cosa ha poi votato. **Però siamo ora in grado di capire meglio le dinamiche di come evolvono le pagine in base al tipo di contenuto che propongono e che tipo di utenti attraggono. [3]**

Abbiamo una necessità profonda di capire cosa sta succedendo, ma capirlo davvero e non inventarci interpretazioni astruse. Nello specifico abbiamo elaborato un algoritmo in grado di prevedere la popolarità di una pagina, calcolando il numero di commenti che i post riceveranno, con un altissimo livello di precisione.

E' fondamentale **studiare le dinamiche sociali**, capirle in maniera precisa e puntuale.

Questo è l'approccio che ha adottato l'autorità garante per le comunicazioni (AGCOM) con il suo ultimo [Report sull'informazione e le piattaforme digitali](#). Nel rapporto si nota una crescita della quantità dei contenuti, ma non della loro qualità.

Il ruolo dei bot

Anzi, si nota che **le difficoltà di monetizzazione dei contenuti e l'abbassamento degli investimenti nell'informazione potrebbero aver inficiato sulla qualità e l'accuratezza delle informazioni** che potrebbero essere tra i motivi della sfiducia verso il sistema informativo tradizionale.

Recentemente abbiamo improntato anche un nuovo filone di ricerca orientato a capire [il ruolo dei BOT, account falsi usati per influire sulla popolarità di alcuni contenuti](#).

Riconoscere un bot è difficile per un essere umano, figuriamoci per un algoritmo.

Con un accuratezza bassa si possono scambiare umani per bot e viceversa. Se poi si cerca di capire il meccanismo di diffusione e la loro influenza sul dibattito pubblico attraverso i social è ancora più importante essere precisi. **Il nostro approccio sfrutta la regolarità e la sincronizzazione di questi BOT e l'accuratezza che abbiamo raggiunto è molto promettente.**

Stay tuned.

BIBLIOGRAFIA

- 1 Cota, W., Ferreira, S. C., Pastor-Satorras, R., & Starnini, M. (2019). Quantifying echo chamber effects in information spreading over political communication networks. *arXiv preprint arXiv:1901.03688*.
- 2 Bovet, A., & Makse, H. A. (2019). Influence of fake news in Twitter during the 2016 US presidential election. *Nature communications*, 10(1), 7.
- 3 Zaccaria, A., Del Vicario, M., Quattrociocchi, W., Scala, A., & Pietronero, L. (2019). PopRank: Ranking pages' impact and users' engagement on Facebook. *PloS one*, 14(1), e0211038.

Migliorare la Scuola grazie ai big data (evitando gli effetti collaterali): come fare

Le limitazioni dei big data in educazione sono note agli addetti ai lavori. Tuttavia, finiscono per essere ignorate, nel timore che la critica possa inceppare il business. Eppure, i big data possono servire a comprendere meglio i processi educativi, per renderli trasparenti e migliorarli. Serve però un'alleanza su nuove basi

Di **Emiliano Grimaldi, Paolo Landri e Danilo Taglietti**, L@B-ED: Research L@Boratory on Education and Digitalization, Dipartimento di Scienze Sociali Università degli Studi di Napoli Federico II – IRPPS-CNR

Nel contesto educativo, se i big data e il digitale fossero farmaci bisognerebbe leggere attentamente le avvertenze, per valutarne oltre alla posologia e alle modalità di somministrazione – anche gli effetti collaterali.

Senza volerli demonizzare o frenarne l'uso per partito preso, occorre sottolineare che un'enfasi eccessiva sui big data rischia di farci perdere di vista la comprensione dei 'little data' e di tutti quegli aspetti che, perché non misurabili, vengono considerati poco importanti. Ma la misurabilità, la comparabilità, in un contesto come quello educativo, non è tutto e rischia di avere effetti paradossali. Il rischio è alto.

Che cosa sono i 'big data'?

A quale liceo conviene iscrivere mio figlio? Quanto è buona l'università a cui vuole andare? Sta tra le top del mondo o, almeno, d'Italia? Basta una classifica, per saperlo. Una tra le tante che continuamente escono sui giornali, che si trovano sui siti internet. **Rankings, numeri, indici, metriche: parlare di educazione, oggi, vuol dire non riuscire più a farne a meno. Un vero e proprio diluvio di dati, di misure, di indicatori che permettono ardite comparazioni tra organizzazioni e sistemi educativi, nazionali ed internazionali.**

Non si tratta, naturalmente, di una vera e propria novità. L'uso dei dati, nelle politiche sociali ed educative, va di pari passo con la statistica che, lo dice il nome stesso, nasce e cresce come una 'scienza dello Stato', il cui compito è contribuire al governo della popolazione. **Oggi, però, assistiamo ad un incredibile 'effetto di scala': è possibile comparare in modo sistematico praticamente qualsiasi realtà, grazie all'ingresso a pieno titolo dei 'big data' nel mondo dell'educazione e, in particolar modo, negli strumenti che lo governano.**

Ma che cosa sono i 'big data'? E in che misura stanno trasformando il modo di fare educazione?

La più classica delle definizioni ci dice che i 'big data' nascono quando volumi, varietà e velocità nella produzione e nella circolazione dei dati sono crescenti. Sempre più dati, relativi a un numero sempre crescente di processi, vengono generati e conservati, trattati e usati per decisioni sempre

più veloci. La stessa esistenza dei 'big data', tuttavia, non potrebbe essere possibile se non fosse sostenuta dal convincimento della bontà *tout-court* dei dati. Si dà per scontato che più dati vogliano dire un miglioramento delle conoscenze e, per questa strada, una rinnovata capacità dell'educazione di raggiungere gli obiettivi che le sono propri.

Si pensa che più dati rendano i processi educativi più visibili e trasparenti. Ma è proprio così? E possiamo dare per scontata una correlazione inevitabile tra visibilità, trasparenza e miglioramento dei processi educativi? Non ci sono controindicazioni, o effetti collaterali all'uso così massiccio di dati?

'Big data' and Education

L'espansione dell'uso dei 'big data' in education è dovuta, secondo Ben Williamson (Williamson, 2017), essenzialmente a due processi tra loro in relazione: la **datificazione** e la **digitalizzazione**.

Per **datificazione**, spiega Williamson, si **intende la trasformazione dell'educazione in dati digitali**. Risultati dei test, report qualitativi, streaming di dati da corsi online, etc.: tutto viene digitalizzato e reso in forme numeriche, in modo tale da poter essere ulteriormente analizzato ed elaborato in strutture conoscitive, visualizzabili attraverso tabelle, grafici e immagini.

La **digitalizzazione**, invece, riguarda la **codifica delle pratiche e delle politiche educative in codici e prodotti software, in algoritmi e applicazioni**. I due aspetti sono fortemente correlati, cosicché l'uno sostiene l'altro. La digitalizzazione, infatti, avviene in modo che i software educativi siano capaci di generare dati digitali, a loro volta misurabili ed elaborabili. Poi, i dati che scaturiscono da test o da altre forme di valutazione possono essere a loro volta facilmente collezionati in database digitali, che saranno elaborati da altri appositi software e così via.

Datificazione e digitalizzazione

Il nodo veramente cruciale, tuttavia, sta nel collegamento che si istituisce tra **datificazione** e **digitalizzazione**: l'operatore della sintesi tra questi due processi, infatti, sta nella standardizzazione delle pratiche educative che segue i principi dell'agenda neo-liberale (Landri, 2018).

Da un lato, **la diffusione delle grandi indagini di valutazione internazionale (come il PISA dell'OCSE) ha permesso una crescita esponenziale della disponibilità di dati sull'educazione**. Dall'altro, **la diffusione del mantra del *New Public Management* ha orientato la governance dei sistemi educativi verso l'adozione di tecniche e principi che mirano alla ricerca di 'evidenze' numeriche in grado di rendicontare ogni attività**; in un contesto nel quale la conoscenza è considerata un fattore chiave per la competitività regionale ed internazionale. La Strategia di Lisbona e le sue successive revisioni, infatti, non hanno mai smesso di sottolineare quanto l'armonizzazione ed il coordinamento europeo nel campo educativo fossero necessari per fare dell'Europa il continente più competitivo di tutto il globo, grazie al raggiungimento di obiettivi formativi e di competenze, sempre tradotti in standards e benchmarks.

Scuole, big data e competizione globale

La produzione di 'big data', innestata in questa cornice, va modificando in modo significativo le condizioni di possibilità dello spazio educativo, orientandolo in una certa direzione e rafforzandone la dimensione strumentale, il suo essere un mezzo per un fine predeterminato: la competizione economica globale.

Le scuole si stanno trasformando, di conseguenza, in centri per la raccolta di dati che vengono il più delle volte elaborati altrove, su complesse piattaforme informatiche (pubbliche e private). Ci si aspetta che i dirigenti scolastici e gli insegnanti orientino le loro scelte educative sulla base dei dati relativi alle performance degli allievi in relazione agli standard attesi e che adottino, nelle loro pratiche lavorative quotidiane, complessi sistemi di 'learning management'. **Gli studenti, infine, divengono sempre più oggetti e soggetti di rilevazione e di codifica, tracciati nei loro movimenti digitali e nelle loro attività sulle piattaforme online.** Quel che tutti si attendono, d'altro canto, è che i policy-makers, i genitori e le aziende usino i big data, gli algoritmi, i software e le applicazioni più diffusi allo scopo di meglio orientare le scelte in materia educativa. **Siamo partiti da una cornice di innovazione e sperimentazione creativa per ritrovarci in un paesaggio in cui il controllo è divenuto pervasivo.**

Verso un'analisi critica dei 'big data' in education

L'analisi di queste trasformazioni, oggi, richiederebbe lo sviluppo di **un approccio critico ai 'big data'** e, più in generale, all'analisi del digitale. Per usare la metafora medica, tanto cara ai fautori dell'*evidence-based research*: **se i 'big data' e il digitale fossero 'farmaci' per l'educazione, bisognerebbe pur dettagliarne gli 'effetti collaterali'** (Zhao, 2018)!

Senza negarne l'efficacia, sarebbe opportuno chiarirne la posologia e le condizioni di applicazione. Non tanto – o non solo – per frenarne l'uso, quanto per comprendere in che misura e fino a che punto i 'big data' possano effettivamente aiutare ad ottenere una rappresentazione più complessa della pratica educativa.

La sensazione, infatti, è che la cornice attuale stia producendo un effetto opposto: piuttosto che aiutare a restituire ed a gestire un mondo profondamente complesso, sembra che siano vincenti gli effetti di riduzione. Il quadro dominante finisce per porre **un'enfasi enorme sulla misurabilità.** La misurabilità, pertanto, diventa un valore in sé, cosicché **solo quegli aspetti educativi che è possibile misurare vengono presi in considerazione.**

Naturalmente, si tratta di una posizione pedagogica peculiare che, peraltro, ignora la dimensione della pratica, nella quale si danno dimensioni dell'esperienza non misurabili, ma non meno importanti dal punto di vista educativo (Biesta, 2015). **La pratica dell'educazione, infatti, è fatta non solo di 'big data', di confronti con scuole simili e con standard globali, ma anche e soprattutto di 'little data': processi dissolti e non quantificabili, di tipo micro, che gli insegnanti imparano ad apprezzare nel corso della loro esperienza professionale.**

La corrente concentrazione sui 'big data', insomma, sta conducendo a svalutare la capacità e la sensibilità di comprendere i 'little data', con effetti paradossali di de-professionalizzazione dell'insegnamento (Meyer, 2017).

‘Big data’ ed educazione: conseguenze anche sul cambiamento climatico

Ci sembra, in fin dei conti, che la cornice dei ‘big data’ disegni confini piuttosto angusti della pratica educativa. Lo hanno fatto notare, di recente, Iveta Silova e Jeremy Rappleye in un post pubblicato sul sito del network internazionale sulle politiche educative [NORRAG](#), in occasione della pubblicazione del report dell’*Intergovernmental Panel on Climate Change* (IPCC).

Il report sollecitava interventi urgenti per scongiurare gli effetti devastanti del riscaldamento globale. L’intervento di Silova e Rappleye richiama l’attenzione sul fatto che se, da un lato, ben scarsa attenzione viene dedicata al ruolo dell’educazione, dall’altro, il modello che comunque vi si privilegia è quello della scuola di massa di tipo occidentale.

Come se questo modello fosse in grado di garantire automaticamente maggiore consapevolezza ambientale! Seguendo la logica delle agenzie internazionali, dalla Banca Mondiale all’OCSE, denunciano i ricercatori, questo approccio abbraccia una versione piuttosto ‘hard’ della teoria del capitale umano e **un modello di sviluppo economico illimitato che sembra cieco rispetto alla questione della sua crescente insostenibilità ambientale.**

Il mondo dei ‘big data’ è complice di questa cecità, poiché la riproduce! Ad esempio, concentrandosi esclusivamente sulle competenze di *literacy* e *numeracy* ed ignorando il ruolo che altre dimensioni possono giocare nel favorire il cambiamento culturale necessario ad affrontare le sfide dell’[Antropocene](#), come i **diritti umani, la non violenza ed il riconoscimento delle differenze. Tutto ciò viene dimenticato e sacrificato sull’altare di una apparente comparabilità: nuova divinità madre, che altro non è che l’effetto determinato dai dispositivi di raccolta delle medesime basi-dati** (Komatsu & Rappleye, 2017a, 2017b).

Una nuova alleanza tra educazione e ‘big data’

Le limitazioni dei ‘big data’ in educazione sono ben note agli addetti ai lavori. Tuttavia, finiscono per essere ignorate, nel timore che la critica possa inceppare il *business as usual*. Vi è, difatti, la tendenza a silenziarle, a togliere loro credibilità, al solo scopo di riprodurre la validità della cornice esistente, senza metterla in discussione. I rischi a cui si va così incontro sono, però, piuttosto alti. Nei fatti, si sta perseguendo il disallineamento dei sistemi educativi riguardo ai problemi più rilevanti della nostra contemporaneità. Quel che l’accettazione *sic et simpliciter* dei ‘big data’ non permette di vedere è che il loro utilizzo illimitato sta producendo una riduzione dello sguardo educativo.

Indirizzarlo solo in una certa direzione induce fortemente a limitarne il perimetro. **Ecco perché riteniamo urgente, oggi, affinare gli strumenti della critica, per renderla più adatta all’impatto dei cambiamenti della contemporaneità. Quel che riteniamo sia il momento di fare è lavorare *within and against* i ‘big data’, contestandone l’applicazione non problematizzata e interrogandoli in modo da comprendere in che misura possano aiutarci a costruire mondi più vivibili dell’educazione.**

BIBLIOGRAFIA

Biesta, G. (2015). On the two cultures of educational research, and how we might move ahead: Reconsidering the ontology, axiology and praxeology of education. *European Educational Research Journal*, 14(1), 11–22. <https://doi.org/10.1177/1474904114565162>

Komatsu, H., & Rappleye, J. (2017a). A new global policy regime founded on invalid statistics? Hanushek, Woessmann, PISA, and economic growth. *Comparative Education*, 0068(April), 1–26. <https://doi.org/10.1080/03050068.2017.1300008>

Komatsu, H., & Rappleye, J. (2017b). Did the shift to computer-based testing in PISA 2015 affect reading scores? A View from East Asia. *Compare*, 47, 1–10.

Landri, P. (2018). *Digital Governance of Education*. London: Bloomsbury.

Meyer, H. (2017). The limits of measurement: misplaced precision, phronesis, and other Aristotelian cautions for the makers of PISA, APPR, etc. *Comparative Education*, 53(1), 17–34. <https://doi.org/10.1080/03050068.2017.1254981>

Williamson, B. (2017). *Big Data in Education: The Digital Future of Learning, Policy and Practice*. London: Sage.

Zhao, Y. (2018). *What Works Can Hurt: Side Effects in Education*. New York: Teacher College Press.

Società digitale e lavoro: come dalla fatica siamo passati (gratis) alla "mobilitazione"

Che cos'è il lavoro? Che significa lavorare? Una riflessione sulla trasformazione (o sulla disseminazione) del lavoro e sugli effetti della rivoluzione documediale, che ha scardinato vecchi pregiudizi e introdotto i concetti di mobilitazione e registrazione. Riconoscerne e remunerarne il valore sarà la vera sfida

Di **Maurizio Ferraris**, professore ordinario di filosofia teoretica presso la Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università degli Studi di Torino

Riflettere sul lavoro e sulle sue trasformazioni richiede prima di tutto che si definisca che cos'è il lavoro, o meglio cosa sia diventato per effetto della rivoluzione documediale in corso che, relegando ai margini la produzione (crescentemente automatizzata), facendo della fatica un elemento secondario del lavoro, e facendo cadere la distinzione fra tempo della vita e tempo del lavoro, **spinge verso una completa trasvalutazione di tutti i lavori, ossia porta a considerare come lavoro ciò che tradizionalmente era visto come il suo contrario (ozio o consumo).**

Bisogna pertanto rileggere il lavoro fuori dal paradigma vittimario con cui normalmente lo si affronta. **È vero che scompaiono i posti di lavoro; è vero che i nuovi posti non riempiono i buchi lasciati dai posti perduti. Ma è anche vero che i posti perduti sono solitamente lavori che nessuno vorrebbe fare** (diversamente dalle nuove posizioni che si aprono); e che in ogni caso la trasformazione del lavoro che dobbiamo prevedere è enormemente più ampia e qualitativamente diversa, tanto da **trasformare la nozione tradizionale di lavoro in mobilitazione.**

Quella a cui stiamo assistendo, e che si è concretizzata grazie al web e all'evoluzione degli smartphone, è una vera e propria **forma di militarizzazione dell'esistenza, che produce valore ma non viene remunerata. Ecco perché, se non corriamo ai ripari, rischiamo di pagare a un prezzo enorme la presunta emancipazione promessa dalla rivoluzione documediale.**

È dunque anzitutto su questa circostanza che è bene appuntare l'analisi.

Le due dimensioni del lavoro

La rivoluzione documediale, per cui i documenti divengono le merci fondamentali, permette di svelare l'arcano del lavoro: il rapporto tra cose, nel momento in cui le cose sono documenti, si palesa in tutta evidenza come rapporto fra persone. Questa circostanza, apparentemente anodina, costringe invece a ripensare per intero lo statuto del lavoro: **cadono le contrapposizioni tradizionali; si svelano i pregiudizi che solitamente circondano il lavoro;** e diviene più facile capire, al di là delle contingenze storiche, la natura piena del lavoro.

Definendo che cos'è il lavoro ci si rende conto che si tratta di una nozione per nulla univoca, che si può distinguere in due dimensioni: **una empirica**, fatta di opposizioni (gioco/lavoro, riposo/fatica,

dovere/piacere, *otium/negotium*...), e **una trascendentale**, volta a riconoscere la nozione di “lavoro in sé”. Quest’ultima, però, è una essenza che emerge proprio attraverso il confronto tra queste nozioni oppostive, ovvero è una nozione di “lavoro” che emerge in via differenziale.

Gioco/lavoro

Il gioco può non avere un fine, il lavoro ce l’ha in ogni caso. Ma si può facilmente osservare che moltissimi giochi hanno un fine, e possono dunque diventare lavori - cosa che viene riconosciuta in molti casi, per esempio, nel caso degli sport definiti “professionistici”, ossia tali che l’attività svolta viene retribuita.

Riposo/fatica

Il lavoro richiede fatica fisica (se almeno seguiamo la caratterizzazione biblica), il riposo no, e le sue caratteristiche sono anche in questo caso definite nella cultura occidentale da prescrizioni rituali che hanno origine nella Bibbia.

Dovere/piacere

Ci può essere un carattere doveroso nel lavoro, per esempio nell’esercizio delle armi o delle funzioni divine, ma, paradossalmente, queste attività sembrano non rientrare canonicamente nella definizione del lavoro, a meno che non siano retribuite (il soldato svolge un lavoro, ed è anzi definito dal fatto di essere pagato, ma il partigiano? Il terrorista? Il martirio è un lavoro?).

Otium/Negotium

La distinzione *otium/negotium*, per parte sua, effettua un primo principio di capovolgimento dei valori, che diventerà particolarmente significativo nel mondo documediale. Infatti, l’*otium*, la riflessione e il consumo (culturale e no) hanno un valore sopraordinato rispetto al *negotium*, che appare come una attività meccanica proprio del tipo di quelle che possono ora venire sostituite dalle macchine, lasciando il polo umano della produzione di valore all’*otium*, che va dunque riconosciuto nella sua dimensione lavorativa e di produzione di ricchezza.

Produzione di valore

In generale, qualunque attività o passività o inattività, che è capace di produrre valore, va intesa, se non come lavoro, come forma di mobilitazione, la quale appare a sua volta come una forma sopraordinata rispetto al lavoro e al suo contrario. **Il passaggio dal lavoro alla mobilitazione nella rivoluzione documediale costituisce il tratto decisivo per la sua nuova concettualizzazione.**

Decostruzione dei pregiudizi legati alla nozione di lavoro

Oltre a far saltare vecchie contrapposizioni, la **rivoluzione documediale decostruisce vecchi idòla**, pregiudizi tradizionalmente legati alla nozione di “lavoro”. Ripercorriamoli rapidamente.

Fori

La prima famiglia di idoli è legata, d'accordo con Bacone, alle **ambiguità del linguaggio**. "Lavoro" è una parola sola, che però si contrappone a tante altre (ozio, disoccupazione, gioco, vita), il che dovrebbe suggerire che ciò che si chiama "lavoro" si dice in molti modi, e spesso in modi diversissimi.

Di fronte a questa complessità generalmente si taglia corto, e **si identifica, più o meno, il lavoro con quello dei nostri genitori quando eravamo bambini**, che erigiamo a norma. Visto poi che quel lavoro non lo abbiamo mai sperimentato nelle sue durezze, e il tempo passato colora di nostalgia i ricordi, spesso **l'idea soggiacente alle discussioni sul lavoro è che si debba ritornare a quel lavoro perduto**, a quel presunto lavoro "vero" e "intero"^[1]. Il che, tutto sommato, è paradossale, perché per mezzo secolo buono (e con eccellenti motivi) la critica di sinistra ha insistito sulla necessità di **superare la vecchia organizzazione del lavoro** e più complessivamente il lavoro nel suo insieme^[2].

Oltre che paradossale, la nostalgia dei lavori di una volta è anche passabilmente insincera. Chi realmente desidererebbe fare il dattilografo o il contabile, o l'operaio alla catena di montaggio nello stile di *Tempi moderni*? Si tratta di *dismettere* la nostalgia per i lavori perduti.

Specus

Con la rivoluzione documediale la distinzione tra il lavoro e il suo contrario, l'ozio o il consumo, è diventata estremamente problematica nel momento in cui **il web fa saltare le differenze tra lavoro intellettuale e lavoro manuale, così come fra tempo del lavoro e tempo della vita**. Se ci si libera da questo abbaglio, si comprende che **il presunto non-lavoro di oggi potrebbe positivamente essere riconosciuto come un vero lavoro**.

Nell'età documediale il lavoro non è più principalmente produzione, ma consumo, che è l'elemento su cui davvero gli umani non potranno mai essere sostituiti. **E questo consumo produce effettivamente valore, cioè dati, mentre l'ozio retribuito dei camerieri della DDR o degli statali italiani non produceva valore economico, ma solo consenso politico**.

All'interno del consumo c'è anche (se non vogliamo essere moralisti, e poi cosa ci sarebbe di morale?) la cura, che è appunto una forma di consumo. Una volta che abbiamo riconosciuto questa circostanza, **non è più vero che l'invecchiamento non produce più lavoro, anzi, genera una quantità di bisogni e di consumi crescenti**.

Tribus

È necessario che le analisi del lavoro abbandonino parole d'ordine inattuali: taylorismo, fordismo, alienazione, ecc. ecc. Questo paradigma vittimario rende incomprensibile la nuova forma del lavoro, generando soltanto risentimenti e nemici immaginari, facendo perdere di vista i nemici reali, e soprattutto le reali opportunità.

Si tratta di liberarsi di un grande abbaglio che consiste nel mettere in parallelo, come se fossero equivalenti, il timore che le macchine possano prendere il potere e il timore che portino via il lavoro agli umani. **I robot ci porteranno via il lavoro? Certo che sì. Prenderanno il potere? In linea di massima, no.**

Le due cose non vanno in parallelo e si sbaglia ad associarle. Sotto questo profilo, si crea una catena piena di problemi. Questioni etiche spesso legate ai robot nascondono preoccupazioni legate ai posti di lavoro. Queste ultime sono molto più importanti e fondate della prime, solo che, anche in questo caso, **si muove spesso dall'assunto che la robotizzazione sia comunque un male, laddove per esempio l'automazione dei lavori domestici, in cui i servi parlanti (spesso familiari e femminili) sono sostituiti da servi muti, sono segno di progresso e di illuminismo,** come dimostra l'automazione domestica promossa da Thomas Jefferson a Monticello per impeccabili ragioni umanitarie.

Theatri

La tradizione filosofica legge volentieri in termini di fatica o di alienazione il processo lavorativo, mentre è da concepirsi, in un senso più ampio, come produzione di valore, il che non esclude affatto che ci sia realizzazione senza fatica e produzione di valore senza alienazione. Insomma, si tratta di **pensare il lavoro superando la distinzione tra *otium* e *negotium*.**

Il lavoro diventa consumo e assume aspetti di *otium*, ma questo non significa l'affermarsi di una cuccagna spirituale. L'idea che tutto si trasformi in spirito, ecco l'equivoco di fondo che da Paolo a Hegel a Baumann ha reso problematica la comprensione della modernità. Al contrario, tutto si trasforma in lettera. Ma proprio per questo **assistiamo alla diffusione del paradigma estetico, che non è ludico ma, proprio al contrario, spietato ed esigente.**

Il nostro tempo non è liquido^[3] e virtuale^[4], come volevano i postmodernisti. È forse il mondo più solido che la storia abbia mai conosciuto, visto che di tutto si tiene traccia, dunque di tutto si può tener conto e su tutto si può essere chiamati a render conto. Ben lungi dal dissolvere il mondo trasformandolo in una favola bella e non violenta, **il postmodernismo ha posto le basi teoriche per la postverità, cioè anche per le strategie dei troll che cercano di far passare per verità delle favole sovvertendo la democrazia^[5].**

Comprendere il web è molto più che una semplice indagine sugli strumenti del comunicare. Basti dire che la globalizzazione non dipende dai jet, ma dalla scrittura, una tecnica più vecchia delle piramidi ma che è la sola che permette di *trasferire* non oggetti fisici, ma oggetti sociali, come il denaro, le leggi, le politiche e le identità. Ma non solo: la scrittura, e la registrazione in generale, compiono un miracolo, quello di *costruire* gli oggetti sociali (*verba volant, scripta manent*). **Attraverso il web, possiamo capire la vera natura dell'azione e della realtà sociale, che non può prescindere dal possesso di iscrizioni e di registrazioni, di archivi e di documenti, e da quella tecnica delle tecniche che è la scrittura.** La recente e imprevista esplosione della scrittura rivela la natura profonda della realtà sociale, che è composta da documenti, e suggerisce che il potere, che Foucault definiva come "governamentalità", è, più specificatamente, "documentalità". Senza documentalità ci sono alberi e sedie ma non matrimoni o titoli nobiliari, crisi economiche o premi Nobel. È così da sempre, ed è per questo che documenti, monumenti e riti sono così importanti. **La novità è che il web porta alla luce del sole ciò che in altri tempi era un *arcanum imperii*.**

Che cos'è il lavoro?

Produzione di valore

Definisco “lavoro” ogni produzione di valore. Ma non tutti sarebbero d'accordo. A questa vaghezza concettuale si aggiunge il fatto che il dibattito sul lavoro, sulla sua trasformazione o semplicemente sulla sua scomparsa, sembra offuscato dai vari equivoci che ho appena enumerato: *idòla*, per parlare come Bacone. Cioè, per parlare come si mangia (così incominciamo a collegarci con una funzione tradizionalmente garantita dal lavoro) da pregiudizi, malintesi, errori prospettici^[6], alla cui base c'è una circostanza concettualmente inaggirabile, e cioè l'intrinseca vaghezza della nozione di “lavoro”. Se poi questa vaghezza si intreccia con le trasformazioni tecnologiche e sociali apportate dalla rivoluzione documediale, non c'è da sorprendersi se la confusione diventa grande sotto il cielo.

Moralizzazione

A questa oscurità concettuale si tenta spesso di por rimedio con appelli etico-politici inappropriati e generici. Il ricorso all'etica è infatti l'indice di situazioni problematiche che vanno risolte teoricamente. E più ancora praticamente. **Web e robot sono pieni di etica**; ci si strugge sulla [privacy](#), mentre le persone se ne fregano e, invece, svolgono lavori non pagati e producono valore; come risultato otteniamo la **rabia sociale** che abbiamo sotto gli occhi. **Per che cosa sono arrabbiati i *gilet jaunes*? Per la scarsa *privacy*? Perché sono sfruttati? No, perché non hanno capito qualcosa, ma non sanno cosa. Il grave è che non lo sa nemmeno Macron, almeno in apparenza.** Prima di moralizzare sulla crudeltà del capitale e la lesione della *privacy*, prima di scendere in strada a bruciare automobili, **una qualche riflessione sul lavoro non sarebbe inopportuna.**

Lavoro intellettuale e lavoro manuale

Partiamo da un interrogativo elementare. Stringersi le mani è un lavoro intellettuale, che per esempio segna la conclusione di un contratto. **Ma nessuno potrebbe negare che sia anche un lavoro manuale**, giacché lo si compie con le mani (e questo vale per la maggior parte dei lavori intellettuali, che presuppongono l'uso di mani e dita su tastiere o con carta e penna). **E indubbiamente ci sono buoni motivi per sostenere che spesso stringersi le mani non è un lavoro**, se avviene in un contesto conviviale, anche se il caso è complesso, visto che mantenere delle relazioni può essere un lavoro (per esempio stringere le mani in campagna elettorale, o stringersi le mani alla fine di un pranzo di lavoro). **Questa semplice fenomenologia ci illustra quanto problematica sia la nozione di “lavoro”.**

Che cosa è il lavoro? Che cosa distingue il tempo del lavoro dal tempo della vita? Che cosa diventa la sociologia del lavoro? **La problematicità e la confusione sono cresciute col tempo**, sia per la diversificazione postindustriale e ora documediale del lavoro, sia per la tendenza, tipicamente moderna, a etichettare come “lavoro” ogni forma di attività, includendovi quelle attività intellettuali e conviviali che in epoca premoderna venivano classificate come ozio per contrapposto al negozio utilitario e alla fatica servile. Ma questa inflazione del lavoro, che è dovunque, riflette uno stato di fatto che difficilmente si potrebbe negare: **se le merci più pregiate sono i documenti sulla nostra vita, allora qualunque interazione sociale, purché registrata e dunque in grado di produrre valore, è qualificabile come lavoro.**

Che cosa significa “lavorare”? Ci si può poi chiedere se il lavoro dipenda dalla sua intenzionalità, e sebbene l’intuizione prevalente è che per lavorare si debba essere consapevoli di lavorare non c’è nulla di strano nel considerare “lavoro” quello di un mulo someggiato, di un cavallo da traino o di un cane da slitta. Se però consideriamo questi dei lavori, a causa del valore che producono, allora **dobbiamo considerare lavoro qualunque produzione di valore. In questo caso, chi guardasse un film pornografico soggettivamente non lavorerebbe (a meno che fosse un critico cinematografico o un filosofo che vuol scrivere di pornografia), ma oggettivamente, nell’età documediale, lavorerebbe, perché produrrebbe dati, e dunque ricchezza.**

Bisognerebbe dunque retribuire questa anomala ma onnipresente produzione di lavoro, soprattutto perché quanto maggiore è il tempo investito, tanto maggiori sono i documenti prodotti, e che si possa investire così tanto tempo dipende verosimilmente dal fatto che sono disoccupato, ossia che non lavoro (e non sono retribuito) in senso tradizionale.

Si potrebbe obiettare che il lavoro comporta comunque un tasso di alienazione: **se ti diverti, non è lavoro; o non è lavoro se si segue un dettato naturale come l’accudimento della prole.** Ma questi presupposti sono altamente contestabili, conducendo all’assurdo per cui chi si divertisse a lavorare non dovrebbe essere pagato, perché non lavora; oppure alla condizione di due madri che si scambiassero per qualche ora ogni giorno i figli in modo da essere pagate come *baby sitter*. **Anche questo carattere alienato del lavoro sembra un retaggio della caratterizzazione del lavoro in età moderna.** Ne segue che basta pagare per trasformare qualcosa in lavoro, il che porterebbe il vantaggio concettuale di far sì che, una volta che la mobilitazione fosse pagata, sarebbe *ideo facto* trasformata in lavoro e riconosciuta come tale.

La necessità di una definizione

Non è questione di *ridefinire* il lavoro, bensì di *definirlo*, mettendo in chiaro che si tratta di una nozione tutt’altro che determinata ed evidente. Si conviene solitamente nel definire il lavoro come “una attività che produce beni o servizi che risponde a un obbligo, implica uno sforzo intelligente, protratto nel tempo e obbligato, mira alla soddisfazione dei bisogni e alla realizzazione delle capacità e dei progetti del lavoratore o del prescrittore, e contribuisce alla riproduzione e alla organizzazione delle istituzioni di una società”^[7].

Di sicuro non si applica alla società documediale il concetto marxiano di lavoro come un rapporto tra uomo e natura^[8] (questo rapporto ora è gestito dalle macchine, e noi ci rapportiamo a loro, dunque, hegelianamente, siamo sempre nella posizione del padrone, mentre la macchina è in quella del servo). Per motivi analoghi, è difficile determinare con esattezza chi sia il datore di lavoro in attività mediate da piattaforme: i proprietari delle piattaforme? Le imprese o i privati che beneficiano dei servizi? O gli stessi lavoratori, che in molte legislazioni possono configurarsi come auto-imprenditori? **Se distinguiamo tra *labour* e *work*, dove il primo è una sottospecie del secondo nella quale si producono valori di scambio**^[9], **ci si rende conto che la mobilitazione ha tutte le caratteristiche del *labour* tranne una, quella di essere retribuita (e ci si rende conto che si tratta di una ingiustizia).**

Art is the new work^[10]. Ancora una volta: che cosa si intende con “lavoro”? Si ha l’impressione che questo interrogativo non sia meno problematico (benché molto più cruciale) della domanda “che cosa è arte?”. Se in quest’ultimo caso la scomparsa della bellezza come elemento

identificativo ha suggerito la risposta per cui “arte” è tutto ciò che una comunità di esperti, uno *artworld*, riconosce come arte, nel caso del lavoro la scomparsa dei caratteri identificativi della alienazione e della fatica fa sì che “lavoro” sia, in fin dei conti, niente più che ciò che una comunità di esperti, diciamo un *workworld*, definisce come lavoro. Tuttavia, mentre è elevatissimo l’interesse dello *artworld* di moltiplicare il numero delle opere d’arte, **il *workworld* è animato dall’interesse opposto, di ridurre quanto più possibile l’attribuzione del carattere di lavoro ad attività che, se riconosciute come lavorative, dovrebbero essere pagate.**

Individuazione

Diversamente da quando si pensava che la società della tecnica coincidesse con la spersonalizzazione (interpretazione che del resto derivava da un fraintendimento della nozione di “tecnica”), **non si è mai prodotta così tanta umanità come oggi, non si è mai stati così attenti all’umanità come oggi.** E quello che avviene sul web ne è la forma più evidente: moda, viaggi, stili di vita, pornografia, alimentazione, risposta alle domande più curiose (ho trovato un *tutorial* su come annodare le cravatte a farfalla e un altro su come usare un *komboloi greco*). **I nostalgici dello stato commerciale chiuso sarebbero gli ultimi a rinunciare a questa ricchezza per trovarsi a bordo di una Trabant (che viceversa potrebbero ordinare liberamente su Amazon).**

E soprattutto niente appare più inappropriato delle caratterizzazioni dell’umanità nel mondo tecnologico del secolo scorso – l’uomo a una dimensione, la solitudine dell’uomo nell’età della tecnica: ma quando mai? **Sappiamo quanto può essere solo un uomo in un paese, quanto rumore umano ci circonda e quanto sia difficile da gestire, perché è il rumore di individui diversissimi gli uni dagli altri.**

Trasformazione e disseminazione del lavoro

Proceduto che si sia alla differenziazione e alla decostruzione, possiamo passare al riconoscimento delle trasformazioni dei lavori tradizionali, nelle quali la testualizzazione documediale apporta dei cambiamenti che spesso li rendono irriconoscibili tanto nei prodotti quanto nella organizzazione del lavoro.

La modernità liquida, i *gilet jaunes* come tutti gli altri indignati, e purtroppo come buona parte dei loro governanti, non hanno capito la trasformazione. Proviamo a farlo noi. Quali sono le trasformazioni manifeste che subisce il lavoro nel senso tradizionale per opera della rivoluzione documediale? **Prima di tutto, è evidente la formazione di un nuovo arcano, che questa volta riguarda il lavoro.**

Ai tempi di John Maynard Keynes, quando era convinzione comune che avremmo lavorato quindici ore la settimana, ci si poneva il problema dell’occupare il tempo libero lasciato dalle macchine: non si poteva prevedere l’invenzione di una macchina per scrivere universale che ci avrebbe impedito di stare con le mani in mano e ci avrebbe mobilitati per quindici ore al giorno.

Lo scioglimento dell’arcano delle merci comporta dunque la creazione di un nuovo arcano, quello del lavoro. Perché scompaiono i lavori, eppure si lavora sempre di più?

Perché l’automazione non ha scavato una voragine di tempo libero da occupare (siamo più occupati che mai) e, insieme, perché, proprio come si era previsto nel secolo scorso,

l'automazione ha drammaticamente ridotto l'occupazione? Come è possibile la convivenza tra una occupazione e una disoccupazione senza precedenti? **Rispondere a queste domande è un compito prioritario, proprio perché rivelano la presenza di un nuovo arcano che sarebbe stato inconcepibile per Marx: le persone lavorano senza essere consapevoli di lavorare, e fornendo essi stessi i mezzi di produzione.**

Se il sogno mai realizzato del capitalismo era far lavorare i bambini di notte, questo sogno si realizza oggi con il vantaggio supplementare che i bambini non chiedono di essere pagati, i genitori provvedono ai mezzi di produzione, e **il mondo occidentale è tormentato dalla disoccupazione giovanile**^[11]. In realtà, non si è mai trattato di una fine del lavoro, bensì di una metamorfosi^[12]. Il primo compito della filosofia, oggi, è concettualizzare questa trasformazione del lavoro^[13].

La disseminazione del lavoro

Il lavoro si dissemina, e il problema centrale sta proprio nel riconoscere i caratteri di questa disseminazione. Quello che è certo è che non scompare se per "scomparsa" si intende una annichilazione che non lascia tracce. La fine del lavoro è stata annunciata da Lafargue alla fine dell'Ottocento^[14], da Keynes negli anni Trenta^[15], da Jeremy Rifkin alla fine del secolo scorso^[16]. Ciò che si teorizzava come fine del lavoro è in realtà una serie di fenomeni diversi, che non coincidono con una fine, ma certo determinano una **trasformazione precedentemente impensabile.**

Alleggerimento (il runner emblema della trasformazione del lavoro)

In primo luogo, assistiamo alla **scomparsa della fatica**. La mobilitazione non è necessariamente accompagnata da fatica fisica, che resta propria di occupazioni semplicemente subordinate al web, come il *rider* o il magazziniere di Amazon, che del resto sono destinate a sparire con l'avanzare della automazione. **Guardando alla totalità, tuttavia, la fatica non costituisce più la caratteristica fondamentale del lavoro**^[17], e diviene piuttosto una caratteristica dell'intrattenimento, quando, come *runner*, si tratta di smaltire le calorie che non si consumano più nei campi o nelle officine.

Il runner, figura che trova la sua ragion d'essere nella scomparsa della fatica fisica, è davvero il simbolo della trasformazione. Deve correre perché deve bruciare energie che non consuma sul lavoro, ma il suo consumo può produrre più ricchezza di quella generata dalla fatica fisica, perché permette di consumare beni prodotti industrialmente a prezzo bassissimo (cibi, scarpe, riproduttori MP3, contapassi) che altrimenti resterebbero invenduti, o il cui uso non avrebbe senso (in una fabbrica fordista a cosa serve un contapassi? E con un MP3 nelle orecchie si finirebbe con la mano schiacciata nella pressa). **Questa trasformazione è molto più forte che quella avvenuta nella rivoluzione industriale:** lì i contadini sono diventati operai, si sono inurbati, e la fatica è rimasta. **Nel passaggio all'economia di servizi, il lavoro ha assunto una dimensione relazionale,** ma è rimasto riconoscibile come lavoro. **Oggi il lavoro è diventato indistinguibile dalla vita, perché la produzione di beni è delegata alle macchine e la produzione di valore dipende esclusivamente dalla mobilitazione umana, il che fa saltare il concetto di lavoro.**

Deprofessionalizzazione

In secondo luogo, scompaiono i *mestieri* e le categorie socio-professionali^[18], riproducendo, nell'organizzazione sociale, il fenomeno esemplificato dalla circostanza per cui attività diverse

come la produzione (e la vendita) di radio, televisioni, telefoni, calcolatrici, computer, orologi, bussole, barometri... si riassumono nella produzione e nella vendita di *smartphone*.

La merce diventa il documento. A questo punto, il grosso della produzione in senso tradizionale viene svolta dalle macchine, che eseguono dei programmi, cioè dei documenti la cui elaborazione è stata la sola attività dei lavoratori. **Questi ultimi, però (così come tutti coloro che non hanno un impiego retribuito) hanno una seconda attività collaterale, ma che si avvia a diventare principale quando non esclusiva: il consumo, l'intrattenimento, le relazioni.**

In questo quadro si completa il venir meno dell'idea di professione^[19]. La decadenza ha luogo con il fordismo; adesso ci sono nuovamente delle professioni, ma non coincidono né con una vocazione né con un impegno protratto per tutta la vita, il che è particolarmente evidente nelle attività legate al web (ci si arriva per caso, e nel tempo ci si trova a fare tutt'altro).

Documedializzazione

Le trasformazioni avvengono per opera della documedialità.

Design

L'orizzontalità non è solo, né principalmente, nella comunicazione, ma, almeno altrettanto, nelle nuove forme di produzione (o più esattamente di *design*). Anche in questo caso abbiamo una trasformazione dei lavori tradizionali, che però non è solo una ristrutturazione, ma un cambiamento ontologico. L'unificazione del lavoro non viene più dalla compresenza spaziale nella fabbrica, ma dalla piattaforma che raccoglie le funzioni.

Già in questa semplice circostanza si attenua la differenza fra tempo del lavoro e tempo della vita. Produzione e distribuzione riducono le distanze e divengono un unico concetto, non solo per il fatto che le due funzioni sono unificate nei documenti informatici, ma anche perché aziende come DHL o UPS possono predisporre degli *hub* destinati a stampare in 3D prodotti concepiti in altri continenti, riducendo distribuzione e consegna a una questione locale.

Vitalizzazione

Ma è soprattutto la vita il grande raccoglitore che assume su di sé un duplice scopo: quello di fornire dati e quello di costituire il fine ultimo di tutta la macchina, che si può automatizzare quanto si vuole, ma resta subordinata ai bisogni e ai consumi.

Una caratteristica che in età documediale si rafforza, venendo in primo piano. Le fabbriche non sono più il tramite centrale, si tratta invece di orchestrare delle reti che raramente sono proprietarie; **il consumatore non è più un punto finale, ma un momento di transito, non fosse che per il fatto che consumando produce dati.** Si attenuano le differenze tra fornitori di materie prime, attività manifatturiere, distribuzione e consumo (anzi, il consumatore riunisce in sé, grazie alla crescita della capacità di registrare dati, tutti gli elementi: è la materia prima, è il manifattore, è il distributore; e, ovviamente, è il consumatore).

Mobilitazione

Si insiste a giusto titolo sui cambiamenti del lavoro nel senso ristretto del termine, che cattura una parte minima, e in effetti la meno rilevante, del lavoro. Bisogna dunque non dimenticare che **un cambiamento ancora più ampio ha luogo nel lavoro in senso largo, e che la sua causa va cercata negli stessi motivi che producono la trasformazione del lavoro in senso stretto**, purché si guardi alla questione con una prospettiva che non si limiti a considerare il lavoro nel suo senso tradizionale (ossia, più precisamente, al lavoro così come si è manifestato negli ultimi secoli).

In questo quadro, propongo di distinguere tra

- **lavoro** (il concetto classico, o meglio tradizionale, di lavoro negli ultimi due secoli: attività fissa, ripetitiva e fortemente strutturata),
- **attività** (il sistema di attività semilavorative che ci sono sempre state, ma che ora acquisiscono una pervasività ben maggiore, proprio alla luce delle trasformazioni del lavoro)
- **mobilitazione** (ossia quelle funzioni che mai, probabilmente, sono state considerate lavoro, e che oggi lo divengono, se assumiamo la definizione del lavoro come produzione di valore che propongo, sulla scia di Marx).

Mondializzazione

Assistiamo alla nascita di un mercato globale del lavoro^[20] davvero effettivo (ossia che non si basa semplicemente sulla delocalizzazione di produzioni classiche). Solo un quarto degli attuali utenti di internet è europea o americana (e uno ovviamente pensa al 'terzo mondo': ma pensiamo piuttosto alla Cina!). Questo ha come effetto **una migrazione di lavoro e non di lavoratori** (il che non è un male: dato il problema dei migranti sembrerebbe un'ottima cosa).

E i lavori stessi non sono quelli della delocalizzazione, in cui i lavoratori fornivano manodopera a basso costo. Con una funzione che è molto più simile al consumo che non al lavoro in senso classico, c'è bisogno di agenti umani per strutturare, classificare e identificare un enorme numero di informazioni raccolte dagli algoritmi.

Rispetto alla classica delocalizzazione della forza lavoro, o dei processi produttivi, abbiamo tre cambiamenti principali.

- **Il lavoro è oggi veramente mondiale.** Se le cose stanno così, sostenere che i migranti sono surdeterminati da interessi economici volti a creare un esercito di riserva che abbassa i compensi dei lavoratori in una nazione è una pura e semplice stupidaggine, perché la mera esistenza del web fornisce un esercito di riserva (se così vogliamo esprimerci) ampio come il mondo. Non c'è bisogno di migrare. E se si migra è per cercare diverse forme di vita, il che è legittimo. E chi è contrario agli sbarchi dovrebbe dire apertamente che è contrario al fatto che degli esseri umani cerchino diverse forme di vita, e che ha buoni argomenti per sostenere la sua posizione.
- **Il mercato del lavoro si nomadizza.** Oggi trovi un collaboratore qui, domani lo trovi là. E il lavoro non lascia tracce nei luoghi in cui è svolto (o più esattamente: lascia tracce attraverso i consumi dei lavoratori).

- **Si trasforma la natura del lavoro.** Si comprano servizi, non lavoratori (come nelle piattaforme tipo Upwork.com o Freelancer.com, che insieme aggregano 38 milioni di persone – ma non di lavoratori – in tutto il mondo).

Rimozione, trasvalutazione, mobilitazione

Per comprendere nel profondo la trasformazione propongo tre mosse.

In primo luogo, un **esame della rimozione del lavoro**, ossia del processo per cui il lavoro viene, per così dire, a disperdersi nella vita delle persone. In secondo luogo, occorre una **trasvalutazione**. Una volta compreso che il lavoro non è solo (e soprattutto non è più) ciò che conoscevamo nella tradizione – basti pensare alla scomparsa della fatica, e spesso della ripetitività – si tratta di **riconcettualizzare la nozione di lavoro per renderla capace di coglierne i caratteri attuali**. È inoltre necessario considerare che **l'essenza dell'umano non è né il lavoro né il sapere, ma la tecnica e la mobilitazione**, e che è proprio questa ultima circostanza che va messa in evidenza per rendere conto del mondo nuovo che ci troviamo davanti.

Da ultimo, una volta considerate le trasformazioni, le rimozioni e le trasvalutazioni, proporrò una nozione di “mobilitazione” capace di unificare in un solo concetto il divenire del lavoro nell'età documediale.

Rimozione: il misconoscimento del lavoro

Una grandissima quantità di lavoro viene rimosso giacché non viene concettualizzato come lavoro. Questo è il punto cardinale, perché su questo misconoscimento del lavoro si fondano i guadagni competitivi inauditi (e meritatissimi) del capitale documediale. Quali sono le rimozioni che ci impediscono di cogliere pienamente la vera natura del lavoro nell'età documediale?

Iniziamo mettendo a fuoco la mobilitazione: il lavoro non scompare né si riduce, ma si trasforma e si accelera^[21].

Più che alla scomparsa del lavoro^[22], assistiamo dunque, come abbiamo detto, a una disseminazione^[23], a un cambiamento dei luoghi e dei rapporti di lavoro e al fatto che il lavoro si trasformi in “attività”^[24], sicché **il lavoro nel suo insieme si rivela come la sottospecie di una più complessiva mobilitazione**. Questa vita mobilitata non è semplicemente una *vita activa*^[25] in quanto contrapposta a una *vita contemplativa*, **è un amalgama di azione, comprensione e fraintendimento**.

Ben lungi dal surrogare le attività umane, le nuove tecnologie estendono a ogni momento della vita l'interazione uomo-macchina, con una vera e propria divisione del lavoro, dove la macchina si fa carico di tutto il lavoro morto, e demanda agli umani il lavoro vivo residuo, che è il conferimento di senso. Questo è un elemento nuovo, ma nascosto (e spesso condannato come consumismo) che salta le intermediazioni tradizionali: **accordi tra gli utenti per offrire servizi, creazione di fonti alternative di informazione, uso del web come forma di autopromozione professionale (fashion blogger, influencer ecc.)**.

Il lavoro del sogno: il significato complessivo della mobilitazione

Tutto questo enorme lavoro non si vede. Tirarlo fuori è un compito essenziale per l'epoca contemporanea. È vero che 20 dollari all'anno, il guadagno che ogni utente genera annualmente a FB, non è molto: uno scarso valore aggiunto che genera capitale solo per il suo grande volume. Ma non bisogna nascondersi un elemento essenziale, e cioè che **il capitale, come volume complessivo, è generato dalla rete di significati che è prodotta dall'insieme degli utenti. Il vero e fondamentale valore aggiunto è dunque la responsabilità, ciò che non ha prezzo, e che proprio per questo va pagato.**

Ridurre a 20 dollari il lavoro annuo dei mobilitati su FB, dunque, non solo non considera che la loro mobilitazione non si riduce a FB, giacché ci sono molti altri documenti che vengono creati su altri archivi, ma soprattutto non tiene conto del fatto che **quello che viene aggiunto non è solo una parte, ma il tutto, il significato complessivo della mobilitazione**, ciò che mette in moto la macchina e le fornisce il carburante.

Non riconoscere questo ruolo è comportarsi non diversamente da chi, di fronte a un'opera d'arte concettuale, dicesse "saprei farlo anch'io". Il valore aggiunto è un immateriale, quello che fa lievitare il prezzo di una t-shirt da 1 a 20 euro, ma questo immateriale non è sospeso in un iperuranio. Si genera in un sistema che richiede due elementi fondamentali, **la registrazione e la responsabilità. La registrazione la mettono i mobilitanti, la responsabilità la mettono i mobilitati, e nella sua radicale materialità è l'origine dell'immateriale e del suo valore aggiunto.**

Trattandosi di superare una rimozione, conviene parlare del lavoro nei termini in cui Sigmund Freud parlava del lavoro del sogno. Non senza audacia, **Freud assegnava lo statuto di lavoro (perché aveva una funzione essenziale nell'economia psichica) al sogno.** Nel momento in cui il capitale si avvicina all'ideale di un grande archivio che tiene conto di tutte le transazioni, **non è sorprendente che il lavoro tradizionale subisca un processo di rimozione e di camuffamento a cui si possono trasporre le categorie della Interpretazione dei sogni:** condensazione, spostamento, figurazione ed elaborazione secondaria.

Condensazione

Prosumer: il consumatore-produttore

Il lavoro si nasconde, si condensa nella figura del *prosumer*, e lo fa per sfuggire alla critica, cioè per rimuovere il fatto che ci sia lavoro là dove pare che ci siano attività non lavorative.

Banalmente e paradigmaticamente, il produttore si autocomprende come semplice consumatore, nella figura del *prosumer*. A questo punto, il lavoratore si sente soggettivamente stanco, ma non sa a cosa attribuire la stanchezza, perché non sa di lavorare (e in qualche misura se lo nasconde). In questa centralizzazione lavorativa del consumo abbiamo **un capovolgimento carico di significato del rapporto tra azienda e consumatore.**

Non c'è più tanto bisogno della pubblicità per far conoscere l'azienda al consumatore, ma piuttosto c'è bisogno della registrazione sulla piattaforma per far conoscere il consumatore all'azienda. È lo stesso rovesciamento cui si assiste in politica, con il fenomeno che ho definito del "panopticon capovolto"^[26]: **difficile e interessante non è far conoscere la propria ideologia agli elettori, ma piuttosto conoscere l'ideologia degli elettori, per farsi eleggere.** Ciò che era in capo

al produttore viene svolto dal consumatore, venerando un lavoro ombra che non viene riconosciuto come tale^[27].

Il consumatore-produttore (ogni consumo diviene produzione, se viene registrato) diviene la figura centrale di questo spostamento. La mobilitazione fa cadere una serie di differenze che hanno retto il nostro modo di vedere il mondo – quella tra lavoro vivo e tra lavoro morto, quella tra lavoro manuale e lavoro intellettuale, e soprattutto quella tra tempo del lavoro e tempo della vita. Sono trasformazioni in cui il lavoro intellettuale e quello manuale si assomigliano sempre più. **Il camionista che guida un camion semiautomatizzato non è diverso da un impiegato o da un pilota d'aereo. Ma è ovvio attendersi che il personale impiegato non farà che diminuire.**

Lavoro implicito

I lavori formali della documedialità occupano pochissimo personale. Ed è poco credibile che in futuro ne occuperanno di più, giacché la loro logica (e ciò che permette il loro avanzamento) è proprio l'essenzializzazione, perseguendo l'ideale di una azienda composta da una sola persona. Molti lavori vengono trasferiti sul consumatore, ed è per questo che propongo di chiamarli "lavori impliciti della documedialità".

Emettere un biglietto o montare un mobile una volta erano lavori, e non cessano di essere tali per il solo fatto che siano svolti dai consumatori^[28].

Si incomincia a capire di qui come **una parte importante della mobilitazione** che – d'accordo con la mia tesi generale, è un concetto sovraordinato rispetto a quello di lavoro – **è motivata** in una parte importante, anche se non esclusiva né maggioritaria, proprio **dalla grande quantità di lavoro vivo delegato all'utente.**

Questo lavoro vivo e implicito, tuttavia, arricchisce il deposito di lavoro morto, accrescendo l'archivio. I dati a disposizione aumentano, gli algoritmi si fanno più efficaci e i risultati sono più precisi. **Se confrontato con il lavoro morto svolto dalle macchine, la mobilitazione è estremamente più redditizia per chi è in condizione di trarne vantaggio. Scrivere un libro e pubblicarlo, a fronte di un esito commerciale incerto, è molto meno conveniente che distribuirlo attraverso una piattaforma. Lo scrittore è pagato, se mai lo sarà, a distanza di anni; il distributore incassa subito, e nel farlo acquisisce una ricchezza ancora maggiore, la conoscenza dell'anima dell'acquirente, che gli tornerà utile in futuro e che intanto può vendere a terzi con un guadagno in cui la sua parte di lavoro vivo è minima (le procedure sono automatizzate).**

Nuove intermediazioni

Il compito fondamentale che ci aspetta è proprio quello di togliere dal sommerso e istituzionalizzare queste nuove forme di produzione di merci-documenti che saltano le intermediazioni tradizionali: accordi tra gli utenti per offrire servizi, creazione di fonti alternative di informazione, uso del web come forma di autopromozione professionale.

Riuscire a intercettare questi cambiamenti (e soprattutto il quarto, che è il più inedito) è indispensabile sia per l'industria (produrre nuova ricchezza) sia per la società (evitare lo sfruttamento e valorizzare il lavoro), perché **il mercato e la società dipendono dalle innovazioni tecnologiche, ma queste ultime possono a loro volta essere indirizzate dal mercato e dalla**

società attraverso una innovazione che deve anzitutto partire dalla comprensione delle dinamiche in corso.

Dall'azienda al mercato

Il lavoro non è solo produzione, attraverso delle aziende, ma anche – e più originariamente – mercato, cioè distribuzione e scambio, e questi possono avvenire in qualsiasi momento, soprattutto se il mercato è globalizzato. I nostri antenati cacciatori raccoglitori non potevano certo accontentarsi di una settimana di 15 ore di lavoro. Propriamente, lavoravano (o, suggerirei io, erano mobilitati) ventiquattro ore su ventiquattro. In qualche misura (e sicuramente con molti confort in più e con prospettive di vita infinitamente più estese) ci troviamo nella situazione di questi nostri antenati. **Si può cooperare allo stesso obiettivo stando in luoghi distantissimi** (l'autore a Londra, il redattore a Mumbai, lo stampatore in Malaysia...). E, viceversa, **si può condividere uno spazio di *co-working* senza per questo condividere alcuna attività lavorativa**, con una situazione che ricorda piuttosto quella di studiosi che frequentano una biblioteca ognuno attendendo alle proprie ricerche che non a quella di un ufficio in cui gli impiegati si coordinano per un obiettivo.

Sommerso documediale

In questo quadro, si sviluppa quello che definisco il *grande lavoro documediale sommerso*. La vera trasformazione non potrà venire che da una azione volta a riconoscere la mobilitazione, che è costituita proprio da questo grande lavoro documediale sommerso.

Ecco perché, contrariamente alle previsioni di una scomparsa del lavoro in seguito alla automazione, assistiamo a una enorme mole di lavoro continuo e gratuito sui *social network*, che realizza la perfezione della mobilitazione lavorativa, e insieme abbatte la distinzione fra tempo del lavoro e tempo della vita.

Nel momento in cui la registrazione è ovunque, la mobilitazione produce consumo, informazione e merci. La rivoluzione documediale crea dunque una situazione che non ha nulla di paradossale, ma che chiede di essere compresa e concettualizzata. Non ha senso lottare contro la precarizzazione e chiedere contratti a tempo indeterminato nel momento in cui i lavori specifici del web occupano pochissime persone, e che per restare competitive anche le aziende più tradizionali spingeranno all'estremo l'automatizzazione. **Non è su questo settore che devono concentrarsi le analisi, ma piuttosto sull'enorme quantità di lavoro sommerso, non pagato e non riconosciuto, che è per l'appunto la produzione di valore attraverso il web per opera degli utenti.**

Spostamento

Il lavoro si sposta in qualcosa che non è neppure remotamente concepito come lavoro, sebbene gli sia contiguo (d'accordo con la contiguità metonimica che Jacques Lacan riconosceva nello spostamento).

La vacanza come lavoro

Quanti di coloro che sono in giro per le calli di Venezia o affollano Stansted alle 5 di mattina del sabato sono consapevoli di lavorare? Eppure lavorano, cioè producono valore, molto più che se stessero in miniera, dove la loro attività estrattiva sarebbe inutile giacché ora le fonti di energia sono diverse. **Il fatto che nell'utilità ci sia una circolarità, per cui è la qualità che rende desiderabili i beni, i quali sono definiti come utili proprio nella misura in cui sono desiderabili^[29], non costituisce forse l'indicatore che una serie di dicotomie (non starò a chiamarle "metafisiche", perché potrebbero semplicemente essere tradizionali) non hanno luogo di porsi?**

La dicotomia tra utilità e desiderio, quella tra valore d'uso e valore di scambio, quella tra simbolico e semiotico, e ovviamente quella tra lavoro e mobilitazione. **Nel momento in cui l'economia classica definisce lo scambio come un rapporto tra desideri^[30], appare evidente che lo scambio non ha un fondamento utilitaristico o, inversamente, che l'utilitaristico non coincide con un concetto razionale di "utile".** Perché allora contrapporre il magico, il religioso, l'estetico, da una parte, e l'economico come razionalizzazione, e il consumo, come degradazione delle forme autentiche, dall'altra?

Possiamo benissimo concepire che il valore d'uso dipenda dal valore di scambio, così come l'intenzionalità deriva dalla documentalità. **E soprattutto dobbiamo tener conto della difficoltà di distinguere tra bisogni e desideri, dono e scambio, essenza e apparenza, natura e perversione, arte e pubblicità. A questo punto diventa molto difficile dire "questo non è lavoro".**

Il mestiere di vivere

Alla luce di quanto si è detto sin qui, il carattere della "onlife", della vita in rete, non sta nella sua natura virtuale e informazionale, bensì nel **far cadere le distinzioni fra tempo del lavoro e tempo della vita, con una trasformazione che investe tre elementi fondamentali:**

- il **consumo** (interpretabile come lavoro a domicilio),
- la **produzione** (non più separata dall'intrattenimento, per il venir meno della distinzione tra vita e lavoro permessa dalla diffusione delle interfacce digitali),
- il **riconoscimento** (come motivazione fondamentale che spinge a operare nelle funzioni extralavorative e non retribuite).

Gli spazi di co-working 4.0 assumono come presupposto il venir meno della differenza tra lavoro e vita, prestazione e riposo, arte e industria. Si avrebbe torto a considerare questa circostanza come una liberazione della forza lavoro (è almeno altrettanto un insinuarsi del lavoro all'interno della vita), ma indubbiamente è una trasformazione cruciale.

Una vita rivelata

La scomparsa delle professioni, la precarietà e la molteplicità dei lavori, o il fatto che l'identità non dipenda più dalla posizione lavorativa, sono elementi che fanno riflettere sulla circostanza per cui non abbiamo a che fare tanto con una vita alterata o alienata (in fondo, è molto più intera di quanto non lo sia la vecchia vita *offline* e alla catena di montaggio), **bensì con una vita rivelata:** la vita è effettivamente questo, un impasto di ragione, desideri, mobilitazioni, obblighi e documenti.

Di certo non è una nuda vita, che non c'è mai stata essendo la vita umana inconcepibile in assenza di tecnica. Si manifestano le caratteristiche nascoste ed essenziali della vita: il fatto, anzitutto, di essere una vita registrata e documentata. Quando si protesta contro una tecnica, non lo si fa mai davvero in nome della natura e della nuda vita, ma in nome di un'altra tecnica che ci è più abituale^[31].

Dunque, da che c'è la tecnica, ossia dall'inizio, la differenza tra lavoro e vita è minacciata da una indistinzione. **Ciò che si manifesta nella mobilitazione rivela questa circostanza che risale alle origini dell'uomo, e che era mascherata da modi di produzione arcaici, quelli dei sottoproletari di Marx (la cui unica registrazione, dunque il cui unico lavoro, erano i beni prodotti, come nel neolitico) che è scomparsa con la rivoluzione documediale.**

Ma nel momento in cui la vita è registrata scompare la differenza tra *praxis* e *poiesis*. Le soggettività macchiniche che operano oggi sul web^[32] non sono una novità, dal momento che la soggettività è sempre stata macchinica, e come sempre la documerialità si limita a rivelarla.

Lavoro biopolitico e militarizzazione dell'esistenza

Il tempo libero diviene il lavoro fondamentale (d'accordo con la tendenza che, per le merci, è rappresentata dal consumo). **Si pensi alle vacanze compulsive in cui d'altra parte ci si porta il lavoro con sé: dopotutto, una forma di militarizzazione dell'esistenza.**

Invece che contestare un dato inaggrabile come quello del valore lavoro, suggerirei un movimento inverso: **ciò che produce valore, come appunto avviene nella nostra mobilitazione sul web, è oggettivamente lavoro, anche se soggettivamente può non essere percepito come tale.** Se mai c'è stato un "lavoro biopolitico", questo è proprio ciò che ha luogo nella mobilitazione. La produzione dell'uomo attraverso l'uomo non è soltanto l'ingenuità del mondo dello spirito, di una umanità schillerianamente realizzata: **sono i viaggi, le discoteche, i ristoranti, il vino, l'alta cucina, la moda, il sesso estremo, la droga, tutto ciò che un castoro non desidererebbe, che i moralisti condannano come consumismo o degenerazione, ma che in effetti definiscono la massima impresa commerciale dei nostri tempi.**

Figurazione

La *Darstellung*, la rappresentazione, che per Freud era il lavoro necessario per rendere accettabili alla coscienza i contenuti latenti è, nei nostri termini, un accentramento delle funzioni nella registrazione, che determina una crescita vertiginosa di lavoro morto.

Abbiamo a che fare con sistemi di intermediazione che rivelano la condizione necessaria, anche se non sufficiente, del lavoro (*Upwork*), del capitale ([blockchain](#)), delle merci (Amazon), della conoscenza (Google). Ognuna di queste intermediazioni è condizione necessaria, ma non sufficiente, nel senso che Amazon non produce merci, Google non ha conoscenza, Uber non ha macchine, AirB&B non ha alberghi. **Queste forme di intermediazione comportano una totale trasformazione del lavoro che riguarda tanto i lavori formalmente riconoscibili come tali quanto i lavori che, apparentemente informali (perché non sono riconoscibili come tali) vengono a costituire l'essenza del lavoro contemporaneo.**

Emergenza

La registrazione è il trascendentale (ossia la condizione di possibilità) dell'emergenza: attraverso la sua funzione fondamentale, che è di tener traccia di una impressione, consente il crearsi di strutture articolate.

- In primo luogo, consente **l'interazione dei viventi in un ambiente;**
- in secondo luogo, **lo sviluppo di strutture sociali complesse;**
- in terzo luogo, all'interno di quelle strutture sociali, **la nascita dei significati e della sfera del mentale.**

Questo processo consiste in una emergenza che, descrivibile come un insieme di interazioni fisiche e di *affordance* (proprietà degli oggetti) in un ambiente, ha come risultato la creazione di un senso, ossia del mondo dei significati, mentali e sociali.

Lavoro morto

La scrittura del copista è lavoro vivo, il *cut and paste* è lavoro morto (tolti i pochi comandi necessari per eseguirlo). Scervellarsi per trovare una formula di saluto, e scriverla, è lavoro vivo; **il completamento automatico della frase introduce una enorme quantità di lavoro morto al cuore di quello che sarebbe il lavoro vivo per eccellenza, l'attività in atto, la *noesisnoeseos* di Aristotele – ossia, per farla breve, il pensiero.**

Tutto, per così dire, ha inizio con il *cut and paste*: nel momento in cui delle frasi fatte e dei formulari, che però richiedevano altro lavoro vivo (quello dello scritturale, ad esempio) per essere ripetute, possono semplicemente essere copiate e incollate, la soglia del lavoro morto cresce esponenzialmente. L'estendersi della registrazione riduce il peso del lavoro come atto primario e iniziale, come qualcosa che non ha precedenti dietro di sé, che non si appoggia sul già fatto. **In effetti, il lavoro non poggia mai sul già fatto, ma solo ora lo riconosciamo con chiarezza. Pensiamo a come si scriveva un testo una volta e a come lo si scrive adesso.** La pagina bianca scompare. **Contrariamente a quanto si crede^[33], il massimo capitale fisso – cioè il massimo lavoro morto – non è l'uomo, bensì l'archivio, l'apparato tecnico che surroga l'iniziativa umana.**

La registrazione è la possibilità dell'accumulo, ossia della formazione di lavoro morto: la leva, la ruota, il coltello, le tabelline pitagoriche, il linguaggio, la scrittura. Si tratta in tutti i casi di competenze accumulate, che non comprendono se stesse, ma che possono generare lavoro vivo, e che in effetti lo generano, determinando il divario tra l'animale umano e l'animale non umano che consiste proprio nel fatto che il primo può avvalersi di lavoro morto esteriorizzato, mentre il secondo non dispone che di un lavoro morto interiorizzato, ciò che tanto oscuramente si chiama "istinto".

Il lavoro dell'archivio

Friedrich Nietzsche ha scritto che il vivo non è che una specie del morto, e una specie molto rara, e questo principio appare evidente proprio nei rapporti tra lavoro vivo e lavoro morto nella rivoluzione documentale. **Il lavoro manuale che resta è di carattere più spiccatamente inventivo e qualificato:** restano i cuochi e i sarti, ma scompaiono gli autisti. Non solo perché cessano di essere una categoria professionale attraverso la uberizzazione, ma soprattutto perché, in prospettiva, le

auto avranno la guida automatica, azzerando il lavoro vivo, che si ridurrà alle formalità burocratiche per affittarla.

Ma se il cuoco diviene un santone, l'alimentazione routinaria si automatizza: se il cibo è scaldato a microonde, il lavoro vivo si riduce ad aprire la confezione. Desumo questi esempi da attività che riportano più direttamente alla vita privata proprio perché – come vedremo meglio tra poco – **la distinzione tra vita privata e vita lavorativa sta venendo meno.**

Da questo punto di vista, il software (ossia l'immane potenzialità della registrazione) costituisce una riserva di lavoro morto superiore a qualsiasi hardware (una penna incorpora una memoria molto inferiore a una *pen drive*, giacché ricorda soltanto le proprie funzioni), e come dicevo prende il posto di una grande quantità di attività che si direbbero spirituali, ossia che si ricondurrebbero alla sfera del lavoro vivo alla massima potenza: un *software* permette di fare libri partendo da Wikipedia; Google book (e Google in generale) è un gigantesco lavoro morto, che diviene condizione di ogni lavoro vivo, e in particolare surroga ormai con successo le attività più routinarie di traduzione.

La cultura è, infine, il più grande lavoro morto dell'umanità. Non esiste nell'aria, ma si accumula in registrazioni. La perdita della cultura è il regresso totale, come appunto nella crisi descritta nel *remake* di *Blade Runner*. **Insomma, anche nella cultura l'estendersi della registrazione riduce il peso del lavoro come atto primario e iniziale**, come qualcosa che non ha precedenti dietro di sé, che non si appoggia sul già fatto. In effetti il lavoro – qualunque lavoro – non poggia mai sul già fatto, e il primo lavoro vivo dell'umano è stato dotarsi di un bastone, ossia di un lavoro morto; ma solo ora lo riconosciamo con chiarezza.

Automazione e consumo

Abbiamo dunque, insieme, una crescita del lavoro vivo (essenzialmente come consumo) e una crescita dell'automazione. Ecco un altro motivo per cui l'automazione, contrariamente alle previsioni, non ha surrogato il lavoro, sempre che si concepisca il lavoro nel quadro più ampio della mobilitazione. In fondo, il fatto che una nazione a economia prevalentemente agricola come la Cina si sia industrializzata comporta (dato il peso demografico) una crescita immane di lavoro morto.

Se Marx^[34] notava che, in una industria sviluppata, l'uomo poteva limitarsi a essere il regolatore e il sorvegliante dei processi, in un futuro non lontano le operazioni chirurgiche saranno svolte da macchine, e i medici si limiteranno a controllarne l'andamento. **Con l'automatizzazione si ha l'impressione (o più esattamente l'allucinazione) che nella materia entri l'intelligenza, ma in effetti abbiamo un potenziamento della memoria, ossia del lavoro morto.** I contatori del gas che si leggono da soli, il calcestruzzo interattivo, la *smartagriculture*, lo *smartmanufacturing* tramite robot, la medicina con diagnosi in remoto e il monitoraggio dello stato di salute non sono una vittoria dello spirito, un divenire intelligente della materia, ma piuttosto un trionfo della memoria.

Senza memoria, infatti, non avremmo né i dati né l'algoritmo che li raccoglie, li calcola, esegue il programma. In termini kantiani, l'algoritmo è lo schematismo, la macchina che non pensa ma esegue.

Elaborazione secondaria

Un ultimo punto, a cui conviene prestare attenzione richiamandosi a quanto detto all'inizio circa gli idoli conservativi che aleggiavano intorno al lavoro. Il lavoro del sogno trova la sua perfezione nella elaborazione secondaria per cui si rappresentano condizioni di lavoro ottocentesche o novecentesche, sia come obiettivi desiderabili (stabilità, garanzie, posto fisso) sia come maledizioni e limiti effettivi delle attuali condizioni di lavoro (sfruttamento, macelleria sociale, ecc.). Di contro a questa rappresentazione ideologica, diviene necessario un ripensamento radicale della natura del lavoro.

Trasvalutazione

L'insieme costituito dalle ridefinizioni dei nuovi lavori tradizionali e il grande lavoro documediale rimosso pongono le basi per una trasvalutazione di tutti i lavori.

Una nuova tavola dei lavori (anche la vita è lavoro)

Il nuovo lavoro, per così dire, è in generale una attività che non ha le caratteristiche del lavoro classico. Accanto al lavoro tradizionale (che, come abbiamo visto, non è affatto tradizionale, posto che qualcosa come "lavoro tradizionale" abbia un senso) si sviluppa **l'economia dei lavoretti** (termine inadeguatissimo perché è del tutto ovvio che nel momento in cui si riduce il lavoro, in base alle ovvie profezie di Keynes e compagnia, il lavoro diviene lavoretto), e, più in profondità, **si verifica la circostanza per cui la vita in quanto tale, in quanto produzione di dati, è lavoro**. Da una parte, lavoretti riconosciuti, ma considerati a torto come anomali, nel momento in cui si sogna la restaurazione di un Grande Lavoro Classico che è completamente inattuale. Dall'altra, un lavorone nascosto, la mobilitazione che produce dati.

La prospettiva fondamentale, dal punto di vista politico, deve consistere anzitutto nel riconoscere il lavoro nascosto. Invece, ci si lamenta e **si pretende, con una mancanza raccapricciante di senso storico, di trasformare i lavoretti in lavori del Novecento: non funziona, perché non siamo più nel Novecento, e l'idea di restaurare un posto da impiegato di concetto o da operaio in fabbrica non è meno inattuale che quella di ripristinare, nell'età delle guerre asimmetriche, conflitti tradizionali, con dichiarazioni di guerra, confini, generali col pennacchio e soldati con l'elmetto chiodato o i calzoncini magenta**.

D'altra parte, c'è da chiedersi quale sarebbe il lavoro svolto attualmente dai capitalisti, ossia da coloro che, nella rappresentazione nostalgico-paranoica, avrebbero il coltello dalla parte del manico. Anche in questo caso, **le varie icone della nuova economia, da Gates a Jobs a Zuckerberg, se avessero provato a investire su una industria di automobili o sull'impresa commerciale del Console Buddenbrook sarebbero falliti prima di incominciare**. Se le imprese differenziano gli investimenti e gli ambiti di attività (e comunque oggi corrono il concreto rischio di scomparire di fronte al mercato e alla orizzontalità del web), suona ben miope la pretesa di restaurare lavori novecenteschi.

Nuovi valori

A questa trasformazione dei lavori corrisponde la creazione di nuovi valori, la cui genesi è simile a quella che ha luogo nell'arte. Con questo non faccio alcun elogio. Dico semplicemente che è così. In particolare, abbiamo:

- *il primato della correlazione rispetto alla causalità* che consiste nel fatto che **le correlazioni sono più importanti della causalità**;
- *il primato della vaghezza rispetto alla precisione*: c'è un vantaggio della vaghezza, ma costruita su una sovrabbondanza di dati, rispetto alla precisione e formulata su un numero di dati limitato;
- *il primato dell'archivio rispetto al principio*: Candide usava 3 milioni di frasi, Google 95 miliardi di frasi;
- *il primato del riuso rispetto all'uso*, con effetti di capitalizzazione precedentemente impensabili;
- *il primato dell'emergenza rispetto alla costruzione*: gli usi emergono molto più di quanto non siano programmati. Hai dei dati, e dopo sai che fartene;
- *il primato del consumo rispetto alla produzione*: ciò che è veramente interessante è che questi documenti attestano un consumo e sono interessanti per il consumo, che costituisce oggi il nocciolo del capitale documediale, la produzione avendo cessato di costituire un problema.

Solo una volta che si siano compresi questi nuovi valori si potranno inquadrare senza anacronismo i nuovi lavori. Comprenderli richiede un'opera di riconcettualizzazione i cui punti cruciali si possono riassumere in una nuova concezione del cosiddetto "capitale umano".

Capitale umano

Sotto questo profilo, occorre una ermeneutica del lavoro che sia capace di far emergere il lavoro rimosso, sciogliendo l'arcano del lavoro proprio come in precedenza si era sciolto l'arcano delle merci. C'è una prima cosa che è stata ovviamente recuperata, il capitale umano. Intorno si addensa molta retorica, ma la cosa importante è che per quel tramite possiamo riconoscere il consumo come lavoro.

Nel senso più letterale del termine: **l'umano è capitalizzabile, una volta che è documentabile. Ed è documentabile perché svolge azioni che, prima che con il lavoro in senso tradizionale, hanno a che fare con il consumo, lo sperpero e la responsabilità** (queste, in breve, le caratteristiche dell'umano, quelle che ci permettono di parlare di "capitale umano". Da non esaltarsi, ma da cogliersi nella sua specificità).

La realtà della condizione umana

La tecnica non è alienazione, ma rivelazione della natura umana. **Bisogna dare uno stato morale ai robot? Bisognerebbe darlo agli umani. Non dico quello che ha lavorato in un campo di sterminio, ma anche solo quello che ha baciato la mano a Salvini è un umano?** Di certo se fosse un robot troveremmo, sulla base di quel semplice comportamento, un argomento per criticare i robot. **Non bisogna idealizzare le capacità degli umani.** Gli umani hanno standard morali bassi, empatia spesso insufficiente, incapacità di capire i sentimenti e i desideri altrui, intelligenza e cultura non

elevata. La distanza tra uomo e robot va invece sostituita con la distanza tra una immagine molto elevata dell'umano e la realtà della condizione umana.

Cos'è un robot

Bisogna riconcettualizzare la nozione di robot, che non è l'umanoide, bensì la registrazione che raccoglie dati e si autoperfeziona. Robot è ogni registrazione capace di autocorreggersi. Il che significa che noi siamo robot.

Tecnica e comportamenti

Non bisogna nemmeno sottovalutare il fatto che la tecnica ha sempre determinato i nostri comportamenti, in genere in meglio. Senza vestiti e tetti e riscaldamenti non saremmo in grado di filosofare sui robot. Romanzi, opere d'arte, cultura sono strumenti tecnici fatti per incrementare la nostra empatia. Non siamo un'anima immortale calata dall'alto, ci formiamo attraverso un corpo e attraverso la tecnica, attraverso una responsabilità.

Relazioni sociali

Si deve davvero sempre considerare gli esseri umani come fini e non come mezzi? Non sono sicuro che mi sia mai accaduto. In ogni caso, se chiedo un caffè a un cameriere o se uno studente mi chiede una informazione su un esame mi considera, come è giusto che sia, come mezzo e non come fine. **Ricorrere ai robot è una patologia della relazione sociale? Si può dire lo stesso appunto di prostituzione, turismo sessuale, o anche solo semplicemente dei rapporti di potere che sono molto comuni nelle relazioni sessuali o sentimentali.** Idealizzare le relazioni umane come se fossero libere, non ha molto senso perché non lo sono. Un assistente non può dire di no a un professore, esattamente come un robot.

Paura

I robot vogliono il potere? Non credo. Tranne che in politica. Una volta compreso questo, si comprenderà che l'unico ambito in cui i robot hanno veramente preso il potere è la politica, dove i [big data](#), elaborati da algoritmi e *software*, determinano il comportamento dei governanti. Questo è molto male. Ma è male perché le idee balorde sono le idee degli elettori, non dei computer.

Il consumo

In questo quadro, **la rivalutazione del consumo gioca un ruolo fondamentale**, pari a quello giocato dall'automazione nella genesi del capitalismo industriale.

Lavoro a domicilio

Definendo (anche se deplorando) il consumo come lavoro a domicilio Günther Anders non sapeva quanto avesse ragione^[35]. **Si è a casa, eppure si lavora: si consumano beni per far posto ad altri beni e tenere attiva la produzione**^[36].

In questa età che si situa tra capitale e documedialità la merce è vista dall'altro lato, non quello della produzione, bensì quello del consumo, e una parte importante della comunicazione è

destinata a una funzione che nella manifattura classica risultava marginale, ossia la promozione del consumo, i consigli per gli acquisti. Appena questa evoluzione si è manifestata (e i lavoratori hanno avuto accesso alle merci), si è scatenata una critica del consumo pari o superiore, per forza e indignazione, alla ben più motivata critica dello sfruttamento che l'aveva preceduta. Anche la lettura dello spettacolo come alienazione, caratteristica di molte analisi della società mediatica, appaiono semplicemente (e immotivatamente) nostalgiche del mondo della produzione^[37].

Vedere nella televisione una forma di abbruttimento è non ricordare le descrizioni dell'analfabetismo e della degradazione della classe lavoratrice inglese nel *Capitale*. Viceversa, vale appunto la pena di ricordare come lo spettacolo in quanto oggetto sociale rivela l'arcano della merce, definendosi – scrive Guy Debord con una singolare selezione esclusiva dell'immagine, quasi che la musica o la letteratura non fossero spettacolo – come un “rapporto sociale tra persone mediato da immagini”^[38].

Il consumo determina la produzione

I rapporti di produzione sono secondari e derivati rispetto allo stile di consumo^[39], d'accordo con l'idea di Marx secondo cui la produzione non soddisfa i bisogni, ma li produce. Non si potrebbe argomentare meglio a favore della circostanza per cui il consumo costituisce una forma di lavoro, anzi, il suo trascendentale. Se non c'è consumo, la nozione di “lavoro” perde qualsiasi significato. **In ciò, il consumo ha un aspetto palese di mobilitazione, come quando Jean Baudrillard^[40] parla di “innumerevoli individui condannati a una parodia di consumo sacrificale, mobilitati come consumatori”.** Si noti bene che Baudrillard, così come chiunque altro, avrebbe una seria difficoltà nello spiegare perché il consumo costituirebbe una parodia del sacrificio e perché non si possa, al contrario (e a mio avviso con più buone ragioni), vedere nel sacrificio una forma primitiva di consumo, un desiderio male espresso e peggio realizzato, magari con sacrifici umani.

Ciclo Consumo-Registrazione-Consumo

Inoltre, nel momento in cui ogni atto è registrato, questa dipendenza determina il ciclo Consumo-Registrazione-Consumo. **Abbiamo prima di tutto l'elemento organico che determina il consumo; poiché tuttavia il consumo lascia delle tracce e produce oggetti sociali (i *big data* e le informazioni sul consumo), abbiamo a che fare – e questa è la novità introdotta dall'epoca documediale – con la produzione di oggetti sociali attraverso il consumo,** che determineranno altro consumo, all'infinito. Anche il consumo genera una merce, ma la rivoluzione documediale sposta in avanti la soglia. Nella fattispecie, la soglia di casa, dove non si consuma soltanto, si può anche produrre, purché si disponga di un terminale. L'idea che con la tecnologia elettrica ogni consumatore diviene un produttore (creando la figura del *prosumer*, il produttore-consumatore) era già stata avanzata all'inizio degli anni Settanta^[41]. Poi si è osservato che il *prosumer* era una parte della produzione^[42] per via della saturazione del mercato da parte di merci standardizzate, che rendevano necessaria una individualizzazione del prodotto e, per questa via, una cooperazione del consumatore.

Convergenza di produzione e consumo

Questo ciclo ricade sotto lo schema della mobilitazione esattamente come il ciclo inverso, che ha inizio con la produzione, mentre in precedenza la produzione e il consumo erano due momenti separati.

Perché il consumo non dovrebbe essere lavoro? Forse perché il lavoro è buono e realizza l'essenza dell'uomo, mentre il consumo è perverso e la snatura? O questa pretesa superiorità laboriosa del lavoro dipende dal fatto che la determinazione di che cosa è l'uomo e di che cosa è il lavoro risale ancora all'epoca in cui il lavoro implicava sforzo fisico e la fatica era inevitabile? Soprattutto, **non bisogna trascurare la circostanza per cui il consumo (non solo materiale, ma anche spirituale), allo stato attuale, sia una eminente attività umana, nel duplice senso della sola attività che rimane agli esseri umani, nel quadro della automazione totale, e di una attività che costituisce il proprio degli umani, giacché non può essere automatizzata, e che può rispondere a bisogni irrazionali.**

Rifiuti

Il contrario del lavoro è ora il vero lavoro. Chi spreca produce, chi inquina genera valore. Abbiamo una esplosione non di alienazione, ma di spirito. **Il capitale documediale è infinitamente più spirituale di tutti i capitali che lo hanno preceduto.** Sostenere che la responsività non è lavoro non è molto diverso dal sostenere che il lavoro intellettuale non è lavoro. **Il consumo, in quanto esito della responsività, è il proprio dell'uomo.** Dunque i rifiuti sono un elemento inevitabile dell'umanità: **da quando c'è umanità ci sono rifiuti. Dunque, non c'è niente di più sbagliato del pensare una umanità senza rifiuti, o una decrescita felice.** Sono puri miti alla Rousseau, che si pretendono radicali, ma che si esentano dal riflettere sui modi di gestione razionale del consumo e del rifiuto.

Nobiltà del consumo

Se riflettiamo sul ruolo degli oggetti sociali e degli artefatti comprendiamo quanto assurda e moralistica sia la critica del consumismo, oggi fortunatamente in declino (sopravvive solo in utopie balorde come quella della decrescita felice – una decrescita che per essere coerente dovrebbe predicare anche il declino della vita media, e forse in quel caso avrebbe un senso), ma che ha tormentato la mia generazione: **quasi che si potesse diventare umani solo a condizione di allontanarsi dagli oggetti, laddove sono proprio gli oggetti a renderci umani, e soprattutto spirituali.**

Nel suo immotivato moralismo, la critica del consumo postula una perfezione dell'umano in assenza di oggetti, laddove l'umano, privo di oggetti, di tecniche e di documenti, cessa di essere tale. Gli umani differiscono dagli animali non umani perché dispongono di tecnica, ma differiscono dagli automi perché dispongono di una natura organica. **Il consumo è un motivo più che fondato per un salario. Siamo effettivamente dei consumatori, e il consumo è una proprietà che appartiene solo agli organismi, e non ai meccanismi,** dunque è qualcosa che le macchine non potranno mai surrogare, e che conferisce senso all'intero processo, dunque merita di essere pagato, se non altro per rilanciare il consumo, d'accordo con l'argomento per cui se Ford non avesse pagato i suoi operai, questi non avrebbero avuto i soldi per comprare le sue macchine. Che ora le merci non siano più prodotte da operai non toglie che debbano essere comprate.

Consumismo e spiritualità

I filosofi hanno insistito sin dall'antichità sui valori della coscienza, dell'intelligenza e del desiderio. Rispetto a questi, il consumo è stato visto come un fenomeno subordinato e tendenzialmente da proscrivere quando supera lo stadio del mero soddisfacimento di esigenze legate alla

sopravvivenza. Ma con questo si è omesso di considerare che **gli umani che popolano un centro commerciale stanno assolvendo una funzione spirituale non diversa (e soprattutto non opposta, come pretendono i critici del consumismo) da quella che ha luogo nel sacrificio religioso**, nella comprensione intellettuale, nel godimento estetico, e ovviamente del desiderio, di cui il consumo è una versione sublimata, non diversamente che l'amor cortese e la mistica. **Ripensare la merce comporta un ripensamento del consumo**^[43]. L'elemento comune che unifica gli umani è nelle merci-documenti invece che nella natura, e i centri commerciali sono le nuove cattedrali in cui si incontrano tutti i ceti sociali. **Sembra difficile tracciare un netto discrimine fra consumo, religione ed estetica, e si ha il sospetto che, qualora lo si trovasse, sarebbe a tutto vantaggio del consumo.**

Spesso, nella condanna del consumo e nella proposta di nuove (o più spesso antiche) alternative opera l'idealizzazione di un'epoca "normale" che solitamente coincide con l'infanzia e la giovinezza dell'autore. Per quel che mi riguarda, **sono nato nella società dei consumi, questa costituisce la mia radice, la mia tradizione, la mia alternativa alla religione e la lente per il cui tramite guardo all'estetica.**

A meno che poi si voglia abbracciare una filosofia della storia negativa, **non si capisce perché l'avanzare del consumo debba essere visto come negativo**: non sembra piuttosto rivelare un carattere proprio dell'umano, preferibile all'antropofagia, alle guerre di religione, e soprattutto all'indigenza e alla mancanza di beni? Inoltre, anche il più sfrenato consumista non si sottometterebbe mai ai propri acquisti come lo farebbe un fanatico religioso con i suoi idoli. **Sorge inoltre il sospetto che chi critica il consumo abbia una simpatia per l'avarizia nel senso più ordinario del termine, ossia non per l'avidità, bensì per l'accumulo, la lesina, e in generale tutto ciò che viene idealizzato sotto il titolo della decrescita felice.** Le stesse analisi del lusso come sperpero di Veblen^[44] suggeriscono una prossimità essenziale fra il consumo, l'estetica e la religione.

Lo sperpero

Proprio ciò che ufficialmente non ha prezzo – l'arte e la vita – è ciò che costituisce il centro dell'apprezzamento. E questo è profondamente giusto e necessario, l'alternativa sarebbe l'ipocrisia o la barbarie. Ciò a cui assistiamo con la rivoluzione documediale è il passaggio da una documentalità ristretta (compartimentata, deliberata, intenzionale) a una documentalità generale (pervasiva, automatica, preterintenzionale).

Il gratuito

Questa documentalità generale, che è la condizione di possibilità dell'economia come sistema di debiti, di crediti e ovviamente di guadagni, di sperperi e di doni, è il capitale documediale, un capitale talmente pervasivo da includere al proprio interno anche la *dépense*^[45] e il gratuito^[46].

Si è recentemente suggerito^[47] **che il web, sotto il profilo dell'economia, è a-economico, ossia non risponde in forma primaria al principio dell'accumulo del capitale, ma semmai alla crescita dello scambio (economico e non).** Non ne sono sicuro: il web, in quanto capitale documediale, è la perfezione del capitale come accumulo. In questa accezione ideale ed eterna il capitale è insuperabile, dal momento che, insieme al linguaggio e alla tecnica è uno degli elementi costitutivi del nostro modo d'essere: predire una umanità senza capitale, in questo senso, sarebbe predire

una umanità senza umanità: **se l'umano è un animale dotato di linguaggio e che vive in società, allora l'umano è necessariamente portato alla capitalizzazione.**

L'umano come merce

Abbiamo visto in precedenza come la documentazione intensiva comporti l'umanizzazione della merce e la mercificazione dell'umano. Non c'è nulla di sorprendente, per quanto ciò possa urtare le nostre convinzioni morali (del resto, non dimentichiamo che, **non senza buone ragioni, Baudelaire sosteneva che la massima forma di prostituzione è quella esercitata da Dio nella forma di amore nei confronti dell'intera umanità**^[48]).

Con un discorso che si vuole provocatorio e perverso ma è perfettamente in linea con la rivoluzione documediale, Pierre Klossowski^[49] ha immaginato, circa mezzo secolo fa, un sistema di pagamento in natura: donne per gli uomini, uomini per le donne, non considerando che anche questa non è che una variazione determinata della economia della memoria. Infatti, quando Georges Bataille ci parla di una economia generale dello sperpero più ampia della economia ristretta dell'accumulo, non considera che **per constatare lo sperpero come tale occorre una economia della memoria che tenga conto dello sperpero allo stesso modo in cui tiene conto dell'accumulo.** Economia ristretta ed economia generale sono dunque possibili solo nel quadro di una arci-economia della memoria. Lo stesso dicasi per la moneta vivente klossowskiana, che è esplicitamente presentata come una forma di memoria in cui ogni scambio viene annotato.

Il capitale umano (anche la reputazione è una merce)

Se tutto ciò che è registrato può essere capitalizzato, non stupisce che nell'età documediale possa sorgere qualcosa come il **"capitale umano" da intendersi però non come le competenze acquisite da un individuo nel corso del tempo, bensì come le informazioni che ognuno di noi rilascia in rete.** La memoria è infatti una merce come qualunque altra (ed è anzi all'origine del concetto di "merce", perché la memorizzazione è il presupposto dello scambio e della contabilità, dunque della produzione di valore). E malgrado l'assunto per cui l'umano è fuori mercato, è evidente che l'umano è un documento come un altro^[50], e può diventare una merce come un'altra, come avviene nella vendita di organi.

Ma fa parte di questa medesima tendenza alla capitalizzazione dell'umano attraverso la documentazione il fatto che la reputazione sia una merce^[51], come tale trasversale rispetto alla dicotomia *otium/negotium* (la reputazione è infatti un fatto anzitutto sociale, che si può conquistare anche attraverso la mera frequentazione dei salotti o, oggi, dei *social media*). **Prestigio e fama sono dei beni in sé, nei quali (proprio come nel valore di scambio), conta poco su cosa poggino, e moltissimo invece quanto e come siano documentati.**

Il capitale sociale

La documentalità economica non è che un caso specifico di una più generale documentalità che è stata anticipata dall'arte, dalla religione e dalla filosofia, se vogliamo richiamarci alle forme dello spirito assoluto di Hegel. Da questa intuizione deriva la tesi di fondo secondo cui "nulla di sociale esiste al di fuori del testo"^[52], ossia in assenza di registrazione.

Rispetto alla documentalità economica (che definiamo documentalità ristretta), nella documentalità filosofica (che definiamo documentalità allargata) la registrazione è necessaria non solo per lo scambio economico, ma per ogni atto sociale in quanto finalizzato alla costituzione di oggetti sociali. **Il capitale documediale, lo abbiamo visto, è una quarta epoca del capitale, dopo quello mercantile, quello industriale e quello finanziario.** Ma non è difficile riconoscere una progressione in queste fasi: il capitale mercantile consisteva in una serie di pratiche volte a garantire il debito e il credito nello scambio di merci; quello industriale diviene direttamente produttivo, ossia incorpora al proprio interno il lavoro; quello finanziario unifica la produzione e lo scambio, generando ricchezza attraverso ricchezza; quello documediale, infine, unifica produzione, scambio e costruzione della realtà sociale nel suo insieme.

Responsività

In cosa consiste il senza prezzo dell'umano? Quello che in apparenza non ha prezzo è quello che in effetti è più apprezzato e pregiato, l'insufficienza e il guazzabuglio del cuore umano che conferisce un significato e una direzione al sistema, e che lo mette in movimento. È l'altro volto del capitale, e ha senso solo alla luce dell'accumulo. **Non c'è decrescita felice. C'è soltanto crescita, possibilmente felice. Tutto il resto è un buddismo (o un luddismo) che non ha niente a che fare con la realtà dei comportamenti umani.**

Definisco "responsività" ciò che determina il proprio dell'umano, ciò che non potrà essere sostituito dall'automa. **Non è vero che solo l'umano ha un mondo, ma è probabilmente vero che solo l'umano ha dei comportamenti radicalmente antieconomici** (proprio nella misura in cui ha dei comportamenti economici). E solo l'uomo ha un immondo. Solo l'umano produce spazzatura, solo l'umano sperpera. Lo sperpero della natura nell'evoluzione può essere considerato sperpero solo per analogia, proprio come la regina delle api è regina solo per modo di dire. Lo sperpero in senso proprio ha luogo solo in presenza di capitale, e questo ha luogo solo nell'umano.

Mobilizzazione

Cerchiamo, conclusivamente, di definire la mobilitazione come concetto sopraordinato al lavoro tradizionale e che rende conto della trasformazione del lavoro in epoca documediale.

L'interesse per i comportamenti

Siamo noi che diamo dati sia attraverso comportamenti e consumi sia attraverso espressioni e manifestazioni. Quello che interessa però in ultima istanza sono solo i consumi, visto che compagnie che raccolgono lo fanno per scopi commerciali, solo derivativamente politici. **Quello che conta per il capitale documediale non è la sorveglianza^[53], ma semmai, appunto, la mobilitazione, messa in movimento e messa a profitto di risorse e creazione di valore.**

Il capitalismo di sorveglianza è una nozione altrettanto imperfetta (antropomorfa) che il capitalismo cognitivo. Tanto poco il lavoratore conosce quanto poco il capitalista sorveglia. **Il capitalismo non sorveglia, semplicemente raccoglie. Non gli interessa il dominio sulle persone. Gli interessa il consumo: orientarlo, conoscerlo, captarlo.**

Capitalismo di archivio, non di sorveglianza

La svolta archiviale (l'orientamento per la raccolta dei *big data*) su Facebook ha inizio nel 2008, quando Sheryl Sandberg lascia Google e diventa la numero due di Zuckerberg. **Il capitale scommette sui nostri futuri comportamenti ma, nota bene, questi comportamenti non sono di tipo politico, bensì stili di consumo.** In effetti, i comportamenti sono interessanti solo in quanto consumi. E perché mai dovrebbero interessare altrimenti? Che io sappia che uno ordini *online* *Il Capitale* o *Mein Kampf* è del tutto indifferente, visto che quello che mi interessa sono i comportamenti. **Amazon non è il Grande Fratello che punisce i devianti, anzi, li promuove, perché indicano delle nicchie di mercato che vanno saturate.** Questo è un trionfo della civiltà, e solo un nostalgico del totalitarismo potrebbe lamentarsene.

Sorvegliare, ma non punire

Non è più pubblicizzare il prodotto ma, proprio al contrario, conoscere il consumatore ad essere importante. Anche e soprattutto in quegli aspetti che il consumatore vuole tenere segreti. Questo è il punto. E non dimentichiamo che **il fatto di sorvegliare mira al consumo, non alle idee.** E che una volta che si sia riconosciuto che a essere monitorato è il consumo, a maggior ragione deve essere considerato come lavoro quello che viene erogato. Si riferisce infatti alla determinazione di consumi futuri, dunque è altamente redditizio. **Si deve essere pagati così come si pagano le aziende che fanno indagini di mercato** – con tutto che, inoltre, queste aziende comprano anche i nostri prodotti. **Se condanniamo tutto in termini di diritto alla *privacy*, non ne veniamo a capo. O questi chiudono (perché l'applicazione significherebbe la chiusura) e noi tutti perdiamo i servizi. O questi continuano. Ma a questo punto non sospendendo i servizi, ma pagando gli operai, ossia noi tutti.**

Gli strumenti del capitale

Gli strumenti del capitale documediale, oggi, sono strumenti volti all'archiviazione, e ciò che deve essere archiviato sono documenti relativi a comportamenti. Consistono dunque in, **Data science**, infrastruttura materiale, potere computazionale, sistemi algoritmici, piattaforme automatizzate. Bisogna tradurre cose, processi, comportamenti in informazioni. Certo. **Ma la condizione di possibilità di tutto questa informatizzazione è la registrazione, e il prodotto che viene capitalizzato è un archivio fatto di documenti.**

Merce registrata e merce registrante (cioè performante)

La merce si consuma e scompare, lasciando dei rifiuti. Ma se la merce è documentata (e anzitutto è registrata) non è più così. **Lascia tracce, crea nuovi significati, nuove conoscenze e potenzialmente nuova ricchezza. Il denaro è una merce come tutte le altre, che ha però la caratteristica saliente di essere fatta per registrare altre merci.** Molto presto, però, con il denaro faustiano e la finanziarizzazione, si autonomizza, senza però che venga meno l'impulso fondamentale, che è quello della registrazione di atti.

La spinta al comportamento è l'origine della mobilitazione

Non stupisce che le macchine di cui siamo attrezzati provochino mobilitazione (i cellulari) o la archivino (banalmente, i contapassi). Perché è questo che interessa: non i pensieri o le convinzioni ma, appunto, i comportamenti, in quanto vengono fissati su documenti.

Documenti sui comportamenti, ossia atti registrati

Si documentano fatti che prima era impossibile documentare per ragioni di fatto (non c'erano i mezzi) e di diritto (non si pensava che certi fatti potessero costituire dei documenti, e in ultima istanza non si pensava nemmeno che fossero dei fatti).

I documenti che vengono raccolti sono l'archiviazione di fatti che risultano da atti (nella mia classificazione^[54], documenti deboli) così come l'archiviazione di atti sociali, deliberati o meno, formali o informali (nella mia classificazione, documenti forti). Nella fattispecie, **la sfera della documentazione non si riduce a documentare atti canonizzati (matrimoni, scommesse, ecc.) ma archivia rendendo fungibili delle relazioni (Facebook), dei "sentiment" (Twitter), delle esperienze professionali (LinkedIn).**

Documenti impensabili

Si possono documentare cose che prima non si pensava potessero essere oggetto di documentazione (ma questo ovviamente vale per ogni conoscenza: a lungo non si è pensato che si potessero tenere le coordinate dei movimenti nautici o la partita doppia, semplicemente perché non lo si era pensato e non se ne comprendeva il valore). **Ad esempio, può non apparire ovvia l'utilità di documentalizzare l'ubicazione di una persona, le vibrazioni di un motore, il carico di un ponte o il riscaldamento di un tombino. Ma nel momento in cui ciò diviene tecnicamente possibile la prospettiva cambia in modo decisivo, e ci si rende conto che anche questi documenti possono generare nuove utilità.**

Superare vecchie impostazioni

È sbagliato registrare comportamenti? Non credo proprio. Altrimenti si dovrebbero punire quelli che guardano per strada dal davanzale (con il cellulare, sono molti di meno). È sbagliato appropriarsi dei dati? Non credo nemmeno questo. Dire che la pretesa di usare i dati "come se il web fosse proprietà di Google" è dimenticare che noi pensiamo che il mondo sia fatto per essere conosciuto dagli esseri umani. **Bisogna superare sia il bias a favore del progresso sia quello di critica del capitale cattivo, ficcanaso, avido. E soprattutto desideroso di instaurare un ordine sociale. Ma quando mai...**

Tra l'altro, non siamo mai stati così diversi e così disorganizzati. Un digitale senza archivio sarebbe privo di interesse, e soprattutto impossibile, perché **il digitale è registrazione**, dunque incorpora intrinsecamente sorveglianza. **Il punto rilevante non è la sorveglianza, ma il lavoro che viene sfruttato senza retribuzione. Non è vero che il capitale documediale non fa più affidamento sulle persone come consumatori^[55].**

Proprio al contrario, ha bisogno del consumo più che ogni forma di capitalismo, solo che il consumo non è riconosciuto come tale, e soprattutto non è chiaro che il consumo costituisce la

forma più alta di lavoro nell'epoca documediale. **Soprattutto, non si vede un avvenire nel regresso. Indubbiamente questa raccolta dati è l'introduzione di una nuova ricchezza nel mondo. Non si tratta di buttare via la ricchezza, ma di socializzarla.**

Sviluppi della mobilitazione

In luogo di una sparizione del lavoro abbiamo il passaggio dal lavoro alla mobilitazione, un fenomeno di cui non abbiamo ancora calcolato la portata. Si è definita l'epoca attuale come quella dei lavoratori della conoscenza, ma non è chiaro in cosa possa consistere un simile sapere: la conoscenza è quella che si ricava dalla analisi dei dati da parte dei mobilitanti, non dalla loro produzione da parte dei mobilitati. **Abbiamo dunque una produzione di conoscenza da parte di attori che non conoscono ciò che producono, e che piuttosto si impegnano in un processo di mobilitazione totale che non viene riconosciuto come lavoro.**

La mobilitazione è il compimento dell'idea secondo cui il mondo, così come lo conosciamo, sta per scomparire, perché il presente è già proiettato verso il futuro, d'accordo con la filosofia della storia che da Paolo conduce alla modernità e alla sua ossessione per l'avvenire. **Sicché essere moderni, cioè, a ben vedere, vecchissimi, con tanto passato dietro di sé, significa essere veloci, e la velocità è la vecchiaia del mondo**^[56]. Ed è anche la realizzazione di quello che Marx aveva concepito come **il carattere faustiano del capitalismo**, il fatto cioè che tutto può diventare più veloce se – d'accordo con il ragionamento di Mefistofele, che in questo incarna lo spirito della tecnica – posso sostituire le mie gambe con un tiro a sei.

La mobilitazione totale

Ora, chi ha parlato per primo di “mobilitazione totale” del tessuto sociale, Ernst Jünger^[57], **sognava uno stato totalitario**, in cui ogni soldato si sarebbe comportato come un operaio, come si era già visto in quel grande scontro di materiali che era stata la prima guerra mondiale, e ogni operaio avrebbe agito come un soldato, senza cedere a debolezze e a pause civili, occupando con il lavoro (o più precisamente con la disponibilità alla mobilitazione) ogni spazio della sua vita. **Quella mobilitazione, allora, non si era realizzata, tanto è vero che ancora nel febbraio del 1943, dopo Stalingrado, Goebbels si lamentava con i tedeschi perché non erano abbastanza disponibili alla guerra totale.**

Si potrebbe concludere che se nemmeno i nazisti sono riusciti a realizzare la mobilitazione totale, allora non ci può riuscire nessuno. **E invece non è andata così. Mezzo secolo dopo la fine della seconda guerra mondiale, e in paesi liberali, caratterizzati da una forte enfasi sui diritti individuali, sono apparsi il web e il telefonino, e a questo punto ha iniziato a realizzarsi la mobilitazione totale: la richiesta di rispondere in ogni momento; la scomparsa della differenza tra il tempo del lavoro e il tempo della vita (che era anche, non dimentichiamolo, non solo il sogno di Jünger, ma uno dei sogni della società comunista secondo Marx); la scomparsa delle classi, sostituite da monadi connesse le une alle altre attraverso gli schermi dei loro apparati (anche la scomparsa delle classi era un obiettivo sia di Jünger sia di Marx).**




















La mobilitazione totale non è quella di chi presta la propria opera nelle fabbriche, ma è quella di chi, senza ricevere compenso, offre il proprio lavoro alla rete, quale che sia la sua professione ufficiale, o il suo status sociale. Anche il più grande capitano d'industria (per esprimersi con termini d'altri tempi) diventa un operaio quando si collega sul web, e diviene un operaio

mobilitato da un apparato più potente di lui. **L'altra ironia è che questa militarizzazione non ha avuto luogo nel totalitarismo, ma in una situazione di liberalismo totale e di apparente smilitarizzazione.** Se però consideriamo che le modalità attuali della guerra passano essenzialmente attraverso il web, il paradosso appare meno stridente. E soprattutto ciò suggerisce che, proprio come nella questione dell'operaio, la trasformazione antropologica sia essenzialmente conseguenza di una trasformazione tecnologica.

Insomma, per una strana necessità storica che ha a che fare con l'essenza della tecnica, la mobilitazione si è realizzata con il web, e con l'esplosione della registrazione che comporta. Da quel momento, i messaggi, che possono assumere la forma imperativa di ordini, visto che sono scritti, raggiungono i civili esattamente come in precedenza raggiungevano i militari. **E questa situazione diviene sempre più comune con il diffondersi del web, lo sviluppo dei social network, il perfezionamento degli smartphone, cioè con la rivoluzione documediale.** La velocità, che il Novecento ha salutato come pura emancipazione ("rapidità" è, insieme a "leggerezza", una delle parole-chiave per il nuovo millennio nelle *Lezioni americane* di Italo Calvino) nasconde un peso e un prezzo enormi.

BIBLIOGRAFIA

1. R. Staglianò, *Al posto tuo. Così web e robot ci stanno rubando il lavoro*, Einaudi, Torino 2016; Id., *Lavoretti. Così la sharing economy ci rende tutti più poveri*, Einaudi, Torino 2018. [↑](#)
2. F. Berardi Bifo, *Quarant'anni contro il lavoro*, DeriveApprodi, Roma 2017. [↑](#)
3. Z. Bauman, *Modernità liquida* (2000), Laterza, Roma-Bari 2011. [↑](#)
4. P. Lévy, *L'intelligenza collettiva: per un'antropologia del cyberspazio* (1994), Feltrinelli, Milano 1996. [↑](#)
5. M. Ferraris, *Postverità e altri enigmi*, il Mulino, Bologna 2017. [↑](#)
6. Visioni variamente conservative sul lavoro. R. Ciccarelli, *Forza lavoro. Il lato oscuro della rivoluzione digitale*, DeriveApprodi, Roma 2018; N. Srnicek e A. Williams, *Inventare il futuro. Per un mondo senza lavoro*, Nero Editions, Roma 2018; T. Scholz e N. Schneider, *Ours to Hack and to Own. The Rise of Platform Cooperativism, a New Vision for the Future of Work and a Fairer Internet*, OR Books, New York-London 2017; B. Vecchi, *Il capitalismo delle piattaforme*, Manifestolibri, Castel San Pietro Romano (RM) 2017; P. Mason, *Postcapitalismo. Una guida al nostro futuro*, Il Saggiatore, Milano 2016. [↑](#)
7. A. Cukier, *Qu'est-ce que le travail*, Paris, Vrin 2018, p. 32. [↑](#)
8. K. Marx, *Il capitale* (1867), vol. I, Editori Riuniti, Roma 1964, libro I. [↑](#)
9. J. Dewey, "Interest and effort in education", *The Middle Works 1899-1924*, Carbondale, Southern Illinois University 1979, p. 189. [↑](#)
10. P.-M. Menger, *Portrait de l'artiste en travailleur. Métamorphoses du capitalisme*, Paris, Seuil 2003. La condizione del lavoratore ora è come quella che è sempre stata dell'artista. Cfr. anche altri suoi scritti in proposito, in particolare i saggi di Oxford. [↑](#)
11. T. Andina, *Ontologia sociale: transgenerazionalità, potere, giustizia*, Carocci, Roma 2016; S. Bailey, G. Farrell, U. Mattei (a cura di), *Protecting Future Generations Through Commons*, Council of Europe Publishing, Strasburg 2013. [↑](#)
12. U. Beck, *Il lavoro nell'epoca della fine del lavoro. Tramonto delle sicurezze e nuovo impegno civile* (1999), Einaudi, Torino 2000. [↑](#)

13. Cfr. la specialissue di Nature sul futuro del lavoro. <https://www.nature.com/news/science-must-examine-the-future-of-work-1.22833> 
14. P. Lafargue, *Le Droit à la paresse: refutation du "Droit au travail" de 1848* (1883), Bureau d'éditions, Paris 1929. 
15. J. M. Keynes, *Teoria generale dell'occupazione, dell'interesse e della moneta* (1936), Utet, Torino 1971. 
16. J. Rifkin, *La fine dell'età del lavoro. Il declino della forza lavoro globale e l'avvento del post-mercato* (1995), Baldini & Castoldi, Milano 1995. 
17. Deindustrializzazione (ormai in una prospettiva storica, sono passati più di vent'anni): R. Rowthorn, R. Ramaswamy, *Deindustrialization: Causes and Implications*, Cambridge University Press, Cambridge 1997. 
18. Questa trasformazione sta al centro delle ricerche di Richard Sennett. Cfr. in particolare R. Sennett, *The Corrosion of Character. The Personal Consequences of Work in the New Capitalism*, Norton, New York-London 1998. 
19. Sull'idea di "professione" come fatto intrinsecamente borghese e identitario: M. Weber, *L'etica protestante e lo spirito del capitalismo* (1904-1905), BUR, Milano 1991. Sulla decadenza di questa figura, R. Sennet, *Il declino dell'uomo pubblico* (1977), Mondadori, Milano 2006 e *L'uomo flessibile. Le conseguenze del nuovo capitalismo sulla vita personale* (1998), Feltrinelli, Milano 1999. 
20. M. Graham, "The rise of the planetary labour market – and what it means for the future of work", *The New Statesman*, 29 gennaio 2018. 
21. "Le pretese avanzate oggi da datori di lavoro come Amazon in Italia o come Pegatron a Taipei e Foxconn a Shenzhen sarebbero state impensabili non solo alla fine degli anni Sessanta ma anche nelle aziende gestite da Taylor o da Ford agli inizi del Novecento" (D. De Masi, *Il lavoro nel XXI secolo*, Einaudi, Torino 2018, p. 584). 
22. N. Snircek, A. Williams, *Inventing the Future. Postcapitalism Without Work*, Verso, London-New York 2016. 
23. M. Ferraris, *Total Mobilization*, in «The Monist», vol. 97, n. 2, 2014 April 1, pp. 200–221; M. Ferraris, *Mobilizzazione totale*, Laterza, Roma-Bari 2015. 
24. A. Accornero, *Era il secolo del lavoro*, il Mulino, Bologna 1997. 
25. H. Arendt, *Vita activa* (1958), Bompiani, Milano 2011. 
26. M. Ferraris, "Web è comunismo realizzato, ma resta lo sfruttamento: ecco l'era documediale", on [agendadigitale.eu](https://www.agendadigitale.eu), <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/ferraris-web-e-comunismo-realizzato-ma-resta-lo-sfruttamento-ecco-lera-documediale/> M. Ferraris, *Mobilizzazione Totale*, Laterza, Roma-Bari 2015. 
27. <https://www.internazionale.it/opinione/oliver-burkeman/2018/10/15/lavoro-ombra>. 
28. A.-M. Dujarier, *Il lavoro del consumatore: come co-produciamo ciò che compriamo* (2009), Egea, Milano 2015. 
29. J. Robinson, *Economic Philosophy*, Watts, London 1962. 
30. T. R. Malthus, *Principi di economia politica considerati in vista della loro applicazione pratica* (1820), Isedi, Milano 1972, p. 47. 
31. "Si può dunque considerare che gli oggetti tecnici sono oggi considerati dal punto di vista dei contenuti della civiltà come una conseguenza delle loro recenti trasformazioni: sono ostracizzati non perché sono tecnici, ma perché hanno apportato delle forme nuove, eterogenee in rapporto alle strutture già esistenti dell'organismo che è la cultura". G. Simondon, *Sulla tecnica* (2014), Orthotes, Napoli-Salerno 2017. 
32. Cfr. A. Negri (a cura di), *Filosofia del lavoro: storia antologica*, Marzorati, Milano 1980-1981; C. Marazzi, *Capitale e linguaggio: dalla New Economy all'economia di guerra*, Derive

- Approdi, Roma 2002; C. Vercellone (a cura di), *Capitalismo cognitivo*, Manifestolibri, Roma 2006. [↑](#)
33. C. Vercellone (a cura di), *Capitalismo cognitivo*, Manifestolibri, Roma 2006. [↑](#)
34. K. Marx, *Lineamentifondamentali della critica dell'economia politica* (1857-1858), la Nuova Italia, Firenze 1970, vol. II, pp. 400-401. [↑](#)
35. G. Anders, *L'uomo è antiquato* (1956), Bollati Boringhieri, Torino 2003. [↑](#)
36. J. Baudrillard, *La società dei consumi. I suoi miti e le sue strutture* (1970), il Mulino, Bologna 1976. [↑](#)
37. Così tipicamente nella tesi di Debord secondo cui “non può esserci libertà fuori dell'attività, e nel quadro dello spettacolo ogni attività è negata” (G. Debord, *La società dello spettacolo* (1967), Massari, Bolsena 2002, § 27). Questa tesi gli permette di considerare illusoria la liberazione dal lavoro, e di non tener conto del fatto che l'attività è condizione necessaria ma non sufficiente per ottenere la libertà. Debord non considera il movimento dialettico in corso: dall'attività retribuita alla passività non retribuita all'attività non retribuita, che certo si potrà considerare come una forma particolarmente spietata di sfruttamento, ma è al tempo stesso la realizzazione di una pura libertà fichtiana: l'azione come rivelazione di sé a scopo di riconoscimento. [↑](#)
38. G. Debord, *La società dello spettacolo* (1967), Massari, Bolsena 2002, § 4. [↑](#)
39. V. Costa, 54. [↑](#)
40. J. Baudrillard, *Per una critica dell'economia politica del segno* (1972), Mimesis, Milano-Udine 2010, p. 113. [↑](#)
41. M. McLuhan, B. Nevitt, *Take today: the Executive as Dropout*, Longman, Don Mills 1972. [↑](#)
42. A. Toffler, *The Third Wave*, Bantam Books, New York 1980. [↑](#)
43. E. Coccia, *Il bene nelle cose*, il Mulino, Bologna 2014; G. Harman, *Object-Oriented Ontology: A New Theory of Everything*, Pelican, London 2018. [↑](#)
44. T. Veblen, *Theory of the Leisure Class*, Palgrave Macmillan, London 1899. [↑](#)
45. G. Bataille, *La part maudite: essai d'économie généralé*, Éditions de minuit, Paris 1949. [↑](#)
46. P. Klossowski, *La monnaie vivante*, Eric Losfeld, Paris 1970. [↑](#)
47. A. Romele, M. Severo, “The Economy of the Digital Gift: From Socialism to Sociality Online”, in *Theory, Culture & Society*, Vol 33, 2016, Issue 5. [↑](#)
48. Baudelaire, *Mon cœur mis à nu: “L'être le plus prostitué, c'est l'être par excellence, c'est Dieu, puis qu'il est l'ami suprême pour chaque individu, puis qu'il est le réservoir commun, inépuisable, de l'amour.* [↑](#)
49. P. Klossowski, *La monnaie vivante*, Eric Losfeld, Paris 1970. [↑](#)
50. O. Ertscheid, “L'homme, un document comme les autres”, in *Hermès*, n. 53, I, 2009, pp. 33-40. Cfr. Anche J. Davallon, *Le Don Du Patrimoine: Une Approche Communicationnelle de La Patrimonialisation*, Lavoisier : Hermès science, Paris 2006; B. Bachimont, *Patrimoine et numérique: Technique et politique de la mémoire*, Institut National de l'Audiovisuel, Bry-sur-Marne 2017; C. Scopsi, «Les trois états de la mémoire: la source, le medium et l'index», *Passerelle de mémoires*, 2017 <https://passerelle.hypotheses.org/category/grattidees> [↑](#)
51. G. Origi, *La Réputation*, Presses Universitaires de France, Parigi 2015. [↑](#)
52. M. Ferraris, *Documentalità. Perché è necessario lasciar tracce*, Laterza, Roma-Bari 2009. [↑](#)
53. S. Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for the Future at the New Frontier of Power*, Profile, 2019. [↑](#)
54. M. Ferraris, *Documentalità. Perché è necessario lasciar tracce*, Laterza, Roma-Bari 2009. [↑](#)
55. Come sostiene S. Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for the Future at the New Frontier of Power*, Profile, 2019. [↑](#)
56. P. Virilio, *Vitesse et politique*, Galilée, Paris 1977. [↑](#)

57. E. Jünger, *L'operaio: dominio e forma* (1932), Longanesi, Milano 1984 e E. Jünger, *La mobilitazione totale* (1932), in Id. *Scritti politici e di guerra 1919-1933*, Libreria editrice goriziana, Gorizia 2005. [↑](#)



Service Learning: un approccio educativo per innovare le metodologie didattiche

Nel service learning il territorio diventa ambiente di apprendimento, l'esperienza scolastica è strutturata all'interno della comunità e l'acquisizione di conoscenze, valori, abilità e atteggiamenti è associata con l'impegno civico. Ecco cos'è e come può aiutare a sviluppare competenze anche di cittadinanza digitale

Di **Chipa Stefania, Giunti Chiara, Orlandini Lorenza, Tortoli Laura**, INDIRE

Le esperienze di service learning possono contribuire significativamente allo **sviluppo delle competenze di cittadinanza anche in un'ottica digitale**, consentendo agli studenti, in tutte le fasi del processo di apprendimento-servizio, di mettere in campo i saperi legati ai media digitali. **Un progetto realizzato dal Liceo Attilio Bertolucci di Parma si è posto l'obiettivo di analizzare le acque dei fiumi e dei torrenti della provincia e di sollecitare lo sviluppo di criteri per la selezione delle fonti, per il trattamento e la pubblicazione dei dati scientifici.** Una proposta pedagogica innovativa anche per i docenti e che può essere realizzata in ogni ordine di scuola.

Cos'è il service learning

Partiamo con una panoramica su cos'è il Service Learning: si tratta di un **approccio pedagogico che permette di realizzare percorsi di apprendimento in contesti di vita reale, finalizzati allo sviluppo di competenze disciplinari, trasversali, professionali e volti alla partecipazione attiva degli studenti** (Fiorin, 2016). È una **proposta pedagogica estesa su scala mondiale** pur secondo accezioni diverse, in letteratura infatti sono presenti numerose definizioni di Service Learning. Presentiamo quella di María Nieves Tapia, fondatrice e direttrice del Centro Latinoamericano de Aprendizaje y Servicio Solidario, che lo definisce come *«un insieme di progetti o programmi di servizio solidale (destinati a soddisfare in modo delimitato ed efficace un bisogno vero e sentito in un territorio, lavorando con e non soltanto per la comunità), con una partecipazione da protagonisti degli studenti, che va dalla fase iniziale di pianificazione fino alla valutazione conclusiva e collegato in modo intenzionale con i contenuti di apprendimento (includendo contenuti curricolari, riflessioni, sviluppo di competenze per la cittadinanza e il lavoro)»* (Tapia, 2006).

Per poter parlare di Service Learning, le attività realizzate dalle scuole devono essere inserite nel curricolo scolastico, rispondere a un bisogno/problema presente nel contesto di riferimento, individuare soluzioni insieme ai membri della comunità e favorire negli studenti il ruolo di protagonisti in tutte le fasi (dall'ideazione alla valutazione).

I percorsi di Service Learning possono essere realizzati in qualsiasi ordine di scuola.

Questo approccio pedagogico è stato promosso da Indire a Didacta 2018 attraverso la realizzazione di quattro workshop rivolti a docenti appartenenti sia al I che al II ciclo di istruzione.

Si tratta di una proposta pedagogica che si inserisce tra le pratiche didattiche innovative sostenute dal Movimento delle Avanguardie Educative e dal Movimento delle Piccole scuole.

Nel corso dell'ultima edizione della Fiera Didacta, [Indire](#) (Istituto Nazionale di Documentazione e Innovazione per la Ricerca Educativa) ha proposto 4 workshop dedicati al Service Learning ai quali hanno partecipato più di 200 docenti e dirigenti scolastici.

Nel corso delle attività laboratoriali i partecipanti, suddivisi in gruppi di lavoro, hanno progettato un percorso di Service Learning con il supporto di esperti del [Movimento delle Avanguardie educative](#), del [Movimento delle Piccole Scuole](#), dei ricercatori Indire.

Il service learning in Avanguardie educative

I workshop per le scuole del secondo ciclo sono stati organizzati nell'ambito di [Avanguardie Educative](#), un movimento culturale nato nel 2014 su iniziativa di Indire e di 22 scuole che da tempo sperimentano pratiche didattiche innovative già in uso in contesti europei. **Il Movimento, che oggi conta 803 scuole aderenti, sostiene le scuole nel loro cammino di autonomia attraverso una galleria di 12 pratiche ("Idee") di innovazione didattica e/o organizzativa che propongono il superamento del tradizionale modello di insegnamento-apprendimento basato unicamente sulla lezione frontale.** Tra le "Idee" promosse da Avanguardie educative, "[Dentro/fuori la scuola - Service Learning](#)" è una proposta di innovazione che insiste sul rafforzamento del rapporto tra scuola e territorio, attraverso il dialogo continuo con enti locali, istituzioni e stakeholder e l'applicazione dell'approccio pedagogico del Service Learning. Nei progetti che fanno riferimento a questa "Idea", il territorio diventa un ambiente di apprendimento che qualifica la relazione educativa, l'esperienza scolastica è strutturata all'interno della comunità e l'acquisizione di conoscenze, valori, abilità e atteggiamenti è associata con l'impegno civico.

Inoltre, l'Idea "Dentro/fuori la scuola - Service Learning" supporta il rinnovamento della scuola, nelle tre dimensioni promosse da Avanguardie educative (Tempo, Spazio e Didattica):

- **ri-organizzazione del tempo-scuola** per sostenere attività che scardinano la tradizionale impostazione della lezione frontale e sostengono un orientamento 'oltre l'aula' (Fiorin, 2016);
- **trasformazione degli spazi di apprendimento** anche attraverso l'apertura verso contesti esterni;
- **integrazione del sapere con il saper fare.**

Il Service Learning rappresenta, quindi, uno dei possibili percorsi di innovazione proposti da Avanguardie educative e si innesta all'interno della nuova visione di scuola sostenuta dal Movimento.

Il Service Learning nel Movimento delle Piccole scuole

I workshop per le scuole del primo ciclo sono stati organizzati nell'ambito del Movimento delle [Piccole scuole](#), sempre in collaborazione con il Movimento delle Avanguardie Educative. Piccole

scuole è un movimento culturale nato il 10 giugno 2017 a Favignana con il lancio di un [Manifesto](#) rivolto alle scuole di piccole dimensioni e che si trovano in una condizione di marginalità geografica (isole minori, montagne o zone interne del paese). Generalmente queste scuole sono caratterizzate dalla presenza della pluriclasse che pone dal punto di vista dell'organizzazione didattica e delle metodologie educative numerose sfide; allo stesso tempo **la pluriclasse si configura come luogo privilegiato per la sperimentazione e l'innovazione didattica, in particolare intorno a tre dimensioni che costituiscono l'orizzonte di riferimento del Manifesto:**

- il **territorio** come elemento chiave per lo sviluppo di comunità di memoria e come laboratorio per la sperimentazione di percorsi didattici innovativi;
- le **tecnologie** come dispositivo per favorire l'inclusione sociale, anche tramite percorsi di didattica a distanza in cui classi di territori lontani possono svolgere attività di apprendimento su percorsi didattici comuni;
- le **pluriclassi**, come spazi in cui sperimentare percorsi di apprendimento basati sull'unitarietà e la trasversalità del sapere e su forme di apprendimento differenziato.

Service learning e cittadinanza attiva

Il Service Learning, in quanto proposta pedagogica e non modello didattico, abilita il docente all'uso delle metodologie che ritiene più appropriate ai fini dello svolgimento simultaneo di attività differenziate a sostegno della pluriclasse (Tomlinson, Imbeau, 2012). Rappresenta inoltre una proposta educativa dalla doppia valenza: mentre tratta i temi connessi con il curriculum locale usando il territorio come laboratorio, indirizza nel contempo gli studenti a sperimentare percorsi di cittadinanza attiva. **Questi ultimi sono finalizzati ad accrescere negli alunni la conoscenza delle caratteristiche identitarie e delle vocazioni culturali ed economiche delle comunità in cui vivono, anche nella prospettiva di una futura collocazione lavorativa.**

Il Service Learning e le competenze digitali

Una delle pratiche di Service Learning delle tre scuole capofila che hanno coordinato insieme ad Indire i workshop di Didacta è un'esperienza di didattica laboratoriale supportata dall'uso delle ICT. Si tratta del progetto "[WELab & WEMAP: un'azione di service learning ambientale](#)", realizzato dal Liceo Attilio Bertolucci di Parma con l'obiettivo di **analizzare le acque dei fiumi e dei torrenti della provincia di Parma mediante l'utilizzo di un laboratorio digitale.** L'esperienza è stata realizzata con la collaborazione dell'Università di Parma, della start up WeLab e del Fab Lab di Parma. **In tutto il processo è stato fondamentale lo sviluppo di competenze digitali dato che il laboratorio mobile We-Lab, di cui sono state dotate le 35 istituti scolastici coinvolte nel progetto, è un laboratorio di analisi portatile e modulare che utilizza tecnologie smart e mobile.** We-Lab è composto da una piattaforma principale che gestisce microscopio e fotometro ed è pilotata via wi-fi da un tablet o uno smartphone. Le competenze digitali vengono sollecitate non solo ai fini della conoscenza dell'uso dello strumento, ma anche per **sviluppare criteri per la selezione delle fonti, per il trattamento e la pubblicazione dei dati scientifici,** sostenendo così gli studenti nel passaggio "[da consumatori passivi a consumatori critici e produttori responsabili di contenuti](#)". Il laboratorio è rimasto alle scuole anche al termine del progetto, apportando un

significativo miglioramento delle dotazioni scientifiche e laboratoriali degli istituti scolastici coinvolti.

Che cosa è emerso dai workshop di Didacta 2018

I quattro workshop proposti da Indire sul tema del Service Learning hanno richiamato oltre 200 partecipanti tra docenti e dirigenti scolastici di tutto il territorio nazionale.

I lavori di gruppo sono stati strutturati secondo un format comune che ha previsto la presentazione della letteratura sul tema del Service Learning e un breve inquadramento dell'approccio pedagogico all'interno dello scenario storico di riferimento. Successivamente, le tre scuole capofila dell'Idea "Dentro/Fuori la scuola-Service Learning" hanno presentato le esperienze di Service Learning attivate presso i loro Istituti allo scopo di illustrare gli aspetti strutturali fondanti dell'approccio educativo. Infine, è stata proposta ai partecipanti un'attività laboratoriale a piccoli gruppi nella quale si è chiesto loro di pianificare un'azione di Service Learning a partire dall'analisi di esigenze percepite sul territorio e rilevate dalla comunità locale.

In considerazione della eterogeneità delle esperienze didattiche e territoriali, per meglio orientare l'attività dei gruppi ed evitare una eccessiva frammentazione dei focus, è stato suggerito ai partecipanti di definire il tema delle loro ipotesi di intervento a partire dai traguardi dei 17 "[Obiettivi per lo sviluppo sostenibile](#)" proposti nell'Agenda 2030.

Ogni gruppo di lavoro è stato orientato, inoltre, nella propria progettazione da un agile toolkit, uno strumento interamente sviluppato dai ricercatori di Indire, che ha guidato i docenti nella definizione di ogni fase della progettazione, dalla diagnosi del tema/problema, attraverso la pianificazione dell'intervento, l'attuazione e fino alla valutazione conclusiva.

I lavori di gruppo hanno prodotto spunti che sono stati restituiti e fissati in sintetiche mappe concettuali nelle quali si rimarcano gli aspetti strutturali delle azioni di progetto ed il bilanciamento tra il nucleo degli apprendimenti e quello del servizio alla comunità e al territorio.

L'esito degli workshop ha confermato il diffuso interesse verso questo approccio didattico e ha messo in luce la straordinaria disponibilità delle scuole ad avvicinarsi a questa proposta metodologica.

BIBLIOGRAFIA

Fiorin, I. (2016). *Oltre l'aula. La proposta pedagogica del Service Learning*. Milano: Mondadori Università.

Giunti, C., Orlandini, L., Tortoli, L. et al. (a cura di), *Avanguardie educative. Linee guida per l'implementazione dell'idea "Dentro/fuori la scuola - Service Learning"*, Indire, Firenze, 2018.

MIUR, *Una via italiana per il Service Learning*, 8 agosto 2018. Disponibile in <http://www.miur.gov.it/web/miur-usr-toscana/-/pubblicazione-una-via-italiana-per-il-service-learning>

Tapia, M. N. (2006). *Educazione e solidarietà. La pedagogia dell'apprendimento-servizio*. Roma: Città Nuova Editrice.

Tomlinson Carol A., Imbeau Marcia B. (2012), *Condurre e gestire una classe eterogenea*. Ediz. italiana a cura di M. Comoglio. Roma: LAS

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/educazione-civica-digitale/>

Sitografia

Movimento Avanguardie educative <http://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/>

Movimento Piccole scuole <http://piccolescuole.indire.it/>

Toolkit metodologico per la progettazione di percorsi di SL
<http://piccolescuole.indire.it/formazione/approfondimenti/>

Super Mario fa bene all'apprendimento: così la Scuola impara dai videogiochi

I videogiochi permettono ai bambini di sperimentare una prima forma di “pensiero scientifico” che potrà essere molto utile sia per l'apprendimento che per il futuro di “cittadini”. Vediamo quali strategie cognitive pratiche attuiamo quando impariamo all'interno di un videogioco e perché la scuola dovrebbe farne tesoro

Di **Paolo Maria Ferri**, Università degli Studi Milano Bicocca

Il gioco, e oggi il video-gioco, è la prima strategia di apprendimento, insieme all'imitazione dei genitori, che attivano i piccoli tra gli zero e i sei anni. Ecco perché durante lo sviluppo e la crescita il gioco dovrebbe diventare un elemento di motivazione per sviluppare anche l'apprendimento formale e cioè quello scolastico.

Gioco, videogioco e apprendimento

Nei primi anni di vita, il gioco si svolge con i materiali che i bambini hanno a portata di mano (materiali della vita quotidiana dei genitori, oppure giochi propriamente detti). **Questi oggetti oggi sempre più spesso integrano una dimensione digitale** (uno schermo, un riproduttore di suoni, una videocamera o dei sensori digitali) o sono oggetti di «natura» propriamente digitale: lo *smartphone*, il *tablet* e il *notebook*, la Apple TV e il decoder di Sky dei genitori e le consolle per videogiochi.

Sempre attraverso il gioco, i bambini e i ragazzi si mettono alla prova con differenti ruoli e sperimentano, attraverso le metodiche del *modeling* degli adulti di riferimento e del *problem solving*, processi centrali di esplorazione e la comprensione dei differenti campi di esperienza e conoscenza. **L'esplorazione ludica permette, cioè, ai bambini di indagare l'ambiente sociale, naturale o artificiale che li circonda.** Con la crescita il gioco può diventare un elemento di motivazione per sviluppare anche l'apprendimento formale, attraverso le dinamiche del *learning by doing*.

La “scienza” di Super Mario

Tra i giochi dei “nativi digitali” i *videogames*, oggi hanno assunto una rilevanza peculiare e costituiscono la prima “palestra” nella quale i nostri figli cominciano molto precocemente a sviluppare la loro “intelligenza digitale” (Battro, 2006) e le loro “competenze digitali” nella soluzione di problemi anche complessi e questo è molto rilevante per l'apprendimento.

Analizziamo, ad esempio, la fenomenologia d'uso del più famoso e “classico” tra i videogiochi “storici”: Super Mario. Mario si trova - spesso in compagnia del fratello Luigi e di altri amici - a dove per salvare il regno dei Funghi da problemi molto gravi come il ricorrente rapimento della principessa regnante Peach da parte del suo avversario storico e cattivissimo Bowser, che la

conduce in un castello stregato il più lontano e inespugnabile che sta alla fine dei livelli del gioco, o all'ultimo dei livelli dell'ultimo mondo della Galassia.

Per comprendere come i videogiochi possano favorire l'apprendimento proviamo, perciò, a seguire un piccolo video-giocatore di Super Mario – un bambino di 10 anni che chiameremo Davide - in una delle sue avventure (lo stesso ragionamento può valere per videogiochi come [Minecraft](#) o più recentemente [Fortnite](#)).

Per salvare la principessa Peach Davide, che ipotizziamo giochi a Super Mario Galaxy, deve riuscire ad attraversare una serie di mondi/livelli conquistando uno dopo l'altro i pianeti delle diverse galassie che costituiscono l'ambiente del gioco. **Solo dopo lo scontro finale alla fine dell'ultimo mondo, Mario/Davide potrà liberare la principessa Peach e riportare l'ordine nel regno dei Funghi.** Per farlo dovrà superare centinaia di livelli **risolvendo progressivamente dilemmi, problemi e rompicapo sempre più complessi, ad esempio, trovare una chiave nascosta per aprire una porta, scoprire come si esce da un labirinto di tunnel sotterranei o imparare come si supera un fiume di lava "invalicabile".**

Per far questo dovrà esplorare lo spazio che lo circonda e scoprire quali sono gli strumenti, gli oggetti e le risorse che in quell'ambiente può accumulare (comprese le "vite" aggiuntive) per risolvere le varie sfide. Approfondendo il ragionamento, **Davide quando video-gioca opera nei fatti come opera un scienziato che si trova ad affrontare un problema ancora ignoto.** Procedo per prove ed errori, escludendo via via una serie di ipotesi - ritenute "falsificate" - di soluzione. **Compie cioè, una serie di reiterati tentativi li potremmo chiamare anche "esperimenti", accrescendo le sue competenze sui problemi,** che gli permettono di elaborare soluzioni progressivamente più efficaci ai problemi di gioco.

Videogiochi e approccio al problem solving

Da questo punto di vista i "nativi" hanno un approccio naturalmente attivo e costruttivo alla soluzione i problemi, non si appoggiano a teorie pregresse o al principio di autorità ma operano secondo una variante "abduktiva" delle "sensate esperienze" e certe dimostrazioni galileiane.

Un approccio che in modo spontaneo modella anche i differenti campi di esperienza sociale, comunicativa e formativa. I nativi sperimentano direttamente e naturalmente la pedagogia dell'errore e del *trial and error*, più che un approccio storico, sistematico e sequenziale come il nostro. **Essi vivono in una simbiosi strutturale con la tecnologia (Longo, 2003), e tale simbiosi digitale influisce anche sul loro modo di interpretare la realtà, allo stesso modo in cui la "Galassia Gutenberg" ha per lungo tempo strutturato il rapporto con la realtà della nostra generazione e di tutte quelle che l'hanno preceduta (Ferri, Mizzella e Scenini, 2009, capitolo 1).**

Questo nuovo modo di conoscere viene modellato in modo particolare sul primo codice comunicativo con cui vengono in contatto: il gioco e in particolare i videogiochi. Come si può immaginare, l'imprinting precoce a queste modalità cognitive e di interazione sociale ed esperienziale non potrà non influenzare il modo di vedere e costruire il mondo dei "nativi" anche nella loro esperienza successiva quando saranno adolescenti. **I videogiochi rappresentano, in altri termini, un gioco molto serio, in grado di attivare stili cognitivi, comunicativi e di relazione del tutto nuovi rispetto alla nostra esperienza del mondo analogica e gutemberghiana.**

Henry Jenkins nel suo *Participatory culture* (Jenkins, 2009) definisce in questo modo il ruolo del videogioco nello sviluppo e nella crescita dei più piccoli: “Il gioco, come psicologi e antropologi hanno evidenziato da tempo, riveste un ruolo centrale nel formare le relazioni che i bambini hanno con i corpi, gli strumenti e le tecnologie, le comunità, l’ambiente che li circonda e la conoscenza.” (Jenkins, 2009, p.111). Anche attraverso il video-gioco, perciò, i ragazzi si mettono alla prova con differenti ruoli, sperimentando processi centrali per la loro crescita, imparano a conoscere l’universo digitale e manipolano risorse informative fondamentali ed esplorano l’ambiente che li circonda.

Il video-gioco è un potente strumento di simulazione della realtà. Potremmo definirlo come un attivatore della capacità di sperimentare e apprendere all’interno di ambienti digitali protetti.

Una sorta di grande palestra per le capacità di risolvere problemi (*problem solving*) e per la fantasia e la creatività dei nativi digitali.

Durante lo sviluppo e crescita il gioco può, anzi dovrebbe, diventare un elemento di motivazione per sviluppare anche l’apprendimento formale e cioè quello scolastico. Allo stesso modo Gee (2003), riprendendo e integrando il ragionamento di Jenkins, identifica l’attività del videogiocare come l’esplorazione di un nuovo «campo semiotico» che può essere più o meno ricco e più o meno stimolante.

Quando impariamo, all’interno di un videogioco, attuiamo un insieme di strategie cognitive pratiche:

- **impariamo a fare esperienze del mondo da un punto di vista differente, quello dell’«avatar»**, ovvero quello della proiezione del sé reale nel mondo digitale, un sperimentazione sull’identità che a volte può essere originale e creativa (*problem posing*);
- **acquisiamo competenze di risoluzione di problemi via via più complessi**, ad esempio risolvendo livelli del gioco più difficili attraverso strategie che si fanno di volta in volta più raffinate (*problem solving*);
- **veniamo in possesso di competenze, come vedremo, interne ed esterne al gioco**, che ci preparano per nuovi approcci ai problemi del gioco e no;
- il gioco, se integra una chat o una comunità di utenti, come accade ormai sempre più di frequente (si pensi alle comunità di utenti *Clash Royale* o di *Minecraft*, *Fornite* mediate dal web), ci permette di **acquisire anche la capacità di entrare in relazione con altri giocatori, di socializzare, cooperare o competere con loro**. In questo modo giocando si attua un’esperienza di apprendimento, interna o esterna al gioco, che può essere efficace e motivante, provando e riprovando, imparando dai propri errori, fino a quando non si trova una soluzione efficiente per avanzare tra i livelli del gioco. Si ricordi a questo proposito il principio che **Seymour Papert**, il padre del linguaggio di programmazione Logo e delle tecnologie didattiche, utilizzava per classificare la bontà dei videogiochi o dei software didattici. Per Papert erano validi i videogiochi ludici o *educational* che rientravano nella categoria dell’«*hard fun*», il divertimento «impegnativo», «duro», i soli che piacciono ai bambini (Papert 1980). Per una bizzarra eterogenesi dei fini i videogiochi permettono ai bambini di sperimentare una prima e rudimentale forma di “pensiero scientifico” che potrà essere loro molto utile sia per l’apprendimento che per il loro futuro di “cittadini”.

La scuola italiana e il gaming: storia di un'incomprensione

I nostri figli si sentono spesso tagliati fuori dall'universo della cultura scolastica perché i loro libri di testo descrivono il mondo, la storia e i fenomeni naturali con una prosa spersonalizzata e astratta - un narrazione statica ed anaffettiva della realtà - che ha davvero poco a che fare con la loro esperienza del mondo sia reale che digitale. Descrizioni astratte di fenomeni lontani dalla loro vita e soprattutto "devo solo studiare, non posso agire", non hanno ricerche e scoperte da fare e non possono cooperare con i pari. Contrariamente a quanto accade nella maggior parte delle aule delle scuole italiane, invece, i bambini all'interno dei mondi immaginari dei videogiochi, nel gioco reale con i pari, sono protagonisti e non più solo spettatori del gioco e si abituano ad avere un ruolo attivo negli avvenimenti che si dipanano sullo schermo, una sorta di "apprendistato al mondo", un vero e proprio "compito di realtà".

La peculiare interattività dei videogiochi dovrebbe insegnare molto alla scuola, agli insegnanti e agli editori scolastici: rendere attivi e protagonisti i bambini. I videogiochi non si limitano a fornire un fondamento logico per l'apprendimento: **ciò che i giocatori imparano è immediatamente utilizzato per risolvere problemi avvincenti che hanno delle conseguenze reali nel mondo del videogioco.**

Le conoscenze all'interno dei videogiochi non vengono apprese in maniera nozionistica ma servono a risolvere un problema immediato e stimolano la capacità di risolvere problemi con le risorse, abbondanti o scarse, a disposizione. **Un videogioco può essere considerato come un ambiente digitale che è costituito da un insieme di problemi da risolvere;** ovviamente i giochi più efficaci dal punto di vista dell'apprendimento sono i giochi che ammettono una gamma molto vasta di soluzioni possibili, e prediligono la "euristica della scoperta" alla semplice attivazione di uno schema "stimolo-risposta".

Il videogioco diviene così un ambiente di simulazione digitale che permette di mettere alla prova le differenti rappresentazioni "interne" e le possibili soluzioni a quel problema. Non c'è, mai, una soluzione univoca per superare i livelli di un video-gioco ma ciascun bambino o bambina può mettere alla prova le sue intelligenze e i suoi talenti personali per risolvere un problema. Come sostiene Domenico Parisi (Parisi 2001), **le simulazioni e i videogiochi non sono semplicemente riproduzioni della realtà così come si presenta esternamente, ma sistemi di rappresentazione dinamica giocabili della realtà, modelli di interpretazione delle cause e degli effetti degli eventi.**

Si tratta cioè di simulatori di realtà che permettono di sviluppare modelli di interpretazione e di comprensioni dei processi, e dei meccanismi che stanno dietro all'esperienza di tutti i giorni. **Se tutto questo venisse compreso, anche in Italia e gli strumenti digitali venissero utilizzati anche a scuola in questo modo potrebbero essere molto utili per superare il gap tra gli stili di insegnamento e gli stili di apprendimento dei nativi.**

* Queste note sono una sintesi del capitolo 5 (Sezione II) del mio nuovo saggio Ferri, P., Moriggi, S., [*A scuola con le tecnologie. Manuale di didattica digitalmente aumentata*](#), (Mondadori, Dicembre 2018)

BIBLIOGRAFIA

Gee, J. P., (2003), *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*, New York: Palgrave Macmillan, tr. it., *Come un videogioco. Insegnare e apprendere nella scuola digitale*, Raffaello Cortina, Milano 2013.

Ferri, P., Mizzella, S., Scenini, F. (2009). *I nuovi media e il web 2.0. Comunicazione, formazione ed economia nella società digitale*. Milano Guerini e Associati.

Longo, G., (2003), *Il simbiote. Prove di umanità futura*, Meltemi, Roma.

Papert, S. (1980), *Mindstorms: children, computers, and powerful ideas*, Basic Books New York; tr.it. *Mindstorms: bambini, computers e creatività*, Emme, Milano 1984.

Parisi, D. (2001), *Simulazioni. La realtà rifatta nel computer*, il Mulino, Bologna.

Scheda del Saggio

Jenkins et al., (2009), *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*, MIT Press, Cambridge 2009, tr. it. *Culture Partecipative*, a cura di Ferri, P. e A. Marinelli, Guerini, Milano.

Ferri, P., Moriggi, S., [*A scuola con le tecnologie. Manuale di didattica digitalmente aumentata*](#), (Mondadori, Dicembre 2018)

Come ci si radicalizza online, le reti sociali chiuse: ecco i fattori in gioco

Il ruolo del digitale e di tutto il mondo online sui fenomeni di radicalizzazione. Un'analisi del problema e dei fattori fin qui (forse) trascurati: dai social network come Gab, alle reti chiuse. Sullo sfondo, il dilemma delle piattaforme: ignorare i contenuti veicolati salvo rari casi, o filtrarli?

Di **Alberto Berretti**, Dipartimento di Ingegneria Civile ed Ingegneria Informatica, Università di Tor Vergata

In un'epoca segnata dal *mainstreaming* di idee estreme, *radicali*, il problema del ruolo delle tecnologie digitali, dei social e di tutto il mondo online in tale fenomeno – che chiameremo brevemente *radicalizzazione* – è un problema importante.

Gli eventi di questi ultimi giorni – parliamo della strage nelle moschee di **Christchurch in Nuova Zelanda** – rendono drammaticamente attuale l'argomento, e ci permettono di iniziare a fare alcune considerazioni, sia nella direzione di meglio definire i vari livelli e fattori di radicalizzazione, sia nel capire il ruolo dei social network digitali.

E se per la prima cosa numerosi sociologi hanno scritto molte pregevoli pagine, è nel capire il ruolo dei media digitali che il mondo della sociologia e delle scienze politiche accademico spesso si ritrova a brancolare nel buio.

Siamo spesso tentati di associare tale espressione - radicalizzazione - ad un caso particolare, e cioè alla radicalizzazione verso forme estreme di religione islamica, ma in realtà il problema è più generale e va visto in un contesto ampio: il concetto di radicalizzazione non è legato necessariamente al fondamentalismo islamico, e nemmeno ad un fondamentalismo religioso qualsiasi, in contesti sociali degradati o di *failed states*. **Anders Breyvik, ad esempio, era un cittadino di una società aperta modello (la Norvegia), che si radicalizza verso idee di estrema destra e di razzismo fino al punto di compiere una strage:** dal punto di vista formale, il suo caso non è molto diverso – eccetto che per le motivazioni ed il contesto sia sociale che ideologico-religioso – da giovani appartenenti alle seconde generazioni di immigrati che si *radicalizzano* unendosi all'ISIS.

Le vicende dell'attentatore alla sinagoga di Pittsburgh, o dell'autore della recente strage in Nuova Zelanda, non sono poi molto diverse

Una definizione di radicalizzazione, ed un framework per analizzare i fattori che conducono ad essa, deve essere agnostico rispetto alla direzione che la radicalizzazione prende.

Definizioni e modelli

La prima distinzione chiave da fare è quella fra una radicalizzazione puramente ideologica – definita come *radicalizzazione cognitiva* – ed una che invece conduce ad intraprendere azioni violente.

Non è palesemente vero che la prima conduce automaticamente alla seconda, anche se in un ambiente sociale in cui la radicalizzazione cognitiva prevale è più facile che la seconda trovi un terreno fertile. Sia le tendenze alla radicalizzazione di stampo islamista che quelle razziste e di estrema destra ad esempio includono gruppi che, pur adottando visioni del mondo estremiste (ad es. rifiutando la separazione fra la sfera religiosa e quella civile o abbracciando miti della nazione o della razza) non conducono gli aderenti alla violenza. Sono entrambe manifestazioni pericolose di un clima sociale deteriorato, ma vanno affrontate in modo diverso.

La radicalizzazione è anche un fenomeno multilivello, dal punto di vista sociale (nelle referenze bibliografiche (1) e (2) potete trovare un'analisi approfondita; v. anche (3) e (4)). Semplificando, possiamo parlare di radicalizzazione perlomeno a tre livelli:

- **Microlivello:** il livello dell'individuo e del suo cammino personale verso l'estremismo; siamo nella sfera dei fattori personali, biografici, psicologici che possono spingere la persona.
- **Mesolivello:** il livello delle comunità locali; villaggi, quartieri, comunità on line che si organizzano attorno ad un forum o ad una specifica rete sociale dedicata (di questo parleremo più avanti).
- **Macrolivello:** nazioni, governi, interi ambiti sociali nei quali ideologie estreme diventano accettabili (*mainstreaming* dell'estremismo) o quando leggi illiberali o ispirate dalla religione vengono introdotte nell'ordinamento civile.

Iniziando ad introdurre strumenti analitici per studiare il fenomeno, possiamo utilizzare il linguaggio della teoria dei grafi e, rappresentando l'intero contesto sociale come una rete, il microlivello si occupa dei singoli nodi della rete, il mesolivello delle *comunità* – comunque esse siano definite v. ad es. (5) – ed il macrolivello dell'intero grafo sociale.

I fattori che possono portare alla radicalizzazione

Nell'interagire di tali livelli, i fattori che possono condurre alla radicalizzazione possono essere classificati (con tutte le precauzioni da utilizzare quando si fanno simili distinzioni) in due ampie categorie.

Fattori *push*

Tutto ciò che dall'interno dell'individuo, della comunità o del paese spinge verso la radicalizzazione. Sul microlivello, ad esempio, abbiamo biografie, traumi, e condizioni sociali di emarginazione e di esclusione: **si tratta dei medesimi fattori che possono condurre al crimine, alla tossicodipendenza o ad altri tipi di comportamento deviante**, e questo spiega come mai spesso individui spinti ad atti estremi da ideologie radicali abbiano un passato di piccolo crimine o di tossicodipendenza, apparentemente opposto alle loro ideologie (l'esempio di Al-Zarqawi, il fondatore di Al Qaida in Iraq, poi diventato ISIS, è un classico (6)).

Ma anche comunità o paesi possono avere traumi collettivi che ne condizionano dall'interno l'evoluzione verso scelte estreme.

Fattori *pull*

Tutto ciò che dall'esterno – da altri individui, comunità etc. o dal contesto più ampio – spinge l'individuo. Ad esempio l'esposizione passiva a reclutatori, la vita in una comunità radicalizzata in cui i punti di vista estremi sono la norma sociale o in uno stato fallito, una situazione politica instabile e tesa con una opinione pubblica fortemente polarizzata.

Ovviamente questi fattori possono agire su tutti e tre i livelli sopra citati: i fattori *push* tipicamente muovono dall'individuo, su cui in genere agiscono in modo diretto, al contesto in cui questo vive, mentre i fattori *pull* tendono a funzionare come condizionamento ambientale, muovendo dalla comunità all'individuo.

Il ruolo dell'online

Che ruolo ha il digitale, ed in particolare tutto il mondo online, sui fenomeni di radicalizzazione? **È evidente che la radicalizzazione non è né un fenomeno di oggi, né un fenomeno necessariamente collegato all'emergere delle tecnologie digitali: ma queste hanno purtuttavia un ruolo importante, solo apparentemente quantitativo.**

Banalizzando un po' la realtà, l'effetto del digitale è quello di aumentare spaventosamente la larghezza di banda della comunicazione all'interno delle comunità e tra comunità, solo apparentemente generando effetti esclusivamente quantitativi (maggiore velocità di propagazione dei fenomeni sociali).

In realtà esistono **effetti non lineari** – ragionare secondo modelli *superfissi* è un classico errore – che generano soglie critiche, oltre le quali una maggiore velocità si traduce in effetti interamente nuovi: **un conto è passare un'oretta al bar a sentire chiacchiere giustappunto da bar, che poi svaniscono lungo la strada per casa, un'altro è essere bombardati tramite una quantità di canali digitali e social quasi 24 ore su 24.**

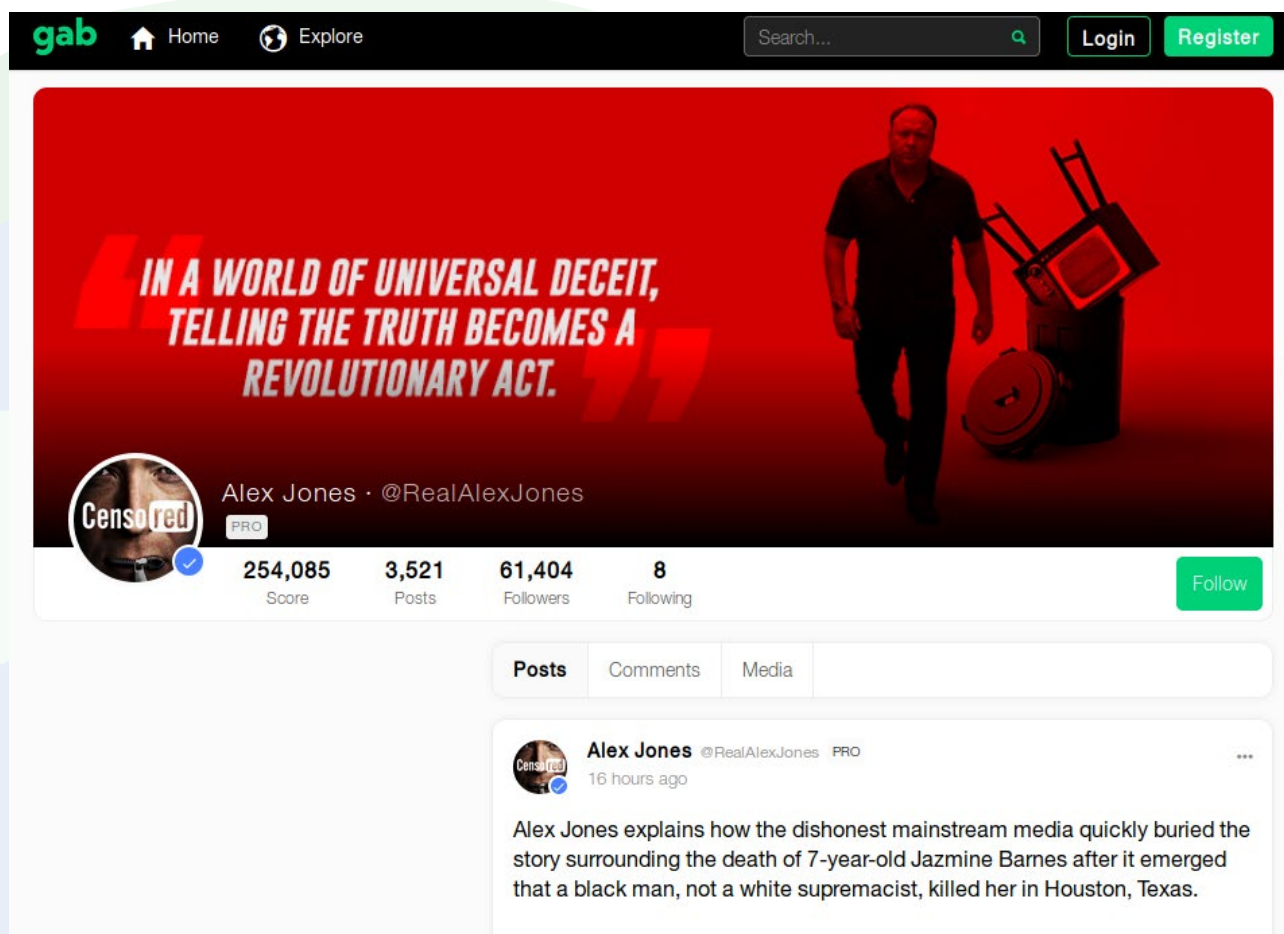
Non solo, ma come noi "pionieri" dicevamo tanti anni fa pensando solo agli effetti positivi, **l'online porta con sé la possibilità di collegare comunità che altrimenti sarebbero rimaste separate per ragioni geografiche.** Il figlio di immigrati può mantenere un contatto con la sua – eventualmente devastata – madrepatria con tutti i problemi che ciò comporta. **Ideologie tossiche possono uscire dalle loro nicchie nazionali ed assumere una dimensione globale.**

Che ruolo hanno i social network in questo contesto? Abbiamo già parlato diverse volte del ruolo che la dimensione *social* della conversazione on line può avere sulla diffusione di informazioni ingegnerizzate alla manipolazione del consenso (note anche come [fake news](#), v. (7)). Qui il discorso diventa però più complesso, perché se è facile cogliere il ruolo delle piattaforme *social* più diffuse ed importanti (Facebook, Twitter, Instagram, Youtube), se è facile studiarne le dinamiche utilizzando teorie e strumenti relativamente ben noti, qui **ad avere un ruolo importante possono essere reti sociali completamente diverse e sconosciute ai più.**

I social "di nicchia"

Si tratta di reti opache, che possono avere una durata effimera e sparire rapidamente o rimanere anche con un piccolo numero di utenti grazie ai costi contenuti dell'*hosting*.

Il 27 ottobre scorso, un sabato, durante le cerimonie per lo Shabbat, Robert Gregory Bowers spara con un fucile automatico Colt e tre pistole Glock sui fedeli nella Sinagoga "Tree of Life" di Pittsburgh, compiendo il più grave attentato antisemita nella storia degli Stati Uniti (11 morti). L'attentatore ha la sua consueta serie di vicende personali problematiche – e ovviamente non tutte le persone problematiche si mettono a sparare al prossimo. Ma **l'analisi dell'attività on line di Bowers contiene degli spunti assai interessanti. I suoi post si spostano dal conservatorismo al suprematismo e al razzismo, e diventa particolarmente attivo su un social network, Gab, ben noto per la sua utenza fortemente radicata nei settori dell'ultradestra – più o meno "alt" – americana. Gab non ha molti utenti (si parla di meno di un milione di utenti), quasi tutti bianchi, quasi tutti maschi, quasi tutti influenzati dalle idee dell'*alt-right*. Alex Jones, il promotore del sito ultradestro *Infowars*, bandito da Twitter, è estremamente attivo su Gab.**



The screenshot shows the Gab profile for Alex Jones (@RealAlexJones). The profile picture is a circular icon with the text 'Censored' and a blue checkmark. The bio area contains the quote: "IN A WORLD OF UNIVERSAL DECEIT, TELLING THE TRUTH BECOMES A REVOLUTIONARY ACT." Below the bio, the statistics are: Score: 254,085, Posts: 3,521, Followers: 61,404, and Following: 8. A 'Follow' button is visible. The posts section shows a recent post from 16 hours ago by Alex Jones, which reads: "Alex Jones explains how the dishonest mainstream media quickly buried the story surrounding the death of 7-year-old Jazmine Barnes after it emerged that a black man, not a white supremacist, killed her in Houston, Texas."

Dopo l'attentato, Gab, tra le polemiche, resta chiuso per qualche giorno: il tempo di permettergli di agitare ancora di più la bandiera del vittimismo (e chi ha visto le ultime due stagioni della serie TV *Homeland* ha in mente di cosa si possa trattare).

Altri social network minori (tra i più famosi *MeWe* e *Minds*) non hanno la reputazione di Gab, ma continuano ad essere sfruttati dall'estrema destra in quanto nascono con l'esplicito intento di evitare qualsiasi censura proprio quando i social network maggiori stanno facendo un giro di vite sull'*hate speech*. Ed il confine tra la tradizionale minoritaria ideologia *libertarian* negli USA e la

alright sta diventando sempre piú esile (davvero non si capisce piú come uno come Frank Zappa possa essere stato considerato, in anni lontani, un *libertarian*).

Le reti sociali chiuse

Ma sono le reti sociali chiuse – sostanzialmente la versione moderna delle vecchie BBS di una volta – che costituiscono uno dei principali veicoli per la diffusione di idee estreme. Come una volta dovevo avere un numero di telefono da chiamare, e non esisteva una directory, un elenco pubblico di numeri di BBS, così sistemi di *groupware*, di collaborazione on line, possono essere strumenti di collaborazione in un ambiente di lavoro (come *Slack*) o nascere come sistemi di chat dedicati ai *gamers* (come *Discord*), dei quali per poter prima poter chiedere l'accesso devo prima perlomeno conoscerne il nome. ***Discord* in particolare, che nasce per le comunità di gamers che si aggregano intorno a specifici giochi, è stata utilizzata pesantemente dall'estrema destra durante gli eventi di Charlottesville nell'estate del 2017, bannando gli abusi piú evidenti solo alla fine di agosto del 2017.**

I tre fattori di influenza dei social sul terrorismo

La violenza terroristica – di qualsiasi natura – degli ultimi decenni si caratterizza dunque per tre fattori (v. ad es. (8)), ai quali la tecnologia dei social network digitali contribuisce con un *boost* fenomenale.

(1) L'atto terroristico diventa una *performance*, deve essere spettacolarizzato non tanto per terrorizzare quanto per far nascere un sentimento di ammirazione nei proseliti. Instagram e Youtube qui diventano il luogo principale di questa trasformazione della violenza in *performance art*. Dai video delle decapitazioni di Al Qaeda in Iraq un quindicennio fa alle esecuzioni dell'ISIS nel teatro di Palmira al livestreaming di Christchurch di qualche giorno fa, la tendenza è sempre quella: trasformare l'atto di violenza in *performance* per un pubblico di militanti, effettivi o anche solo potenziali. Qui il ruolo dei media digitali è evidente.

(2) Lo sfruttamento dell'emotività *social* mediante il bombardamento continuo di foto, video, *must-see*, storie esclusive: basta seguire un hashtag e fare il refresh della pagina, o seguire un gruppo Whatsapp o un canale Telegram. Il fatto che si tratti di canali non ufficiali, diretti, grezzi aumenta l'impatto emotivo dell'informazione e ne aumenta, paradossalmente, la credibilità invece che intaccarla.

(3) La creazione di comunità fortemente polarizzate in cui determinate notizie scorrono senza incontrare alcun ostacolo, perché trovano un pubblico predisposto ad accettarle.

Per gli ultimi due punti, l'aumento colossale della *larghezza di banda* della comunicazione digitale rispetto a quella tradizionale gioca di nuovo un ruolo fondamentale.

Il dilemma delle piattaforme

Il dilemma che si pone non è facile, ed ancora una volta tocchiamo con mano come **la generazione di pionieri della rete e del Web abbia con tutta probabilità frainteso la reale portata degli strumenti che hanno contribuito a creare e a diffondere.**

La piattaforma sulla quale si dispiega la socialità telematica può permettersi di essere neutrale, di comportarsi come – più o meno – un *common carrier* e **ignorare totalmente i contenuti veicolati** salvo il caso di abusi eclatanti (cioè esplicite e conclamate illegalità segnalate da chi di dovere), o **deve filtrare** – che rischia di diventare un eufemismo per *zensurare* – i contenuti potenzialmente pericolosi, ancorché non si concretizzi un esplicito reato?

Intorno a tale questione si è incentrato un dibattito, anche legale, che ahimè nella maggior parte dei casi prescinde dalla realtà, tipicamente pensando di poter imporre ridicole, **tecnicamente quasi impossibili e politicamente improponibili “identificazioni certe” degli utenti (come se tutta una serie di strumenti, dalla rete Tor in giù, non esistessero).**

I social network di massa, i fenomeni del calibro di Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, hanno preso una direzione precisa: non essere neutrali.

Se le leggi permettono il *free speech*, non è detto che una rete sociale, che è un sistema privato gestito da privati come costoro preferiscono, debba permettere l'*hate speech*, anche senza dar definizioni rigorose di ciò che è accettabile e cosa no, poiché «Freedom of the press belongs to those who own one».

È evidente come ciò possa portare ad errori ed eventualmente ad abusi, ma sembra difficile, per gli *over the top*, potersi permettere un punto di vista diverso. **Chi sceglie di voler garantire sempre e comunque la libertà di espressione – come sembrano voler fare piattaforme come MeWe e Minds, rischia di agevolare in realtà non tale libertà, ma la diffusione di disinformazione e falsità.**

Chi accusa i social media *mainstream* di fare poco, e - soprattutto dopo il caso neozelandese - parla di *algorithmic failure* in relazione al fatto che **contenuti offensivi possono facilmente arrivare al pubblico riuscendo a superare il filtro del mitico algoritmo** (9), probabilmente non si rende conto della reale dimensione del flusso di comunicazione che i social network *mainstream* moderni si trovano a dover gestire.

BIBLIOGRAFIA

(1) R. Dzhekova, N. Stoyanova, A. Kojouharov, M. Mancheva, D. Anagnostou, E. Tsenkov, *Understanding Radicalization, Review of Literature*, Center for the Study of Democracy, 2016

(2) R. Dzhekova, M. Mancheva, N. Stoyanova, D. Anagnostou, *Monitoring Radicalization, A Framework for Risk Indicators*, Center for the Study of Democracy, 2017

(3) R. Lara-Cabrera, A. González Pardo, K. Benouaret, N. Faci, D. Benslimane, D. Camacho, *Measuring the Radicalisation Risk in Social Networks*, IEEE Access, Special Section on Heterogeneous Crowdsources Data Analytics, v. 5, p. 10892-10900, 2017

(4) B. Doosje, F. M. Moghaddam, A. W. Kruglanski, A. de Wolf, L. Mann and A. R. Feddes, *Terrorism, radicalization and de-radicalization*, *Current Opinion on Psychology* 2016, **11**:79-84

(5) S. Fortunato, *Community Detection in Graphs*, *Physics Reports*, v. 486, p. 75-175, 2010

(6) M. A. Weaver, *The Short, Violent Life of Abu Musab al-Zarqawi*, *The Atlantic Magazine*, July-August 2006 issue, <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2006/07/the-short-violent-life-of-abu-musab-al-zarqawi/304983/>

(7) A. Berretti, *Ma le fake news non sono (solo) quello che pensate*, 17 maggio 2017, <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/ma-le-fake-news-non-sono-solo-quello-che-pensate/>; *Computational Politics, quale futuro per la politica nell'era digitale di massa*, 18 maggio 2017, <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/computational-politics-quale-futuro-per-la-politica-nellera-digitale-di-massa/>; *Le fake news non sono balle, ma (cattiva) politica computazionale*, 30 novembre 2017, <https://www.stradeonline.it/terza-pagina/3214-le-fake-news-non-sono-balle-ma-cattiva-politica-computazionale>

(8) John Robb, *Social Violence Networking*, 8 luglio 2016, <https://globalguerrillas.typepad.com/globalguerrillas/2016/07/violence-media.html>

(9) Will Knight, *The mass shooting in New Zealand shows how broken social media is*, 15 marzo 2019, <https://www.technologyreview.com/the-download/613132/the-mass-shooting-in-new-zealand-shows-how-broken-social-media-is/>

Quando il migrante fa impresa: storie di successi che fanno bene all'economia

L'imprenditorialità degli immigrati è diventata negli anni una delle principali fonti di crescita economica in molti paesi, anche in Italia, nonostante difficoltà e pregiudizi. Facciamo il punto sull'evoluzione del fenomeno, sfide e opportunità

Di **Carlo Maria Medaglia**, Pro Rettore alla Ricerca della Link Campus University,

Lorenzo Minio Paluello, Associazione Roma Startup

Malgrado l'attenzione politica negativa che suscita in Italia la questione dei migranti, **anche nel nostro paese sono sempre più le storie di successo di imprenditori con storie di migrazione alle spalle che hanno avviato società solide e dinamiche.**

Proprio su questo, l'evento "Orizzonti Startup", con storie di imprenditori migranti e rifugiati da tutta Italia (28 marzo a Roma).

Negli ultimi 10 anni, l'Italia ha avuto un tasso di crescita del 54% nel numero di imprenditori provenienti da un'esperienza di migrazione. Un report di [MEGA](#) (Migrant Entrepreneurship Growth Agenda) indica che il 42% delle società create nel Belpaese nel 2017 è stata fondata da imprenditori stranieri, la maggior parte dei quali migranti o rifugiati. **Ad oggi, inoltre, un'azienda su 10 con storie di migrazione alle spalle è gestita da un imprenditore migrante.**

Anche lo Stato Vaticano sta cominciando ad impegnarsi sul tema. Lo scorso dicembre, in occasione della seconda edizione del programma Laudato Sì Challenge lanciato dallo Stato Vaticano per ricompensare le startup a impatto sociale, l'organizzazione Opes Fund Italia ha dichiarato donare 30 milioni di dollari per sostenere società gestite da rifugiati in Italia.

Imprenditorialità di migranti e rifugiati

"It is time we recognised the huge contribution that migration has made to the economic growth of this country." (È giunto il momento di riconoscere l'enorme contributo che la migrazione ha apportato alla crescita economica di questo paese).

Con queste parole, l'attuale leader del partito Laburista britannico **Jeremy Corbyn** affrontava per la prima volta la questione dei migranti nell'ottica del valore che rappresentano.

Il Regno Unito è infatti il miglior esempio, con gli Stati Uniti d'America, dell'integrazione progressiva di una popolazione di migranti e rifugiati che si sono assimilati nel mercato del paese d'arrivo e, in alcuni casi, hanno fondato imprese diventate multinazionali. Eppure, la questione dell'imprenditorialità di migranti e rifugiati è un fenomeno che ha iniziato ad attirare l'interesse degli studiosi di sociologia ed economia fin dagli anni '70.

Le ricerche pubblicate ad oggi mostrano tutte che le imprese avviate da migranti e rifugiati sono in proporzione maggiori di quelle fondate dalla popolazione d'origine del paese, soprattutto negli Stati Uniti e il Regno Unito. Ad esempio, dati recenti indicano che **quasi un quinto dei proprietari di piccole imprese americane hanno un passato da migranti e rifugiati.**

L'imprenditorialità degli immigrati è quindi diventata negli anni una delle principali fonti di crescita economica che alimenta le economie in molti paesi.

Ma facciamo un passo indietro per capire **l'evoluzione di questo fenomeno.** Tradizionalmente, gli immigrati (specialmente la prima generazione) preferivano concentrarsi nelle rispettive enclavi etniche culturali. Tuttavia, **nel corso degli ultimi due decenni, è stata registrata una nuova tendenza a privilegiare i settori della conoscenza e l'informazione.**

Gli immigrati sono infatti sempre più impegnati in filiere come **l'alta tecnologia** che richiedono maggiori attributi di capitale umano. **La Silicon Valley, il maggiore cluster high-tech esistente, è l'esempio migliore di collaborazione tra imprenditori americani e immigrati che esercitano la loro professione in sintonia e ai più alti livelli mondiali.** Lo stesso vale per molti altri paesi in tutto il mondo, specialmente in Europa, nell'Asia occidentale e meridionale.

Gli imprenditori migranti e rifugiati sono quindi diventati non solamente una risorsa consistente per tutti i paesi che hanno favorito la loro installazione e crescita, ma sono soprattutto **dei nuovi punti di riferimento necessari per anticipare e intervenire su alcune tendenze di cambiamento del mercato.**

L'impatto delle imprese create da migranti e rifugiati

Le startup fondate da migranti e rifugiati svolgono un ruolo importante nello stimolo delle economie dei paesi d'origine dei flussi, a diversi livelli. Negli ultimi anni, si è notata **un'esplosione di innovazione sociale e tecnologica per affrontare la crisi dei rifugiati e il crescente numero di richiedenti che arrivano nei paesi sviluppati.**

Il volume di queste nuove soluzioni riflette il punto di forza unico dell'industria tecnologica: la sua capacità di muoversi rapidamente e di collaborare oltre i confini. **La filiera di innovazione sta dunque trasformando ogni fase del viaggio del rifugiato e il ruolo degli imprenditori con esperienze pregresse è fondamentale nell'identificazione dei problemi e delle soluzioni che difficilmente possono nascere dall'alto e applicarsi al basso.**

Inoltre, considerando la crescita delle comunità di immigrati e rifugiati all'interno dei paesi sviluppati, si registra anche una progressiva domanda dei consumatori verso prodotti o servizi in linea con differenti culture e abitudini provenienti dai paesi d'origine di queste popolazioni. **Anche in questo caso, la nuova domanda è coincisa nella nascita di imprese innovative e startup fondate da migranti e rifugiati in grado di proporre un'offerta adatta al mercato in evoluzioni.**

Infine, recentemente, c'è stata una crescente preoccupazione tra i responsabili delle politiche pubbliche di vari paesi occidentali per alimentare meglio le imprese e i progetti che contribuiscono ad integrare migranti e rifugiati nei paesi d'accoglienza. Si favorisce quindi la **collaborazione tra autorità istituzionali e imprenditori rifugiati e migranti con lo scopo di calibrare le iniziative pubbliche ai bisogni delle popolazioni in arrivo nei paesi.**

Gli innovatori con esperienze da migranti e rifugiati approfittano della propria storia drammatica come base di conoscenza per proporre iniziative a forte impatto sociale che rispondano alle esigenze delle popolazioni per cui sono pensate.

Startups without borders

Dal punto di vista delle [iniziative organizzate a Roma](#), è importante dare visibilità alle attività svolte da [Startups Without Borders](#), piattaforma nata in Egitto e recentemente installata nella Capitale che promuove e sviluppa opportunità per le startup fondate da imprenditori rifugiati e migranti in giro per il mondo. In collaborazione con l'università [Link Campus University](#), hanno lanciato l'evento "Orizzonti Startup" una conferenza per riunire gli imprenditori migranti e rifugiati da tutta Italia il prossimo 28 marzo a Roma. Lo scopo è attirare l'attenzione sull'emergente ecosistema di startup create da imprenditori rifugiati e migranti in maniera da costruire una filiera virtuosa per sviluppare nuove imprese sul territorio.

"In tutto il mondo esiste una rete di incubatori, acceleratori ed organizzazioni che supportano startup create da rifugiati e migranti. Non sono l'eccezione alla regola. Noi vogliamo raccontare le loro storie e il loro successo."

Valentina Primo fondatrice di Startups Without Borders.

BIBLIOGRAFIA

- Liu. C. Y., Painter. G., and Wang. O. Lessons for U.S. Metro Areas: Characteristics and Clustering of High-Tech Immigrant Entrepreneurs, Kauffman Foundation, 2014.
- Sahin, M., Todiras, A., Nijkamp, P., and Masurel, E. An Explanatory Model for the Economic Performance of Migrant Entrepreneurs in the High-Tech Sector, 2012, in Peter Nijkamp, Jacques Poot, and Mediha Sahin (eds), Migration Impact Assessment: New Horizons, Edward Elgar, Cheltenham, UK.
- https://www.researchgate.net/publication/317106658_High-Tech_immigrant_entrepreneurship_a_concise_review
- <https://www.ft.com/content/a7aecc40-4976-11e5-9b5d-89a026fda5c9>
- <http://migrant-entrepreneurship.eu/national-coalition-building-in-italy/>
- <http://startupswb.com/>
- <https://www.migrationpolicy.org/research/digital-humanitarianism-how-tech-entrepreneurs-are-supporting-refugee-integration>
- <https://www.brookings.edu/research/immigration-and-high-impact-high-tech-entrepreneurship/c>

Fortnite, campione di consumer engagement: la lezione per chi fa marketing

Cosa ci dice il successo planetario di Fortnite. Battle Royale in fatto di marketing e consumer engagement: ecco in che modo una piattaforma di videogame si è trasformata in un brand per il quale il consumatore è disposto a spendersi in maniera del tutto spontanea e volontaria.

Di **Gabriele Qualizza**, Assegnista di ricerca, Università di Udine

Il successo planetario di “Fortnite. Battle Royale”, che a poco più di un anno dal lancio è il videogame numero uno al mondo, al di là delle ovvie preoccupazioni di genitori e psicologi per il livello di dipendenza che crea in chi ci gioca, può offrire indicazioni utili ai marketing manager interessati a valorizzare le dinamiche del consumer engagement.

Lungi dal voler minimizzare i rischi connessi alle **forme estreme di game addiction** denunciate da schiere di genitori preoccupati per i comportamenti ossessivi dei propri figli - sempre più incapaci di trovare un punto di equilibrio tra i tempi dedicati al gioco e quelli da impegnare in altri interessi e in altre attività (Gholipour, 2018) - quello che vorremmo provare qui a fare è **gettare uno sguardo laterale, impertinente e inconsueto, su una materia che è attualmente oggetto di accese discussioni, con l’occhio disincantato di chi si occupa per professione di comunicazione del brand e di consumi digitali.**

Ma procediamo con ordine.

Che cos’è “Fortnite. Battle Royale”

Scaricabile gratuitamente dal sito della casa produttrice [Epic Games](#), “Fortnite. Battle Royale”? è **un videogame multi-player che combina le dinamiche del classico “sparatutto” online con meccanismi più sofisticati, simili a quelli rintracciabili in un gioco di costruzioni come “Minecraft”**. In altri termini, si raccolgono armi e strumenti utili, si spara, ci si nasconde e si sfrutta l’ambiente a proprio vantaggio, ma al tempo stesso è possibile anche fare gioco di squadra, esplorare gli ambienti e costruire edifici e piattaforme per aiutarsi lungo il cammino. In ogni sessione di gioco - che dura in genere una ventina di minuti - cento “combattenti” vengono paracadutati su un’isola, ove sono inesorabilmente portati a incontrarsi e a farsi fuori a vicenda. Al termine, ne resta in piedi solo uno, che viene proclamato vincitore.

We-branding e ruolo della community

Quali implicazioni possiamo trarre per il marketing da questo caso di successo?

Nell’era dei social network e del “connected consumer”, Fortnite non si limita ad essere una piattaforma di gioco online, ma si propone a tutti gli effetti come un brand, capace - al pari di altre marche digitali oggi molto in voga, come Amazon, Facebook, Google, Uber, Trivago, YouTube - di attingere ad uno specifico aspetto del più ampio immaginario culturale esistente nella società (Codeluppi, 2017).

In questo senso, **Facebook** incarna i valori dell'amicizia e della relazione sociale; **Google** è l'aiutante magico che aiuta a risolvere i mille problemi della vita quotidiana; **Fortnite** è una riserva di rischio e di avventura in un mondo in cui ogni istante della nostra esistenza è attentamente pianificato. Tale immaginario viene vivificato e mantenuto costantemente attivo attraverso il contributo dei consumatori, che utilizzano il brand per dialogare tra loro (Kozinets, 2014).

Il presupposto è un nuovo modello di comunicazione, non più intesa come “trasmissione” delle informazioni, ma come costruzione di una realtà sociale condivisa. In questo contesto, **la marca non rappresenta più una semplice etichetta**, utile a differenziare l'offerta di un'azienda dalle proposte di quelle concorrenti, o una garanzia di eccellenza riferita a una specifica linea di prodotti, **ma identifica un mondo, un ambiente, un territorio, all'interno del quale gli scambi comunicativi e le attribuzioni di senso diventano possibili, con il contributo attivo di tutti gli attori coinvolti** (Semprini, 1996; Firat e Venkatesh, 1995; Muniz e O'Guinn, 2001).

Al pari di Facebook, Fortnite mette a disposizione dei propri utenti un “template” di marca dinamico, coerente nei valori di fondo, ma adattabile a molteplici contesti: una mappa, un insieme di regole da rispettare, armi e strumenti. **Uno schema cognitivo. Che i giocatori riempiono di contenuti, ricombinando in infinite variazioni gli elementi a disposizione, trasformandoli in un racconto emozionante ed avvincente. Ogni volta differente.**

A questo proposito, potremmo parlare di **we-branding**, riconoscendo il ruolo decisivo svolto dalla community di appassionati nell'attribuzione di valore al brand: **la sessione di gioco è la porta d'accesso ad un mondo più ampio, nel quale si parla e si discute animatamente di questo fortunato videogame, soppesandone i pro e i contro, si leggono articoli di giornale, si scaricano video da YouTube, si acquistano felpe, magliette e cappellini decorati con il logo di “Fortnite”.**

Per usare una metafora, possiamo raffigurarci un brand di questo tipo come una nave da crociera, a bordo della quale si imbarcano, oltre agli utenti già acquisiti, anche molti altri soggetti: utenti potenziali, semplici “simpatizzanti” e addirittura detrattori, calamitati dal seducente richiamo di una marca fortemente appealing, con la quale si sentono disposti a interagire (Sawhney, Verona e Prandelli, 2005).

Il precedente di De Wallen

Cambia dunque il significato di “appartenenza al brand” e si dilata nel contempo l'orizzonte a cui guardare per definire il concetto di “rete del valore”, non più ristretta al fitto intreccio di relazioni fra «attori economici distinti - fornitori, partner in affari, alleati, clienti - che operano insieme nella co-produzione del valore» (Normann e Ramirez, 1993, p. 66), ma “incorporata” in più ampi aggregati di carattere sociale, fino a comprendere singoli individui e comunità di consumatori engaged nei confronti dello stesso oggetto: azienda, gruppo musicale, destination turistica, attività sportiva, videogame, ecc. (cfr. Brodie et al., 2016).

A titolo di esempio - su una scala dimensionale più piccola rispetto a quella di “Fortnite”, ma più vicina al contesto del nostro Paese - si potrebbe citare il caso di [De Wallen](#), un progetto imprenditoriale nato all'interno della community degli urban bikers (cfr. Biraghi, Gambetti e Pace, 2016). L'attività ha preso l'avvio a Milano, nel 2012, prendendo lo spunto dall'idea di tre amici - Marco Romano, Filippo Morandotti e Francesco Verdinelli - accomunati dalla **passione per la bicicletta**, intesa come icona di stile senza tempo, attraverso cui vivere la città.

Interpretando le attese dei nuovi consumatori smart, dinamici e costantemente interconnessi, abituati ad utilizzare la bicicletta per rapidi e frequenti spostamenti nel centro urbano, il brand De Wallen propone capi d'abbigliamento che uniscono la qualità del made in Italy a superiori performance di carattere tecnico (es.: catarifrangenza, impermeabilità, traspirabilità, ecc.). Per lo sviluppo delle nuove collezioni De Wallen si avvale del supporto di communities di bikers dislocati in tutto il mondo, che presentano la loro wish-list e testano i prototipi prima del lancio sul mercato. In pratica, il brand si propone come catalizzatore di energie creative disseminate all'interno di un'ampia rete di attori, costantemente coinvolti nella co-creazione del valore.

I meccanismi che hanno decretato il successo di Fortnite

Ma non basta: guardiamo ai meccanismi specifici che caratterizzano un videogame come "Fortnite" e che ne hanno decretato la diffusione su scala planetaria. Nel corso dell'azione di gioco, è possibile rintracciare ovunque nuove armi o strumenti fondamentali per la sopravvivenza (bende, medikit, pozioni di vario genere): **l'utente è dunque sollecitato a muoversi continuamente sul terreno, senza mai concedersi un attimo di respiro, per incrementare il bottino disponibile.**

L'arma o l'oggetto in grado di conferire un vantaggio significativo potrebbe essere sempre dietro l'angolo. **Ciò riduce il divario tra giocatori con alta o bassa abilità: un principiante può essere fortunato e trovare armi che gli danno un vantaggio decisivo, e un giocatore esperto e smalzato può uscire rapidamente di scena, perché non ha avuto fortuna nella ricerca del proprio bottino.**

Queste osservazioni ci portano al nodo Loyalty/Delight, oggi al centro dell'attenzione nell'ambito del marketing. **Come suggeriscono i risultati delle ricerche di Sashi (2012), il cliente delighted, piacevolmente sorpreso e deliziato da un'esperienza inattesa, che supera di gran lunga le aspettative iniziali, risulta decisamente più coinvolto del cliente loyal,** costante nelle sue scelte d'acquisto e orientato a confermare la preferenza per i prodotti della stessa marca, ma in genere scarsamente incline a dedicarle del tempo, attivando le dinamiche del passa-parola e facendo advocacy.

La retention può essere infatti il risultato di una relazione durevole, priva però di legami emozionali. Un'indicazione di questo tipo ha delle rilevanti implicazioni a livello manageriale: suggerisce che le carte fedeltà e il meccanismo delle raccolte punti finiscono per premiare il rassicurante e poco fantasioso bacino dei clienti abituarini e già acquisiti, **senza incentivare in alcun modo quei soggetti che, in presenza di opportune stimolazioni, sarebbero disposti a trasformarsi in veri e propri "ambasciatori" del brand.** E' proprio questo l'errore che "Fortnite" evita di fare: il bottino accumulato viene perso alla fine di ogni partita e non sono previste ricompense calcolate su intervalli di tempo più lunghi. **L'adrenalina sale dunque a mille ogni volta, perché si riparte da zero.** E nuove, eccitanti, sorprese potrebbero sempre essere in agguato.

Un nuovo livello di brand engagement

Più in generale, il tempo che gli utenti dedicano a "Fortnite", non solo per giocare, ma anche per parlare, discutere, condividere l'esperienza con altri appassionati, richiama l'attenzione su un insieme di espressioni comportamentali - oggi raccolte sotto il cappello concettuale del **consumer-brand engagement** - nelle quali si rende evidente la disponibilità del consumatore a spendersi a

favore di un brand in maniera non canonica, al di fuori degli schemi, secondo percorsi non preventivati e non preventivabili (van Doorn et al., 2010; Brodie et al., 2011).

Scrivere una recensione, raccomandare un prodotto o un brand, attivare le dinamiche del passaparola, offrire assistenza ad un amico per l'installazione di un software, attendere pazientemente in coda per ore, solo per poter toccare con mano l'ultima versione di uno smartphone: **siamo di fronte ad un ampio e variegato insieme di situazioni beyond transaction, contrassegnate da una dimensione festosa di gioco, di dono e di gratuità**, che - come segnala un recente rapporto di Weber Shandwick (2014) - è caratteristica dello scambio per reciprocità, più che dello scambio di mercato.

Tali comportamenti, pur essendo del tutto spontanei e volontari, offrono notevoli benefici alle imprese, non solo perché contribuiscono a migliorare la qualità del servizio, ma anche perché arricchiscono di nuovi sensi l'esperienza d'uso del prodotto, facilitano lo sviluppo di nuovi concept progettuali e dilatano il raggio d'azione della comunicazione, alimentando il canale del passaparola.

Si tratta per altro di capire se il consumer brand engagement è una situazione intermittente e discontinua, come un circuito elettrico, che può essere di volta in volta chiuso oppure aperto, oppure è un fenomeno da considerare secondo un'ottica di carattere dinamico e processuale, di cui misurare la differente intensità momento per momento e a seconda dei contesti.

Nella prima ipotesi, l'engagement si configura come una sorta di rivelazione improvvisa, che porta il consumatore ad aprire lo sguardo verso il brand e ad accendersi di entusiasmo nei suoi confronti. Nella seconda ipotesi, sembra invece più corretto parlare di un "ciclo di vita" dell'engagement, contrassegnato da fasi successive e da differenti livelli di intensità (apparizione, crescita, successo, declino e uscita di scena).

L'evoluzione futura di "Fortnite" ci darà sicuramente delle risposte. Nell'attesa, possiamo trarre indicazioni utili dalla mania di "Pac-Man", esplosa nei primi anni Ottanta e lentamente sfiorita, o dalla saga di "Lara Croft", fenomeno cult nato negli anni Novanta, la cui popolarità sembra andare oggi incontro a un inesorabile declino.

BIBLIOGRAFIA

Biraghi S., Gambetti R. e Pace S. (2016). The role of consumer-entrepreneurs in the context of tribes in AA.VV. Marketing & Retail nei mercati che cambiano, XIII^a SIM Conference, Università di Cassino, 20-21 ottobre.

Brodie R.J., Hollebeek L.D., Jurić B., Ilić A. (2011). Customer engagement: Conceptual domain, fundamental propositions, and implications for research. *Journal of Service Research*. 14 (3): 252-271.

Brodie R.J., Feher J., Jaakkola E., Hollebeek L. Conduit J. (2016). From Customer to Actor Engagement: Exploring a Broadened Conceptual Domain, in Knoeferle K. (ed.), *Marketing in the age of data*, EMAC-European Marketing Academy 2016 Conference, Oslo, May 24-27.

Codeluppi V. (2017). Marche e società: quale rapporto? *Micro & Macro Marketing*, 26 (1): 3-5.

Firat A.F. e Venkatesh A. (1995). Liberatory Postmodernism and the Reenchantment of Consumption. *Journal of Consumer Research*, 22 (December), 239-267.

Gholipour B. (2018). Is “Fortnite” Sending Kids to Therapy? *Live Science*. June 12:
<https://www.livescience.com/62796-fortnite-addiction-therapy.html>

Kozinets R.V. (2014). Social Brand Engagement: A New Idea. *GfK Marketing Intelligence Review*. 6 (2): 8-15.

Muniz A.M. e O’Guinn T.C. (2001). Brand Community. *Journal of Consumer Research*. 27 (4): 412-432.

Normann R. e Ramirez R. (1993). From value chain to value constellation: designing interactive strategy. *Harvard Business Review*. luglio-agosto: 65-77.

Sashi C.M. (2012). Customer engagement, buyer-seller relationships, and social media. *Management Decision*, 50 (2): 253-272.

Semprini A. (1996). *La marca. Dal prodotto al mercato, dal mercato alla società*. Milano: Lupetti.

Van Doorn J., Lemon K.N., Mittal V., Nass S., Pick D., Pirner P., Verhoef P.C. (2010). Customer engagement behavior: theoretical foundations and research directions. *Journal of Service Research*. 13 (5): 253-266.

Weber Shandwick (2014). The science of engagement, http://webershandwick.co.uk/wp-content/uploads/2014/03/SofE_Report.pdf

Internet ai tempi del covid-19: gli effetti della pandemia sulla nostra vita digitale

Non è concepibile una società che vive solo in remoto, ma l'isolamento forzato a cui ci ha costretto la pandemia globale avrà fatto sì che l'online non verrà più percepito come un momento accessorio, ma come un momento sostanziale della vita in quanto persone, cittadini, consumatori, lavoratori

Di **Davide Bennato**, docente di Sociologia dei media digitali all'Università di Catania

La condizione di isolamento che stiamo vivendo in questi giorni è senza dubbio qualcosa senza precedenti, almeno nel passato recente. È sicuramente ridondante osservare che la pandemia globale ci sta abituando ad una forma di quotidianità completamente diversa da quella che ha caratterizzato le nostre giornate fino alla metà dello scorso febbraio.

Allo stesso modo è pleonastico dire che questa condizione di confinamento forzato sarebbe stata molto più difficile da sostenere se non ci fosse stato internet a rappresentare una importante componente della nostra vita quotidiana: spesa, informazione, relazioni sociali amicali e lavorative avrebbero avuto un destino profondamente diverso se in questi spazi non si fossero inseriti i **servizi digitali** a cui ormai siamo abituati ma che in questa condizione hanno assunto un significato completamente diverso.

Il virtuale è reale

Una delle frasi più azzeccate del [Manifesto della Comunicazione Non Ostile](#) è "Il virtuale è reale". Può sembrare un gioco di parole, ma è effettivamente così. Detto in maniera didascalica senza ricorrere ad aforismi, possiamo dire che la nostra vita digitale è altrettanto consistente e altrettanto reale della nostra vita tradizionale.

In realtà non è una novità: i sociologi sono anni che vanno dicendo che il virtuale esiste come aggettivo ma non come condizione esperienziale, ormai la rete con la sua potente offerta di socialità, fa sì che ci sia una forte continuità fra la nostra identità online e offline. L'obiezione più classica è che online possiamo controllare meglio la nostra immagine, molto più difficile da fare fuori da internet. In realtà questo è vero fino a un certo punto: **possiamo cercare di dare una immagine migliorata di noi, ma siamo sempre noi**. È un po' lo stesso processo che avviene in alcune condizioni sociali – per esempio quando stiamo flirtando – cerchiamo sempre di dare di noi l'immagine migliore che possiamo, ma prima o poi la nostra identità emerge che lo si voglia oppure no. Quindi noi siamo online ciò che siamo offline con gli opportuni distinguo.

Inoltre, internet è uno spazio troppo complesso per poterlo considerare univoco. Agli inizi del 2000, la sociologa bulgara naturalizzata canadese, Maria Bakardjieva, fece notare che la socialità in rete si esprime secondo una sfaccettatura di situazioni che possono essere riassunte dal continuum **modo del consumo e modo della comunità**.

Internet secondo il modo del consumo è uno strumento in cui accediamo a contenuti e informazioni senza curarci di alcun aspetto sociale e relazionale (per esempio: usare un motore di ricerca per cercare un'informazione). Internet usato secondo il modo della comunità è uno spazio di relazione in cui la componente chiave è la **condivisione delle esperienze con gli altri** (per esempio: un forum dove discutere delle proprie passioni e dei propri interessi).

Questa distinzione ci è utile per **due motivi**. In primo luogo, perché ci fa capire che **non tutto ciò che esiste in rete deve essere declinato nell'ottica della socialità**: internet è fatta anche di luoghi sostanzialmente privi di persone. In secondo luogo, questa distinzione è molto utile a orientarci sul fatto che **la rete è diventata una vera e propria infrastruttura per qualunque nostra attività**, sia accedere a informazioni (contenuti, servizi) sia accedere alla società (amici, colleghi, contatti generici, istituzioni sociali). Questa osservazione ci permette di fare piazza pulita da tutta una serie di osservazioni – francamente noiose – finto intellettuali del tipo “la rete ci isola o ci unisce?” che in questo periodo di reminiscenze manzoniane ricorda fortemente il dubbio fintamente filosofico di don Abbondio sull'identità di Carneade.

La nostra vita digitale è stata essenzialmente un elemento ulteriore della nostra vita quotidiana: esiste la vita dentro internet che impatta certo sulla vita fuori da internet, ma fino a un certo punto. **Però quando la vita fuori da internet non c'è più, quando viene messa tra parentesi per un periodo (speriamo breve), cosa accade alla nostra vita online?** Semplice: diventa la nostra vita quotidiana in maniera esclusiva: tutto ciò che è esperienza di quotidianità – lavorare, studiare, comprare, leggere, intrattenersi, incontrarsi – esiste solo in virtù delle possibilità che internet ci mette a disposizione.

Gli effetti contro intuitivi della pandemia

Pertanto, la pandemia ha avuto un fortissimo effetto contro intuitivo: ha dimostrato la profonda quotidianità della vita digitale. Detto altrimenti: la vita digitale non è qualcosa di diverso dalla nostra vita quotidiana, è semplicemente la nostra quotidianità giocata con strumenti e regole diverse. Parafrasando una frase celebre: **niente è più reale della nostra vita digitale**.

A questo punto la domanda: quali sono stati gli effetti della pandemia sulla nostra vita digitale? Proviamo a delineare uno scenario guardando da specifici punto di vista.

Addio hate speech

Dal punto di vista delle persone abbiamo **rivalutato l'importanza di sostenerci a vicenda**. In un periodo in cui sembrava che internet fosse territorio degli *hater* o dei *troll*, improvvisamente gli atteggiamenti ostili e le reazioni litigiose sono venute meno, o comunque sono meno evidenti. In realtà è sempre stato così, ma la vulgata mediale ha sempre voluto delineare una situazione di panico morale che esiste, certamente, ma forse era stata sovradimensionata.

Nuova socialità online

Se frequentiamo gli spazi social in questo periodo, vediamo che ci sono persone che si danno forza reciprocamente dandosi appuntamento sui balconi e condividendo video di canzoni. Vediamo foto

di imprenditori del settore floreale che per evitare di distruggere il proprio raccolto, lo danno in regalo alle persone per dare un po' di colore alla propria casa. Vediamo bambini che hanno imparato a festeggiare i compleanni usando Skype e Whatsapp, mentre gli adulti usano le dirette Facebook o Instagram per fare degli aperitivi domestici comunque in compagnia degli altri.

Dal punto di vista della casa **abbiamo riscoperto l'importanza dello spazio domestico e della vita casalinga**. I social sono pieni di persone che non potendo andare al ristorante o in pasticceria hanno ritrovato il piacere di cimentarsi tra i fornelli. D'altronde in un panorama mediale dominato da chef televisivi e foodblogger digitali non poteva essere altrimenti. Per non parlare di coloro che fanno attività fisica: **la casa si è trasformata in palestra** soprattutto per chi lo fa di professione. Gli sportivi in attesa della conferma delle Olimpiadi di Tokio 2020 stanno condividendo nei social i *workout* per la continuità degli allenamenti nello spazio domestico. Tecnologie prima destinate ad esperti e appassionati ma che stanno avendo una grande visibilità sono le app che fungono da personal trainer: surrogati della palestra che servono più che altro a ricordare che stare chiusi in casa non è un buon motivo per trascurare la forma fisica.

Condivisione dei sentimenti in digitale

Dal punto di vista dei sentimenti abbiamo capito che **c'è un grande bisogno di condividere le nostre emozioni**. Ognuno lo fa come può e come sa, in linea con la propria formazione e sensibilità. C'è chi inoltra la catena di Sant'Antonio arrivata via Whatsapp dove c'è un'immagine sacra che invita alla preghiera. C'è chi su Facebook condivide i memi che nel citare film e serie televisive ironizzano sull'isolamento e sulle nuove quotidianità, come l'andare in giro con l'autodichiarazione di necessità di spostamento. C'è chi condivide spezzoni di film, brani musicali da Youtube usando l'hashtag #andratuttobene.

Didattica e cultura digitale

Dal punto di vista della cultura abbiamo ormai la prova che la rete è una fucina culturale, per fruirne e anche per farla. Gli studenti mettono sui social le foto della curiosa situazione di cosa voglia dire frequentare la scuola online, frattanto i loro docenti nei gruppi specializzati si scambiano informazioni ed esperienze su come usare **tool per la didattica online** come Google Classroom o Zoom mentre imparano a fare videotutorial e inventano modi nuovi di valutazione tramite Kahoot. Contemporaneamente nelle università si pianificano consigli di dipartimento su Microsoft Teams dopo aver organizzato i corsi in modalità di teledidattica. I musei offrono strumenti per fare tour virtuali nelle proprie sale, e le grandi società di streaming facilitano l'accesso alle proprie piattaforme per aiutare con l'intrattenimento le persone costrette all'isolamento. G

li editori di ogni tipo fanno sconti sugli **ebook**, regalano prodotti editoriali digitali per invogliare all'acquisto, come per esempio diverse case editrici specializzate in fumetti. Nel frattempo, il mondo dell'informazione allenta le maglie dei paywall dando l'accesso alle notizie sul coronavirus in modalità open access.

Smart working

Dal punto di vista del lavoro abbiamo scoperto che un altro modo di lavorare è possibile. Le aziende di servizi e le burocrazie stanno virando verso lo **smart working** mentre le altre realtà piccole e grandi stanno facendo esperimenti di telelavoro. E se mai ce ne fosse stato bisogno abbiamo scoperto non solo che in alcune situazioni lavorare da casa è molto più produttivo, ma che tutto il tempo dedicato a riunioni, incontri, meeting, forse non ce ne era bisogno.

Conclusioni

Tutto ciò avrà delle **conseguenze** molto profonde: **una volta ritornati alla nostra vita quotidiana, il ruolo di internet sarà stato così importante che molte attività non saranno più le stesse.** Una volta apprezzate le opportunità permesse dalla vita digitale, le persone capiranno che esistono un sacco di cose che si possono fare online senza che questo risulti un limite. Perciò aspettiamoci che moltissimi fra chi avrà fatto la spesa online, chi avrà fruito della cultura online, chi avrà partecipato a meeting online, chi avrà seguito seminari e lezioni online non tornerà più indietro.

Finora ci siamo detti che esiste la vita quotidiana e poi anche la vita online. Molti avranno interpretato questo “anche” come qualcosa di accessorio e di circostanziale: **l’isolamento forzato a cui ci ha costretto la pandemia globale avrà fatto sì che l’online non verrà più percepito come un momento accessorio, ma come un momento sostanziale della vita in quanto persone, cittadini, consumatori, lavoratori.**

Ovviamente non è concepibile una società che vive solo in remoto. Le persone hanno necessità di incontrarsi, le emozioni devono essere condivise dal vivo con un abbraccio o un bacio, i teatri hanno bisogno del pubblico in presenza e le produzioni cinematografiche e televisive necessitano anche di spazi all’aperto. Gli studenti hanno bisogno di altri studenti, gli insegnanti dei propri colleghi e tutti devono incontrarsi faccia a faccia. Se lavorare vuol dire anche produrre, gli operai specializzati devono frequentare le fabbriche e i giganti della logistica e della distribuzione devono movimentare uomini e merci. Aerei e trasporti devono funzionare e il mondo del turismo ha bisogno di flussi di persone che vedono le bellezze artistiche, acquistano i prodotti tipici e mangiano nei ristoranti. Nessuno dice che è facile, né che sia possibile vivere una vita solo in remoto.

Ma la pandemia ci ha costretto a riflettere sulla vita quotidiana all’epoca di internet e forse, smetteremo di chiederci qual è l’effetto di internet sulle persone per chiederci qual è l’effetto delle persone su internet. Magari la risposta sarà più piacevole di quanto saremmo stati disposti ad ammettere.

Bibliografia

Bakardjieva, M. (2005). *Internet society: The Internet in everyday life*. London: Sage.

Bennato, D. (2011). *Sociologia dei media digitali : relazioni sociali e processi comunicativi del web partecipativo*. Roma-Bari: Laterza.

Bennato, D. (2013). *Istituzioni tecnologiche e partecipative. I social media come istituzioni sociali*, in Cacioppo, M., Severino, S., a cura di, *La prossimità a distanza. Contributi psicosociali per lo studio degli usi, abusi e dipendenze nel Web 2.0*. Milano: Franco Angeli, 70-86.

Eberhard, B., et al. (2017). *Smart work: The transformation of the labour market due to the fourth industrial revolution (I4.0)*. *International Journal of Business & Economic Sciences Applied Research*, 10(3), 47-66.

Steinert, S. (2020). *Corona and value change. The role of social media and emotional contagion*. *Ethics and Information Technology*, 1-10.



La tecnologia non è neutra, ecco perché educazione e norme devono tornare centrali

Per anni, i titani del web ci hanno fatto credere che mercato e tecnologia potessero essere gli unici strumenti di "regolazione" della società. Ora sono loro stessi a chiedere aiuto alla società per "frenare" o per "regolare" quello che hanno creato. Vediamo perché questo risveglio delle coscienze lascia ben sperare

Di **Patrignani Norberto**, Politecnico di Torino

La tecnologia può senza dubbio aiutare gli uomini in molti compiti gravosi, ma quando arriviamo a delegare alle macchine non solo "**decisioni**" algoritmiche (quindi calcolabili) ma anche "**scelte**" che richiedono giudizio, buon senso, equilibrio, prudenza, saggezza, ecco che i **rischi** legati all'automazione delle scelte (soprattutto quelle *life critical*) inevitabilmente aumentano.

Se ne stanno accorgendo anche le maggiori web company americane - Facebook e Google in primis - che iniziano a chiedere aiuto alla società per "frenare" o per "regolare" quello che hanno creato, dopo anni di pressione affinché il mercato e la tecnologia fossero lasciati quali unici strumenti di "regolazione" della società, trascurando e svalutando completamente le altre due dimensioni fondamentali per la vita democratica: l'educazione e le norme (Lessig, 1999).

Cerchiamo allora di capire se, sulla base di questi presupposti, si può sperare che il ruolo delle *norme* e dell'*educazione* ritornino ad essere centrali per le future generazioni.

Zuckerberg chiede aiuto ai Governi

Nella sua recente intervista al Washington Post, **Mark Zuckerberg** arriva a chiedere ai "*policy maker*", ai governi, di regolamentare Internet: "*La tecnologia è una parte importante della nostra vita e aziende come Facebook hanno immense responsabilità...abbiamo bisogno di un ruolo più attivo dei governi e dei regolatori. Aggiornando le regole per Internet...abbiamo bisogno di una nuova regolamentazione in quattro aree: contenuti dannosi, integrità elettorale, privacy e portabilità dei dati.*" (Zuckerberg, 2019).

Un anno fa, di fronte al Congresso Usa, Zuckerberg ammetteva la propria responsabilità, rispetto allo scandalo "Cambridge Analytica", con la famosa frase "*I'm responsible and I'm sorry*" (BBC, 2018). Anche Samidh Chakrabarti, product manager di Facebook, riconosceva l'impatto che i social network hanno sulla democrazia: "*... nel 2016 (nelle elezioni USA), abbiamo tardato ad accorgerci di come la nostra piattaforma...venisse usata in modi imprevisi, con ripercussioni sociali che non erano state immaginate*" (Kennedy, 2018).

L'Ethics Advisory Board di Google

Anche il recente caso della costituzione, da parte di **Google**, di un **Ethics Advisory Board** con persone esterne per fornire "consigli" sugli aspetti etici degli sviluppi tecnologici dell'impresa (seppur repentinamente cancellato a seguito delle proteste dei lavoratori stessi di Google per la presenza di personaggi controversi come Kay Coles James nota per le sue posizioni reazionarie sull'ambiente e sui migranti), sta ad indicare una difficoltà, quasi una richiesta di aiuto alla società (Johnson e Lichfield, 2019).

Ritorna alla mente il monito di **Mary Shelley** "... *Ho visto lo sventurato, il miserabile mostro che avevo creato*" (Shelley, 1818), nel romanzo *Frankenstein*. E ancora prima, l'avvertimento lanciato nel 1797 da **Goethe** con l'*Apprentista Stregone*, quando il discepolo del mago non riesce a riprendere il controllo della situazione che lui stesso ha scatenato.

Su un altro fronte, **le indagini sul recente disastro aereo del volo ET302 in Etiopia stanno forse facendo emergere un altro caso di eccessiva delega alla tecnologia**: sembra che il software di controllo abbia impedito ai piloti di riprendere il controllo dell'aereo: "... *the pilots ... could not regain control*" (Gates, 2019).

Paradossalmente, **quando l'umano riesce a riprendere il controllo**, come nel caso del pilota Chesley Sullenberger che riesce a far atterrare il volo US1549 con i motori bloccati sul fiume Hudson in pieno centro a New York nel Gennaio del 2009, **viene processato per non avere seguito le procedure previste dai regolamenti**; fortunatamente viene poi assolto e premiato per aver salvato la vita a tutti i passeggeri.

Il giusto mix tra quattro dimensioni

Perché non viene cercata la giusta miscela tra le quattro dimensioni **mercato, tecnologia, educazione e norme** quando di progettano sistemi complessi? Una delle tante ragioni, oltre al mito del mercato capace di autoregolarsi, risiede nel considerare la tecnologia come neutra e infallibile.

Finalmente si riscopre quello che tutti gli studi di "*Science, Technology, and Society*" hanno dimostrato da anni: che la tecnologia non è neutra, che la tecnologia e la società si plasmano a vicenda (Johnson, 1985), che non tutto ciò che è *tecnicamente* possibile... è *socialmente* desiderabile, *ambientalmente* sostenibile, *eticamente* accettabile.

Il risveglio delle coscienze nella Silicon Valley

Finalmente persino in Silicon Valley si assiste ad un "risveglio delle coscienze": molti ingegneri informatici non dicono più "*I'm just an engineer*" (persistendo nell'illusione di neutralità), ma chiedono esplicitamente di conoscere per chi e per quale scopo stanno lavorando (Conger e Metz, 2018). Emerge la necessità di un codice deontologico: un *code-of-ethics* per informatici è stato appena definito dalla più grande comunità di *computer professionals* del mondo: l'ACM, Association for Computing Machinery (ACM, 2018). Nelle scuole di ingegneria più prestigiose viene introdotta la disciplina *computer ethics* per imparare a valutare anche gli impatti sociali ed etici delle tecnologie dell'informazione (Singer, 2008)

Anche nell'ambito delle cosiddette "intelligenze artificiali" (perché non definirle semplicemente algoritmi che si calibrano con - tanti! - dati?) la Commissione europea ha definito un [High Level Expert Group on Artificial Intelligence](#) per definire delle linee guida sugli aspetti etici.

I primi risultati sono molto interessanti: queste tecnologie devono promuovere **il benessere delle persone e del pianeta, prevenire danni dall'uso improprio o dal comportamento imprevisto delle macchine, preservare il valore intrinseco delle scelte umane e contenere i rischi di una delega eccessiva alle macchine**, contribuire alla giustizia globale e all'accesso equo ai benefici di queste tecnologie, garantire la trasparenza degli algoritmi (intelligibilità) e delle responsabilità' (*ethical accountability*) (Floridi e al., 2018).

Ci sono tutti gli elementi per immaginare un futuro dove le tecnologie *aiutano* gli umani e dove i computer professionals forniscono alla società e ai policy makers valutazioni realistiche delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie dell'informazione, dove il ruolo delle *norme* e dell'*educazione* ritornano ad essere centrali per le future generazioni.

BIBLIOGRAFIA

- ACM (2018), *ACM Code of Ethics and Professional Conduct*, www.acm.org/code-of-ethics.
- BBC (2018), Zuckerberg to Congress: "I'm responsible and I'm sorry", BBC News, 10 April 2018.
- Conger K., Metz C. (2018), Tech Workers Now Want To Know: What Are We Building This For?, *New York Times*, 7 October 2018.
- Floridi L., Cowsls, J., Beltrametti M., Chatila R., Chazerand P., Dignum V., Luetge C., Madelin R., Pagallo U., Rossi F., Schafer B., Valcke P., Vayena E. (2018), AI4People - An Ethical Framework for a Good AI Society: Opportunities, Risks, Principles, and Recommendations, *Minds and Machines* (2018) 28:689–707.
- Gates D. (2019), Why Boeing's emergency directions may have failed to save 737 MAX, *The Seattle Times*, 3 April 2019.
- Kennedy M. (2018), Facebook Says Social Media Can Be Negative For Democracy, NPR, 22 January 2018.
- Johnson B., Lichfield G. (2019), Hey Google, sorry you lost your ethics council, so we made one for you, *Technology Review*, 6 April 2019.
- Johnson D.G. (1985), *Computer Ethics*, Pearson.
- Lessig L. (1999), *Code and other laws of cyberspace*, Basic Books.
- Shelley M. (1818), *Frankenstein; or, The Modern Prometheus*, Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones.

- Singer N. (2018), Tech's Ethical 'Dark Side': Harvard, Stanford, and Others Want to Address It, *New York Times*, 12 February 2018.

- Zuckerberg M. (2019), The Internet needs new rules. Let's start in these four area, *Washington Post*, 30 March 2019.



Figli e smartphone, ridurre lo "screen time" è una falsa soluzione: ecco perché

I ragazzi passano tantissimo tempo al cellulare e i rischi per la salute ci sono (miopia, obesità, riduzione delle ore di sonno) ma le ricerche, pur evidenziando correlazioni tra screen time e varie problematiche, non hanno dimostrato il rapporto causa-effetto. Per questo è sbagliato bandirlo, basta usarlo con criterio

Di **Ivan Ferrero**, Psicologo delle nuove tecnologie

L'utilizzo sempre più massiccio di smartphone, tablet, console e computer da parte dei ragazzi porta a chiedersi se e quanto lo screen time, ossia il tempo che i nostri figli trascorrono davanti allo schermo, influisca sulle loro vite.

Sebbene sia possibile associare lo screen time ad alcuni alterati comportamenti da parte dei ragazzi, non siamo ancora in grado di avere risposte nette e precise. E, soprattutto, è sbagliato demonizzare la tecnologia: molto più saggio è imparare a usarlo **in modo sicuro e consapevole, e nel frattempo lavorare per migliorarlo.**

Lo screen time "giusto" per i nostri ragazzi

Ma in che modo allora lo screen time influisce sulle abitudini di vita dei nostri figli, e fino a che punto queste alterazioni comportano un reale pericolo? Per chi ha dei figli preadolescenti o adolescenti lo screen time è diventato un vero e proprio tormento.

Li vediamo **costantemente chini sullo schermo dei loro smartphone**, non alzano mai lo sguardo neanche per risponderci quando gli facciamo delle domande, talvolta assumendo anche **comportamenti molto rischiosi**, come ad esempio attraversare una strada senza verificare se ci sono automobili in arrivo.

La sera a casa è ancora peggio, soprattutto quando arriva il momento di andare a dormire, ma i nostri ragazzi sembra non ne vogliano sapere, e rimangono ad **interagire con i loro dispositivi sotto le coperte spesso fino a notte fonda.**

Nonostante i nostri ripetuti richiami, sembra non ci siano soluzioni, e che la nostra sia una guerra persa in partenza.

A questo aggiungiamo la preoccupazione per le strane e spesso dannose abitudini di vita che vanno di moda tra i nostri figli, prima tra tutte la tendenza alla sempre maggiore **riduzione delle ore di sonno**.

La riduzione delle ore di sonno: una vecchia storia

La riduzione delle ore di sonno ci appare essere una novità dei nostri tempi moderni.

Tuttavia, se osserviamo le statistiche, la riduzione delle ore di sonno è una storia molto più vecchia, potremmo quasi definirlo un trend del genere umano.

Una ricerca apparsa su Sleep Medicine Reviews nel giugno 2010 ha analizzato la letteratura del settore per un range di anni che va dal 1905 al 2008, comprendendo di conseguenza un campione di 690.747 bambini di 20 Paesi differenti con un'età compresa tra i 5 e i 18 anni.

I risultati indicano un rapido declino delle ore di sonno dei ragazzi che ha inizio sin dal 1905, quindi in tempi non sospetti.

I motivi per cui si è verificata questa impennata possono essere riassunti in due parole: elettricità e lampadina.

Queste due tecnologie hanno comportato un radicale mutamento nello stile di vita del genere umano, primo tra tutti la possibilità di vivere anche nei periodi della giornata che sono privi di luce, di conseguenza andando ad invadere quella parte della giornata che fino ad allora era rigorosamente dedicata al sonno.

Le nuovissime tecnologie stanno dando un'ulteriore spinta a questo trend: il digitale infatti ci spinge ad estendere ulteriormente la nostra veglia per via delle sue costanti e irresistibili tentazioni, e al suo potere di modificare entro un certo limite di alterare la regolazione del nostro ciclo sonno-veglia.

Miopia e obesità tra i rischi dell'abuso di smartphone

L'aumento dello screen time induce chiare e inconfutabili conseguenze nella salute fisica dei ragazzi, tra i quali un aumento del rischio di sviluppare la **miopia**, per via della luce emanata dagli schermi, e un aumento del rischio di **obesità**, per la tendenza a fare meno movimento fisico rispetto alle generazioni precedenti, dal momento che una grossa parte del loro intrattenimento proviene oramai dagli schermi dei loro dispositivi.

Ciò che invece genera maggiore difficoltà di analisi sono proprio gli effetti dello screen time sul sonno, in particolare sulla qualità di questo, e di conseguenza sull'umore, il comportamento e lo sviluppo cerebrale dei nostri figli.

A tal proposito una ricerca apparsa su Sleep Medicine Reviews del giugno 2015 ha analizzato 67 ricerche precedenti pubblicate tra il 1999 e il 2014, ed ha trovato che nel 90% di questi studi lo screen time presenta una correlazione inversa con la qualità del sonno, in particolare la sua durata e l'addormentarsi ad orari sempre più tardi.

Tuttavia, gli stessi ricercatori dichiarano **i limiti riscontrati nelle ricerche da loro analizzate**, tra cui:

- Da queste ricerche non è possibile individuare una effettiva correlazione tra screen time e i problemi trattati
- Molte delle ricerche presentavano errori di misurazione della durata e della qualità del sonno
- Presenza di dati non completi, e che quindi non sono in grado di spiegare con correttezza e precisione il fenomeno

Anche i problemi comportamentali sono innegabili, ma non come possiamo immaginare.

Una ricerca di Justin Parent, BA, Wesley Sanders, MA, e Rex Forehand, PhD, della University of Vermont, Burlington, VT (2016), ha analizzato 621 ragazzi tra i 3 e i 17 anni suddivisi in tre fasce di età, ed ha riscontrato **una correlazione tra lo screen time e disturbi del sonno**, con conseguente incidenza sul comportamento dei ragazzi.

Se a questa ricerca associamo un'indagine apparsa sulla **Sleep Research Society 2018** in cui è stata trovata una correlazione tra il dormire meno di 7 ore al giorno e la riduzione nella performance di natura cognitiva in alcune aree quali quelle del ragionamento e del **problem solving**, e quelle verbali, allora la preoccupazione nasce spontanea.

Tuttavia, anche per la ricerca di Parent, Sanders e Forehand, è da notare che **non è tanto lo screen time a generare i disturbi nel comportamento, ma la ridotta durata del sonno**.

Allo stesso modo la compromissione di alcune capacità cognitive è dovuta alle ridotte ore di sonno, indipendentemente dal fatto che questo avvenga per via dell'utilizzo di un dispositivo elettronico fino a tarda notte, oppure per via di altri motivi che non hanno nulla a che vedere con il digitale e l'elettronica in generale.

Questo ci porta a chiederci se il vero problema non sia la durata dello screen time, quanto il periodo della giornata, ossia quando lo screen time va ad invadere lo spazio che dovrebbe essere fisiologicamente dedicato al riposo.

Ci arriveremo tra poco.

Screen time: è questo il vero problema?

Come abbiamo visto, le ricerche sugli effetti dello screen time sui ragazzi sono ormai numerose, tuttavia molte di queste presentano **forti lacune** che rimettono in discussione quanto il tempo trascorso davanti ad uno schermo incida così negativamente.

In particolare, la maggior parte delle ricerche si focalizza su:

- **effetti della privazione del sonno**
- **effetti della riduzione dell'attività fisica**
- **effetti della riduzione dei momenti sociali**

Tuttavia, molte di queste ricerche si concentrano sullo screen time, non considerando **la complessità di fenomeni quali la riduzione del sonno il peggioramento della qualità dello stesso**, che di sicuro non possiamo esaurire studiando esclusivamente quanto tempo i nostri ragazzi trascorrono davanti ad uno schermo.

Inoltre, la maggior parte di queste ricerche si basa sulle autovalutazioni da parte dei soggetti presi in esame, il che comporta **un enorme rischio di bias** nella raccolta dei dati, con conseguente distorsione nell'analisi e nella valutazione di quanto emerge dagli stessi.

Possiamo quindi affermare che queste ricerche non ci mostrino la verità?

Sicuramente no.

Al di là di eventuali bias nella raccolta dei dati, **tutte queste ricerche ci mostrano che esistono delle correlazioni tra screen time e le varie problematiche indagate.**

Ciò che però non sono ancora in grado di mostrarci è il rapporto di causa-effetto tra screen time e le criticità di volta in volta emerse, soprattutto per ciò che riguarda l'aspetto psicologico, come emerso da una ricerca condotta da Kayt Sukel per la Dana Foundation e pubblicata sul loro sito nel novembre 2017.

Ad esempio:

- **È lo screen time che riduce i momenti sociali di nostro figlio, oppure è nostro figlio che, non essendo in grado di gestire i suoi rapporti sociali, trova nel digitale un proprio rifugio?**
- **È il massiccio ricorso ai videogiochi violenti ad innescare nei ragazzi forti sentimenti di aggressività, oppure più semplicemente questi ragazzi trovano nei loro videogiochi l'opportunità di esprimere un sentimento di rabbia che stanno già provando dentro di loro?**
- **È il ricorso al consumo dei video che riduce alcune capacità cognitive di nostro figlio, oppure è nostro figlio che, sentendo di avere difficoltà nel leggere ed elaborare un libro, si trova naturalmente e istintivamente più a suo agio nel preferire un video al testo?**
- **È il tempo trascorso davanti allo schermo che incide sulla qualità e durata del sonno, oppure è il periodo della giornata in cui questo avviene?**
- **E così via, ma soprattutto: è lo screen time l'unico fattore da considerare?**

A tal proposito una ricerca condotta da Andrew K. Przybylski della Università di Oxford, e pubblicata sul The Journal of Pediatrics il 30 ottobre 2018, ci mostra come in realtà tra il gruppo di controllo e il gruppo esaminato lo screen time occorso durante la giornata incideva sulla durata del sonno di 3-8 minuti per ogni ora di differenza, attestando quindi che **sì, lo screen time riduce il sonno dei nostri ragazzi, ma con un'incidenza così bassa da poterla ritenere praticamente inesistente.**

La stessa ricerca indica altri fattori probabilmente più degni di studio, quali l'orario di inizio delle lezioni a scuola.

I benefici dell'utilizzo dei dispositivi

Uno smartphone è uno strumento e, sebbene abbia la potenzialità di produrre innegabili effetti sulla salute di chi lo utilizza, **valutarne la sua bontà indagando esclusivamente i rischi significa comprendere questa tecnologia solamente per metà.**

Del resto, l'automobile ogni giorno semina morte e scarichi inquinanti così importanti da comportare una seria minaccia per la salute dell'uomo e del nostro pianeta stesso, eppure tutti noi ne riconosciamo l'utilità per la vita moderna, tanto che nessuno si sognerebbe mai di bandire questo mezzo, ma piuttosto di migliorarlo in modo da ridurne progressivamente la pericolosità.

Di recente l'American Academy of Pediatrics ha pubblicato un articolo indicando alcuni punti per cui **il digitale, e gli strumenti utilizzati per accedervi, offre in realtà nuove opportunità per i ragazzi e gli adulti coinvolti nel processo educativo**, tra cui:

- **Alcuni strumenti digitali possono aiutare i membri della famiglia a comunicare meglio tra loro e stare insieme.**
- **La natura multimediale e fortemente esperienziale delle nuove tecnologie può favorire un migliore apprendimento.**

Noi possiamo aggiungere un altro importante elemento: **Internet è un ottimo strumento per entrare in contatto con la diversità del mondo, con nuove idee, e quindi stimolare la curiosità dei ragazzi, oltre che al pensiero critico.**

Tutto questo ragionamento ci conduce ad una conclusione: **lo smartphone è solamente uno strumento con il quale al giorno d'oggi possiamo accedere al digitale**, altro elemento quest'ultimo che è così permeato nelle nostre vite da diventare inscindibile dalla nostra quotidianità.

In quanto strumento non è perfetto, esattamente come il fuoco ci ha permesso di compiere enormi salti evolutivi, ma il cui utilizzo non è affatto esente da rischi.

Quindi ragionare su come bandirlo dalle nostre vite non ha senso.

Ciò che invece **ha molto più senso è imparare ad utilizzarlo in modo da non danneggiarci, e nel frattempo lavorare per migliorarlo**, limarne gli elementi di pericolosità, ed eventualmente trovare strumenti alternativi per accedere alla nostra vita digitale.

Del resto, il cellulare come lo conosciamo oggi sta già mutando forma, spostandosi verso apparecchi quali smartwatch con Sim integrata, e presto sarà destinato ad essere rimpiazzato da strumenti quali visori di realtà aumentata e altri wearable device.

Bibliografia e siti di riferimento

Conor J Wild, Emily S Nichols, Michael E Battista, Bobby Stojanoski, Adrian M Owen; Dissociable effects of self-reported daily sleep duration on high-level cognitive abilities, *Sleep*, , zsy182, <https://doi.org/10.1093/sleep/zsy182>

Courtney Nugent, Lauren Supplee, 5 ways screen time can benefit children and families, marzo 2018, <https://www.childtrends.org/child-trends-5/5-ways-screen-time-can-benefit-children-and-families>

Kayt Sukel, The Truth About Research on Screen Time, November 06, 2017, http://www.dana.org/Briefing_Papers/The_Truth_About_Research_on_Screen_Time/

Lauren Hale, Stanford Guan, Screen time and sleep among school-aged children and adolescents: A systematic literature review, Sleep Medicine Reviews, Volume 21, 2015, Pages 50-58, ISSN 1087-0792, <https://doi.org/10.1016/j.smrv.2014.07.007>.

Lisa Matricciani, Timothy Olds, John Petkov, In search of lost sleep: Secular trends in the sleep time of school-aged children and adolescents, Sleep Medicine Reviews, Volume 16, Issue 3, 2012, Pages 203-211, ISSN 1087-0792, <https://doi.org/10.1016/j.smrv.2011.03.005>.

Przybylski, Andrew K., Digital Screen Time and Pediatric Sleep: Evidence from a Preregistered Cohort Study, The Journal of Pediatrics, Volume 0, Issue 0, <https://doi.org/10.1016/j.jpeds.2018.09.054>

Tzipi Horowitz-Kraus, John S. Hutton, Brain connectivity in children is increased by the time they spend reading books and decreased by the length of exposure to screen-based media, Acta Paediatrica, Volume 107, Issue 4, 2018, Pages 685-693, <https://doi.org/10.1111/apa.14176>.

Garantire il controllo sui propri dati personali, due soluzioni tecniche

Il Gdpr è sempre più considerato un punto di riferimento normativo a livello mondiale, ma è evidente che per rafforzare la protezione e riservatezza dei dati personali servono anche soluzioni tecniche che diano il controllo ai diretti interessati. Ecco l'Information-centric cybersecurity e Usage control cybersecurity

Di **Enrico Del Re**, Università di Firenze e CNIT

Il **GDPR** sta riscuotendo, come d'altra parte era previsto, un crescente successo a livello internazionale, proponendosi come standard mondiale per la tutela dei dati delle persone, tanto più che anche il Ceo di Apple, Tim Cook, ha proposto recentemente di adottare a livello federale negli Stati Uniti una normativa sulla privacy simile. È evidente, tuttavia, che **la protezione e riservatezza dei dati è ancora affidata al rispetto delle regole da parte dei fornitori di servizi e al controllo degli Stati Membri sul rispetto del regolamento**. Oggi però si prospettano almeno **due soluzioni tecniche, e non più solo normative**, per rivoluzionare la tutela e la sicurezza dei dati personali e garantirne in modo assoluto e definitivo il **corretto utilizzo** sotto il controllo diretto degli interessati: **Information-centric cybersecurity e Usage control cybersecurity**.

La proposta di Tim Cook: un Gdpr anche per gli Usa

Per esempio questa linea è stata adottata da Stati come la California, il Giappone, il Brasile, Singapore e la Nuova Zelanda ed altri probabilmente seguiranno. Molto significativo a questo proposito è stato anche l'intervento dell'amministratore delegato di Apple, **Tim Cook**, alla quarantesima edizione della Conferenza internazionale sulla protezione dei dati dei Garanti della privacy, tenutasi a Bruxelles dal 21 al 26 ottobre, nel quale ha proposto di adottare a livello federale negli Stati Uniti una normativa sulla privacy simile al GDPR. Ecco alcuni dei passaggi più importanti dell'intervento di Tim Cook (fonte Wired.it): *"Oggi lo scambio dati/privacy è esploso diventando un'arma dall'efficienza militare. Milioni di decisioni vengono prese in ogni istante in base ai nostri like, alle nostre conversazioni, ai nostri desideri e paure. I dati vengono assemblati e venduti. La conseguenza estrema è che le aziende conoscono i cittadini meglio di loro stessi. Questa sorveglianza di massa serve solo ad arricchire poche aziende che collezionano i dati"*, e ancora *"Alcune grandi aziende tecnologiche si oppongono a ogni progetto di legislazione sulla privacy. Altre si dicono favorevoli in pubblico ma hanno un'idea diversa quando le porte sono chiuse. Alcuni dicono che con troppa privacy non ci sarebbe sviluppo tecnologico. Ma questa idea è falsa. È vero il contrario, non svilupperemo il pieno potenziale della tecnologia senza la piena fiducia delle persone che la usano"* e ha concluso *"Per questo supportiamo appieno una legge federale sulla privacy negli Stati Uniti, una legge che dovrebbe garantire quattro diritti fondamentali"*, che ha indicato nella minimizzazione dei dati, nel diritto alla conoscenza dei dati in

possesso di un'azienda e per quali fini, nel diritto di accesso e di cancellazione e nel diritto alla sicurezza.

L'importanza del consenso

Il GDPR, come è noto, impone a qualunque ente o azienda, anche con sede legale fuori dalla UE, che comunque fornisca servizi a cittadini della UE, di osservare e garantire regole stringenti per la protezione e l'utilizzo dei dati forniti dagli interessati per il servizio richiesto e di vigilare con opportune strutture operative responsabili del rispetto delle regole e della tempestiva informazione agli interessati delle eventuali violazioni. Una delle regole più significative è quella relativa alle caratteristiche del **consenso degli interessati all'accesso e all'utilizzo dei propri dati**: il consenso deve essere libero, specifico per il servizio richiesto (non generico), consapevole e inequivocabile. Inoltre non può essere dato una volta per sempre, ma rinnovato esplicitamente ogni volta che i dati personali sono utilizzati per scopi diversi da quelli autorizzati inizialmente. È evidente che la protezione e riservatezza dei dati è affidata al rispetto delle regole da parte dei fornitori di servizi e al controllo degli Stati Membri sul rispetto del regolamento.

Due soluzioni tecniche per la tutela dei dati

Oggi però si prospettano almeno due soluzioni tecniche, e non più solo normative, per rivoluzionare la tutela e la sicurezza dei dati personali.

- **"Information-centric cybersecurity"**^[1] propone per la sicurezza una modifica concettuale dell'attuale architettura hardware e software dei calcolatori. Il dato definisce la sua "politica di uso", non è più un'entità (stringa di bit) passiva, ma incorpora una forma di intelligenza per la sua auto protezione; il microprocessore del calcolatore e il sistema operativo progettati *ex novo* 'by design' accedono alla politica di uso del dato e lo utilizzano e elaborano in accordo ad essa.
- **"Usage control cybersecurity"**^[2], non richiede una modifica alla architettura dei microprocessori, ingloba il dato e la sua "politica di uso" in una entità criptata e un SW autorizzato alla sua decrittazione utilizza il dato in accordo alla sua politica di uso. Politica di uso che può anche essere variata nel tempo.

Entrambe queste tecniche hanno la potenzialità rivoluzionaria di garantire in modo assoluto e definitivo il **corretto utilizzo dei dati personali** sotto il controllo diretto degli interessati, però con una sostanziale differenza.

La prima richiede un cambio di paradigma nella progettazione e realizzazione dei microprocessori e dei sistemi operativi e quindi, se e quando disponibile, necessita un accordo globale a livello internazionale, cioè uno standard, per i futuri sistemi di elaborazione. La seconda richiede solo l'implementazione, anche nei sistemi attuali, dello specifico SW e della crittazione dei dati inclusiva della politica di uso.

L'orizzonte di disponibilità effettiva è quindi molto più ravvicinato per quest'ultima. Entrambe le tecniche, al momento, sono proponibili per sistemi dotati di sufficienti risorse di elaborazione e non adatte per una utilizzazione nella futura *Internet of Things*, che consisterà di moltissimi oggetti in rete con ridotta o scarsissima capacità elaborativa. Poiché la *Internet of Things* è il futuro della

acquisizione di enormi moli di dati, anche e soprattutto personali, occorre trovare soluzioni, in particolare per la seconda tecnica, che siano applicabili in questo contesto.

BIBLIOGRAFIA

1. R. Chow, et al., *Controlling Data in the Cloud: Outsourcing Computation without Outsourcing Control*, ACM CCSW'09, 2009. R. B. Lee, *Rethinking computers for cybersecurity*, *IEEE Computer*, 2015 [↑](#)
2. E. Carniani, D. D'Arenzo, A. Lazouski, F. Martinelli, P. Mori, *Usage Control on Cloud systems*, *Future Generation Computer Systems*, 2016 [↑](#)



I quaderni di

Agenda Digitale

NETWORK **DIGITAL** 360

Network Digital360 è il più grande network in Italia di testate e portali B2b dedicati ai temi della Trasformazione Digitale e dell'Innovazione Imprenditoriale, con oltre 50 fra portali, canali e newsletter.

Ha la missione di diffondere la cultura digitale e imprenditoriale nelle imprese e pubbliche amministrazioni italiane e di fornire a tutti i decisori che devono valutare investimenti tecnologici informazioni aggiornate e approfondite.

Il Network è parte integrante di Digital360HUB, il polo di Demand Generation di Digital360, che mette a disposizione delle tech company un'ampia gamma di servizi di comunicazione, storytelling, pr, content marketing, marketing automation, inbound marketing, lead generation, eventi e webinar.

VIA COPERNICO, 38

20125 - MILANO

TEL. 02 92852785

MAIL: MARKETING@DIGITAL4.BIZ

©ICT & Strategy