



Centro Studi sul Pensiero Contemporaneo

Lessico di etica pubblica

Anno 9, numero 1, 2018

ISSN 2039-2206

Direttore responsabile

Graziano Lingua

Redazione

Duilio Albarello, Attilio Bruzzone, Sergio Carletto, Roberto Franzini Tibaldeo, Paolo Monti, Giacomo Pezzano, Alberto Pirni, Sergio Racca, Cristina Rebuffo, Davide Sisto, Marta Sghirinzetti, Gabriele Vissio

Segretario

Giacomo Pezzano

Citabile come «Lessico di Etica Pubblica», IX, n. 1, 2018.

La rivista pubblica contributi selezionati tramite *referees* e apposite *call for paper*. Per sottoporre il proprio testo e per ogni altra informazione, contattare la redazione all'indirizzo: redazione.eticapubblica@gmail.com

Problemi etico-pubblici della cultura digitale. Introduzione

Davide Sisto

L'epoca odierna è profondamente segnata dalle trasformazioni radicali apportate dalla cultura digitale, cioè dall'insieme delle nuove tecnologie informatiche che si sono sviluppate nello spazio pubblico a partire dagli ultimi decenni del Novecento. Nel giro di pochi anni, la Generazione X, quella di coloro che approssimativamente sono nati tra il 1965 e il 1980, sarà l'ultima generazione ad aver vissuto un periodo storico senza la presenza di computer, di telefoni portatili e, in particolare, senza Internet. Tali strumenti, fornendo ai cittadini modalità di comunicazione, di informazione e di espressione personale assolutamente inedite rispetto ai periodi precedenti la loro diffusione, hanno comportato rivoluzioni radicali all'interno delle loro abitudini quotidiane, spalancando orizzonti socio-culturali il cui significato è – oggi – tutt'altro che chiaro e definito.

In particolare, la diffusione dei social network e dei blog, nonché la possibilità di aprire in maniera arbitraria una propria pagina web in cui esprimere liberamente se stessi o fornire informazioni e risorse di qualsivoglia tipologia alla comunità internazionale, ha amplificato le contraddizioni insite da sempre nel rapporto tra reale e virtuale, ha introdotto questioni di natura giuridica – legate soprattutto alla privacy personale – inimmaginabili fino a qualche decennio fa, ha modificato le caratteristiche della partecipazione collettiva alla vita politica, culturale e sociale sia a livello nazionale che a livello internazionale, ha ampliato e – al tempo stesso – ridotto la libertà individuale, ha rivoluzionato il concetto di lavoro, nonché ha fornito nuove potenzialità per creare relazioni all'interno dello spazio pubblico.

La vastità di temi e questioni che provengono dalla diffusione progressiva della cultura digitale necessita di uno sguardo interpretativo interdisciplinare, in grado di coinvolgere tanto le discipline tecnico-scientifiche quanto quelle umanistiche in vista di cogliere le potenzialità e i rischi che tale cultura comporta all'interno dello spazio pubblico in cui viviamo.

Il presente numero si pone, pertanto, l'obiettivo di portare alla luce una serie di problematiche di natura etica collegate alle attuali influenze e ingerenze delle tecnologie digitali sul nostro modo di vivere all'interno dello spazio pubblico. Il numero è composto, da una parte, da contributi che mirano a fornire al lettore un'interpretazione teorica complessiva delle caratteristiche specifiche delle tecnologie digitali e degli aspetti positivi e negativi che derivano dal loro uso, mettendo in luce le criticità e le opportunità inedite rispetto alle epoche passate e privilegiando il punto di vista filosofico (Montani, Biuso, De Cesaris, Dichio e De Stefano, quest'ultimo mettendo in dialogo la cultura digitale odierna con il pensiero avanguardistico di Günther Anders). Dall'altra, invece, da contributi che si soffermano su alcune tematiche particolari, che stanno condizionando in maniera profonda lo spazio pubblico, con un approccio maggiormente interdisciplinare: l'odio online (Ziccardi, a partire da competenze giuridiche), la morte digitale (Sisto, tenendo conto dei *Death Studies* internazionali), il legame tra etica e videogiochi (Triberti, de Pasquale, Riva, a partire da competenze che rientrano nell'ambito della psicologia, e Balistreri, a partire da una formazione di natura filosofica e bioetica), il cyber-stupro (Striano), le fake news (Vissio, in relazione a Marc Bloch). L'amalgama tra le considerazioni di natura più generale e quelle di natura più particolare offrono al lettore un quadro teoricamente sostanzioso delle principali questioni che stiamo attualmente affrontando nel mondo odierno, fornendogli gli strumenti indispensabili per capire le sfide contemporanee dell'etica e della morale.

Indice

QUESTIONI

- P. Montani, *Empowerment tecnico e assunzione di responsabilità. Verso un'etica del digitale*
A.G. Biuso, *Corporeità, sicurezza e potere in Internet*
A. De Cesaris, *Quale etica per il digitale? Note sulle condizioni formali dell'agire pratico nelle nuove società ipertecnologiche*
G. Ziccardi, *Il contrasto dell'odio online: possibili rimedi*
D. Sisto, *Digital Death. Le trasformazioni digitali della morte e del lutto*
S. Triberti, C. de Pasquale, G. Riva, *I Mondi Virtuali e i Criteri Multipli: Il Problema Morale nei Videogiochi Massivi*
M. Balistreri, *“Uccidere” e “stuprare bambini” ai videogiochi: considerazioni morali sul dilemma del giocatore*

RICERCHE

- A. Dichio, *Il principio di verifica morale dell'azione politica pubblica. Dalla post-verità alla trasparenza informativa*
F. Striano, *Fenomenologia del cyber-stupro. Note ontologico-filosofiche sulla violenza informaticamente mediata*
G. Vissio, *Marc Bloch e le Fake News. Storia e verità all'epoca dei social network*
L. de Stefano, *Vergogna, eremitismo digitale e dislivello cognitivo. L'antropologia di Anders nell'epoca del digital turn*

RECENSIONI

- [C. Rebuffo], R. Mattera, *Grillodrome. Dall'Italia videocratica all'impero del clic*
[N. Valenzano], E. Bencivenga, *La scomparsa del pensiero. Perché non possiamo rinunciare a ragionare con la nostra testa*
[F. Del Bianco], E.-W. Böckenförde, *Lo Stato come Stato etico*
[J.F. Mascoli], A. Badiou, *Trump o del fascismo democratico*
[F. Pisano], E. Mazzarella, *L'uomo che deve rimanere. La smoralizzazione del mondo*

Corporeità, sicurezza e potere in Internet

Alberto Giovanni Biuso¹

1. *Intelligenza e computazione*

Una civilizzazione inedita starebbe nascendo da Internet, dal Web, dalla Rete: strutture di comunicazione, linguaggi, tecnologie, rapporti nuovi con il tempo e con lo spazio. Al di là delle città, delle campagne, dei mari e dei luoghi «si apre la conferenza elettronica, il dialogo infinito degli intellettuali collettivi [...] moltiplicato dagli schermi»². Come facilmente si intuisce, pulsa in queste parole un esplicito entusiasmo verso il cyberspazio senza territorio, senza identità, senza interiorità.

L'intelligenza è certo *sempre* collettiva, se con questo si intende la sua trasmissione fra le varie generazioni che si susseguono; se si intende la ricchezza della stratificazione culturale, per la quale è molto difficile – almeno per la gran parte degli esseri umani – pensare senza in qualche modo citare, ricordare, fare riferimento a quanto si è appreso dalle istituzioni culturali, dai libri, dal passato; se si intende il grande e costante dialogo che è la cultura stessa di un gruppo, di un popolo, di una generazione, di un tempo. Le idee che formuliamo sono sempre *anche* il frutto di questa interazione continua e costante con gli altri.

Mi sembra, però, che l'intelligenza collettiva esaltata da Pierre Lévy e da altri sociologi non abbia a che fare con tutto questo e sia diventata piuttosto l'ennesima proposta – retorica prima che utopistica – di un mondo pacificato perché uniforme, di conflitti sedati mediante l'eliminazione della differenza, di un pensiero davvero *unico*. Una direzione senza territorio, uno spazio privo di riferimenti fisici si riduce a una semplice e rischiosa metafora. Un'antropologia computazionale non può fare a meno, in ogni caso, dello spessore corporeo dell'umano e del riconoscimento delle differenze tra le comunità nelle quali i corpi vivono.

¹ Professore ordinario di Filosofia Teoretica presso il Dipartimento di Scienze Umanistiche dell'Università di Catania.

² P. Levy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, trad. it. di M. Colò e D. Feroldi, Feltrinelli, Milano 2002, p. 183.

Se siamo ancora qui e siamo i padroni del pianeta, questo è infatti dovuto anche e soprattutto al fatto che in milioni di anni l'*Homo sapiens* ha sviluppato le sue capacità percettive e mnemoniche. Abbiamo utilizzato i nostri sensi per percepire con estrema cura i suoni, gli odori, i movimenti dell'ambiente intorno a noi, in modo da evitare d'essere preda e diventare appena possibile predatori. Abbiamo poi sempre coniugato i nostri sensi con una tendenza immediata e pervasiva alla manipolazione degli oggetti e del mondo. A tutto questo abbiamo unito una formidabile capacità mnemonica, sia dei singoli (ontogenetica) sia della specie (filogenetica).

Rispetto alla densità materica e corporea dell'individuo e delle società umane, la tesi epistemologica che sta alla base di Internet e del Web è invece il comportamentismo digitale di Alan Turing, della sua *Macchina* come del suo *Test*. Il limite di fondo della prospettiva di Turing è il fatto che essa sembra prescindere completamente sia dalla corporeità sia dal contesto di significati nel quale ogni proposizione umana è immersa e da cui acquista il senso che altrimenti non potrebbe avere.

Ogni pensiero, anche il più astratto e formale, scaturisce dal gorgoglio cellulare del cervello e dell'intera corporeità, dall'insieme di relazioni, esperienze, bisogni, obiettivi e attese che plasmano i pensieri come l'artigiano plasma la propria opera. La comprensione del mondo – e dunque il linguaggio che le dà corpo – è un evento ontologico prima che logico, è una immersione in acqua prima che lo studio di un manuale sul nuoto.

Crederci di poter migliorare e riprodurre l'intelligenza umana facendo a meno della corporeità e di ciò che essa ci trasmette del mondo in cui stiamo immersi, si rivela del tutto illusorio. È il corpo, infatti, che garantisce non solo le reazioni immediate e istintive in vista della sopravvivenza (*livello biologico*) ma anche l'acquisizione, la conoscenza e la rielaborazione dei *significati* che diamo agli enti, alle situazioni e al tempo (*livello culturale*). Il corpo è una *macchina semantica* spaziotemporalmente situata e capace quindi di riempire la sintassi formale di quel significato senza il quale non si dà mente ma si elaborano solo algoritmi.

2. Sicurezza

È per mezzo delle nostre facoltà fisiche, materiche, percettive che abbiamo costruito anche il mondo digitale e virtuale dentro cui miliardi di umani abitano ogni giorno e senza il quale non saprebbero più neppure immaginarsi. Eppure tale mondo presenta dei rischi letali.

Sembra infatti che siamo biologicamente inadatti a vivere in questo ambiente che pure ci siamo costruiti. «Il problema con un mondo fatto di bit è l'inutilità dei

vostri sensi. Nel contesto tatto, gusto e olfatto potete intuitivamente comprendere quanto siano superflui»³.

Gli oggetti che abbiamo progettato e che utilizziamo tutti i giorni – le tecnologie – sono stati durante il processo di ominazione al nostro servizio ma ora sembra che siamo noi al servizio loro. Poiché il significato di ogni controllo è sempre politico ed economico, questo vuol dire che siamo subordinati non alle macchine e ai software ma a chi le possiede, perché nel mondo della Rete ciascun nodo – e quindi ogni persona – costituisce un’informazione, rappresenta un dato, genera un valore monetario.

L’interazione sempre più intima con i dispositivi digitali rende plausibile la previsione secondo la quale entro il 2020 (vale a dire presto) saranno operativi degli efficaci sistemi di connessione uomo macchina, immersi dentro la cosiddetta *Internet delle cose*, oggetti e ambienti *smart* e tuttavia sottoposti, come tutti i computer, a grandi rischi per la sicurezza.

Pericoli che sono tanto più reali quanto più sembra che in questo magnifico incedere delle tecnologie stiamo perdendo l’intimità e la memoria.

La memoria non è soltanto registrazione del passato e dell’accaduto ma è anche condizione del nuovo e dell’inedito. Il declino della memoria attraverso strumenti che la sostituiscono in ogni occasione e circostanza rischia di impoverire l’immaginazione e rendere pallido il futuro.

Per quanto riguarda l’intimità, è sempre più chiaro che le generazioni abituate sin dalla nascita alla ininterrotta connessione digitale non hanno consapevolezza della privacy e dei suoi rischi. Questo pone milioni di persone e di strutture in balia di gruppi consapevoli e competenti di criminali informatici.

Le vittime più facili da raggiungere appartengono alla generazione per la quale lo smartphone e altri analoghi dispositivi hanno la stessa naturalità delle dita con le quali si scorre uno schermo. Il fatto è che questo mondo digitale è molto simile, per non dire identico, al mondo reale. Internet, infatti, «ospita ladri, delinquenti, maniaci e si scatenano improvvise tempeste che minacciano voi e i vostri figli. Entrambi siete vulnerabili, anche se per ragioni diverse»⁴. Telefoni, tablet, computer sono parenti stretti delle armi. Con gli uni e con le altre si può minacciare, colpire ed essere colpiti, fare molto male. E il mondo virtuale è abitato da una folla di gente poco equilibrata che, in più, può nascondersi dietro l’anonimato, le maschere, l’ombra.

Per vivere e sopravvivere in questa giungla bella e rischiosa non è necessario possedere particolari competenze tecniche ma è indispensabile nutrire la consapevolezza che, insieme a enormi possibilità di conoscenza e di divertimento, la Rete nasconde pericoli molto gravi, come la perdita della capacità di dimenticare che è necessaria quanto quella di ricordare. Come ben sappiamo dalle nostre esperienze

³ A. Curioni, *La privacy vi salverà la vita. Internet, social, chat e altre mortali amenità*, Mimesis, Milano 2017, p. 28.

⁴ A. Curioni, *Questa casa non è un hashtag! Genitori e figli su Internet senza rete*, Mimesis, Milano 2017, p. 12.

e da gravi casi di cronaca, la Rete non dimentica mai, non dimentica nulla. E dai suoi meandri possono sempre riapparire informazioni pronte a danneggiare singoli individui e comunità.

Più in generale, la Rete cerca di appropriarsi della risorsa fondamentale delle persone, il tempo, distogliendole dall'utilizzarlo per fini di emancipazione e cercando di trasformare una struttura nata con lo scopo di condividere informazioni in un sistema soltanto affaristico. A questo scopo la Rete genera miliardi di segni, innumerevoli parole. La prima e tuttora pervasiva tecnologia del dominio è infatti la parola. Lo sapeva bene Gorgia e lo sanno imprenditori, informatici, pubblicitari, che sulla capacità umana di produrre parole fondano il proprio potere e ricchezza. Smartphone, Chat, Social Network sono i luoghi di produzione di regimi di verità generati a partire dagli schemi che i progettisti e i proprietari di questi luoghi hanno creato. Gli algoritmi che ne stanno alla base non sono mai neutri. Essi rappresentano infatti il frutto di ben precise opzioni sociali e obiettivi economici. Se questo è sempre accaduto nelle società umane, tra le differenze che segnano il presente vi sono l'impercettibilità, il lavoro gratuito che non sa di esserlo, l'adesione volontaria e felice dei dominati.

3. Rivoluzione e colonizzazione

Internet è tante e diverse cose: «Uno sviluppo del capitalismo globale, una tecnologia innovatrice, un nuovo panottico di sorveglianza, una possibilità di controllo a distanza dei lavoratori, una produzione di identità virtuali, un'opportunità per mille operazioni di hackeraggio benefiche e malefiche, una possibilità di velocizzare e ampliare le nostre comunicazioni orizzontali e tante, tantissime altre cose ancora»⁵.

Il primo dato è dunque che il Web rappresenta certamente un'innovazione ma non è una rivoluzione, costituendo invece la più recente forma alienante generata dal modo di produzione capitalistico; una forma che si pone in continuità con la società dei consumi e con la società dello spettacolo.

Dalla rete militare-accademica Arpanet (1969) alle piattaforme più recenti (Facebook 2004, Google 2005, WhatsApp 2009, Twitter 2013), capitalismo e Rete condividono almeno tre elementi: la struttura gerarchico-tecnocratica; l'orizzonte planetario che produce il metacontinente virtuale fatto di connessioni digitali globali; l'intenzione totalizzante di occupare tutto il territorio del *tempo* e dell'*immaginario*, del quale la Rete opera una vera e propria colonizzazione.

Le antiche forme di colonizzazione culturale – le Crociate e in generale l'attività di proselitismo della Chiesa papista- e territoriale – l'imperialismo europeo-conquistavano, depredavano e sfruttavano ma non riuscivano a raggiungere l'obiettivo più ambizioso: entrare nei corpi degli assoggettati e possederne

⁵ R. Curcio, *L'impero virtuale. Colonizzazione dell'immaginario e controllo sociale*, Sensibili alle foglie, Roma 2015, p. 8.

l'interpretazione del mondo e della vita. È questo, invece, ciò di cui sono capaci le istituzioni e le aziende che hanno dato vita al più invisibile e pervasivo sistema di controllo delle persone, delle loro scelte, delle intenzioni, dei comportamenti. Una colonizzazione che si esprime e articola in cinque fenomeni principali: «L'iperconnessione, la schiavitù mentale, l'app-dipendenza, l'alienazione della memoria, il furto dell'oblio, e il deterioramento della sensibilità relazionale»⁶.

Si tratta di fenomeni tra di loro interrelati. L'iperconnessione è una coazione al contatto virtuale che diminuisce drasticamente – e a volte annulla – i legami in presenza. È esperienza comune e diffusa vedere delle persone stare *insieme* ma rimanere *distanti*. Distanti perché mentre sono in compagnia del soggetto A rimangono in contatto virtuale con il soggetto B – e viceversa – oppure sono immerse nell'utilizzo dei loro reciproci cellulari. Il diffondersi di simili comportamenti conduce l'intero corpo sociale alla distanziamento tra gli individui anche quando essi sono fisicamente vicini, al primato della comunicazione su WhatsApp o su Facebook rispetto a quella in presenza, alla «sterilizzazione anaffettiva, ben rappresentata dai “Mi piace” di Facebook e raccontata dal successo delle *emoticon*, alle quali non può corrispondere, come tutti sappiamo, alcun reale piacere corporeo ed emozionale», smarrito in una «algida indifferenza» data dalla «maledizione degli algoritmi» che chiude le persone in un infinito e compulsivo smantellamento nel quale i gesti corporei perdono ogni calore, non provando più «alcun piacere, come nessun dolore, né per ciò che fanno, né per le implicazioni “esterne” all'ambito operativo del loro agire», esattamente come se si fosse degli algoritmi⁷.

Obiettare che la dimensione simbolica e la distanza hanno sempre caratterizzato i legami sociali non tiene conto del fatto che quello che sta avvenendo è altro, è un profondo mutamento nei rapporti umani, tra le cui conseguenze si staglia una progressiva difficoltà ad affrontare relazioni dirette, a comprendere la potenza materica del mondo naturale, a interagire in maniera intima ed equilibrata con i corpi che siamo. L'avatar, il nome nella Rete, l'alias virtuale, sono infatti tutte forme di disincarnazione, di deterritorializzazione, di annullamento della corporeità, vale a dire dello spaziotempo fisico nel quale ci costituiamo e che siamo.

4. Memorie permanenti e controllo digitale

Nulla di questo spazio finto e di questo tempo statico viene dimenticato dai server nei quali si deposita la scrittura e la vita degli umani in Internet. Se «per ogni agire ci vuole oblio»⁸, l'accumulo incancellabile delle memorie nella Rete rischia di

⁶ Ivi, p. 10.

⁷ R. Curcio, *L'egemonia digitale. L'impatto delle nuove tecnologie nel mondo del lavoro*, Sensibili alle foglie, Roma 2016, p. 127.

⁸ F. Nietzsche, *Sull'utilità e il danno della storia per la vita*, trad. it. di S. Giametta, in «Opere» vol. III/1, Adelphi, Milano 1976, p. 264.

paralizzare il nuovo, il suo immaginario, il suo avvento. Ogni fruitore della Rete diventa un'entità virtuale indistruttibile e costantemente *profilata* nei suoi comportamenti, curiosità, desideri, acquisti, concezioni del mondo.

Il *profiling* diventa una raffinata forma di valorizzazione del Capitale, nella quale il lavoro volontario e non retribuito si fa addirittura inconsapevole – efficacemente mascherato con la formula della *gratuità* dei social network – e gli individui che producono valore sono oggetto di offerte commerciali che essi stessi hanno contribuito a creare.

Tutto questo rappresenta anche e soprattutto una radicale esperienza di controllo collettivo, attuato con la fattiva collaborazione del corpo sociale stesso, il quale costruisce da sé la propria schedatura mediante la miriade di fotografie (“libro delle facce”), immagini, riferimenti anagrafici, nomi, *tag*, contrassegni dei quali i singoli riempiono le proprie pagine e con esse la Rete. La carota è il “mi piace” da ottenere e moltiplicare, il bastone è l'inesistenza della quale si viene minacciati se non ci si sottopone a tali riti; di più: è l'inesistenza stessa, che dal piano di un'ontologia materica è passata a quello di un'ontologia virtuale. L'ontologia dello spettacolo, per la quale non apparire nei media e in televisione equivale a non esserci, diventa sempre più l'ontologia digitale per la quale se non rimane traccia *social* di un evento è come se quell'evento non fosse mai accaduto.

Lo squilibrio temporale tra tecnologie di controllo dallo sviluppo velocissimo e la consapevolezza sociale del loro significato e dei loro effetti, che procede invece molto lentamente, genera relazioni e strutture collettive caratterizzate da un dominio della quantità di marca fortemente riduzionistica e ossessionato da parametri numerici. Si tratta di un vero e proprio *Dataismo*, come lo ha chiamato Byung-Chul Han, per il quale ogni soggetto, collettività ed evento deve essere trasformato in informazione, in pacchetti di dati. Una esplicita ideologia della *misurabilità* si esprime in modo emblematico negli istituti di formazione – scuole e università –, dove la dissoluzione del non misurabile, della qualità, delle sfumature, delle relazioni, induce i docenti a diventare voce narrante di supporti audiovisivi, di lavagne interattive, di tablet da consultare invece che di libri da leggere.

L'obesità tecnologica sprofonda in questo modo nella *hybris*, nella convinzione che tutto si *deve* fare se si *può* fare, nella schiavitù trasparente generata in Italia dal cosiddetto Jobs Act che cancellando l'articolo 4 dello Statuto dei lavoratori ha invaso ogni attività professionale di strumenti di controllo che il lavoratore è obbligato a portare con sé e a indossare se non vuole essere licenziato. Strumenti talmente onnipresenti da imporre un dominio sulle persone che raramente è stato così completo e pervasivo.

La colonizzazione dell'immaginario e dei corpi segna un indubbio progresso tecnologico, il quale conferma l'originaria ambiguità del *progressismo*, che sin dal XIX secolo ha accomunato padroni e lavoratori nell'illusione di un avvenire inevitabilmente migliore del passato. La complessità di tali dinamiche rende insufficiente ogni tecnofobia o tecnofilia poiché, ancora una volta, «non sono le

“tecnologie” in quanto tali a costituire la minaccia bensì la loro determinazione proprietaria»⁹.

Come ogni forma di dominio, anche l’algocrazia – il potere degli algoritmi che osservano, controllano, determinano le vite – non è una questione in primo luogo tecnologica ma sempre e profondamente politica.

5. *Trasparenza*

Anche il problema della nostra sicurezza nelle transazioni e relazioni che formano la Rete è prima politico che tecnologico. La Rete è infatti anche una grande metafora del divino: «Onnipresenza, onniscienza e onnipotenza sono probabilmente i tre tratti distintivi di qualsiasi divinità. Irraggiungibili nel mondo reale, possono quindi concretizzarsi al di là del monitor, dentro la Grande Rete»¹⁰. Dio vede tutto. Nulla gli sfugge. Di fronte a una divinità onnisciente siamo tutti diafani. La *trasparenza* teologica e quella roussoviana si coniugano nel potere che oggi pervade di sé le vite di miliardi di umani, per lo più felici di essere oggetto di un tale sguardo. Un potere che titilla le esigenze narcisistiche di ciascuno ma in cambio chiede l’anima, pretende il controllo dello spazio interiore, dei pensieri più intimi, dei desideri, delle azioni che nascondiamo a tutti, delle aspirazioni, degli squilibri, della chiarezza e dell’indicibile. La Grande Rete è anche un luogo tecnologico, è anche una modalità informativa e relazionale ma è soprattutto lo spazio del Sacro, compresa la sua potenza infera.

Spazio sacro così inteso è certamente il più diffuso dei Social Network. La creatura di Mark Zuckerberg è stata sin dall’inizio avvolgente e pervasiva delle vite di chi abita in essa. Gli analisti più attenti vi scorgono ormai da tempo numerosi elementi tipici di una struttura nella quale il controllo politico-poliziesco è attuato con l’attiva complicità dei controllati; di una cultura del vuoto e dell’infantilismo protratti sino alla maturità; di una vera e propria neolingua; della colonizzazione dell’immaginario. Gli utenti di Facebook subiscono quasi quotidianamente l’invito a comunicare a tutti i propri contatti (detti “amici”) fotografie e testi pubblicati esattamente lo stesso giorno degli anni precedenti. In questo modo l’oblio – struttura necessaria alla salute mentale degli umani – viene cancellato con il periodico ritorno non soltanto dei ricordi del soggetto ma anche di quelli dei suoi contatti, che lo inondano di immagini e parole del passato.

A ciò si aggiunge il pressante invito a formulare gli auguri a questo e a quello tra i propri contatti, invito che è sempre stato presente in modo discreto sulla piattaforma ma che da qualche tempo appare subito a tutta pagina in occasione del compleanno di qualcuno dei propri “amici”. Facebook, in altre parole, vuole farci pensare ciò che l’algoritmo ha deciso essere significativo; vuole trasformare la vita dei suoi utenti in base a ciò che per l’algoritmo è più importante; vuole invadere di

⁹ R. Curcio, *L’egemonia digitale. L’impatto delle nuove tecnologia nel mondo del lavoro*, cit., p. 122.

¹⁰ A. Curioni, *Come pesci nella Rete. Guida per non essere le sardine di Internet*, Mimesis, Milano 2016, p. 25.

se stesso il componente e il tempo degli umani. Sono questi -pensiero eteronomo, imposizione di una gerarchia dei valori, mobilitazione totale- tre degli elementi caratteristici di ogni struttura e forma autoritaria.

6. *Algocrazia*

«Impercettibilmente, ci stiamo», dunque «muovendo da un mondo ricco di significati, in virtù di relazioni costruite da noi e per noi, a un mondo i cui significati derivano da correlazioni stabilite dalle macchine gestite da algoritmi. Ripetiamolo: algoritmi privati, non sottoposti in alcun modo a controllo democratico, di proprietà dei nuovi mediatori informazionali»¹¹. Questi algoritmi raccolgono una quantità immensa di dati gestiti da pochi e potenti gruppi industriali, militari, mediatici. Le interazioni fra questi Big Data e i loro fornitori – ognuno di noi – creano *community*, che non sono fatte di legami sociali ma rappresentano gruppi di consumatori che offrono il loro tempo, l'intelligenza e le energie alla promozione delle merci che essi stessi acquistano.

L'innato bisogno di comunicare che caratterizza la nostra specie diventa così una preziosa e insieme abbondante materia prima. Siamo diventati non più lavoratori consapevoli della nostra identità e del conflitto sociale ma parte essenziale e primaria del prodotto generale che si vende e che si acquista. La merce principale sono i nostri stessi comportamenti sul web, a partire dai più piccoli spostamenti del mouse sino alla comunicazione dei dati privati necessari per ottenere servizi e – di più – per entrare a far parte della Rete collettiva. Sul web la nostra identità coincide con le nostre azioni ed è anche per questo che «se non si vede il prezzo, se è gratis, la merce sei tu. Tu, interamente, sei materia prima: tutto ciò che compone la tua identità, la tua soggettività. Non solo il tuo tempo d'attenzione, non solo un po' dello spazio nel tuo cervello: tu, corpo e anima, anima-carne, desideri e pulsioni, sogni e relazioni, carattere in evoluzione»¹². Siamo il prodotto e siamo anche la moneta che serve a farlo circolare. Siamo l'energia del fiume di parole, informazioni, richieste, scambi, immagini, suoni, in cui consiste la Rete.

La necessità di comunicare diventa una sola cosa con il bisogno di essere gratificati, di ricevere rinforzi, di soddisfare desideri, di fare della vita un grande gioco foriero di piacere. Gli *stati di flusso* si basano infatti «sull'assorbimento della coscienza dell'individuo nella procedura, che provoca piacere chimico mediante scariche di dopamina, un neurotrasmettitore attivo nel cervello»¹³. Sino a che siamo nel flusso abitiamo all'interno della cosiddetta *filter bubble*, una personalizzazione dei risultati delle nostre ricerche che arriva al punto da oscurare quanto secondo gli algoritmi non si confà alla nostra persona, ai nostri gusti, alle idee, e lasciar passare soltanto ciò che rafforza il conformismo con noi stessi.

¹¹ Ippolita, *Tecnologie del dominio. Lessico minimo di autodifesa digitale*, Meltemi, Milano 2017, p. 249.

¹² Ivi, p. 85.

¹³ Ivi, p. 110.

Il culto per l'individuo senza legami e per il mercato del quale è parte attiva, passiva e intrinseca è il fondamento dell'anarco-capitalismo che fa da base alle attività delle maggiori Corporations del Web. Per l'anarco-capitalismo, infatti, «l'unica libertà che conta è quella del mercato capitalista, in quanto frutto della libera azione di soggetti individuali assolutamente liberi mossi dal proprio interesse privato di accumulo e fruizione»¹⁴. È il libertarismo come forma estrema del liberalismo, quella nella quale l'individuo si illude di essere signore di se stesso ed è invece continuamente sotto il controllo di un panottico digitale la cui necessità Facebook e il suo fondatore teorizzano esplicitamente, ritenendo la privacy un bisogno superato ed equivoco, da sostituire con forme di trasparenza del corpo sociale così radicali da non poter essere definite in altro modo che come trasparenza totalitaria.

Facebook è infatti anche la realizzazione del sogno rousseviano di una società totalmente trasparente e dalla quale non è più possibile uscire una volta che si è entrati; è un occhio impersonale fatto di miliardi di pupille, che vuole rinunciare a ogni riservatezza; è la realizzazione ludica ma non per questo meno reale del progetto capitalista, avendo trasformato «mezzo miliardo di persone in laboriosi operai dell'amicizia»¹⁵; è il narciso che si crede al centro del mondo e delle sue relazioni; è una perdita di tempo; è il tramonto del dialogo critico, a favore invece della fuffa disseminata ovunque; è una parodia della partecipazione: «Il presunto consenso dal basso muove sovente dalla creazione dei cosiddetti "gruppi", le cui adesioni di altri utenti vengono coartate o sollecitate o addirittura ottenute in modo inconsapevole (attraverso la modalità di iscrizione di altri utenti allo specifico gruppo, modalità che non passa necessariamente attraverso una richiesta di consenso esplicito)»¹⁶; è un formidabile strumento di raccolta di informazioni al servizio delle polizie e delle aziende di tutto il mondo; è la vittoria delle potenzialità più discutibili di Internet e della Rete, delle quali per fortuna Facebook è ancora soltanto una provincia, per quanto estesa sia.

7. Tecnocrazia e fede

In questo mondo dove nessuno nasconde nulla, dove ogni cittadino è sottoposto a una profilazione analoga a quella che in passato era riservata ai soli criminali, dove la pornografia emotiva sostituisce l'azione collettiva e ci si indigna a comando, il Web, i Social Network, l'Internet delle Cose, il Social Media Marketing si presentano come forme religiose, espressioni dell'unità della specie e dei suoi interessi, al di là delle differenze caratteriali, economiche, sociali, le quali perdono di colpo la loro importanza. Chi formula delle obiezioni o esprime dei dubbi riceve «attacchi furibondi [i quali] sono probabilmente dovuti al carattere messianico, di buona novella, con cui le tecnologie digitali si presentano spesso in maniera esplicita:

¹⁴ Ivi, p. 25.

¹⁵ C. Raimo, *Facebook. Se guardi lo spot guadagni anche tu*, in «il Manifesto», 11 maggio 2011, p. 5.

¹⁶ G. Policastro, *Per non essere un gadget*, in «Alfabeta2», maggio 2011, pp. 30-31.

mettere in discussione la digitalizzazione autoritaria del mondo equivale a un'eresia»¹⁷.

Il principio, la ragione, il fine della tecnocrazia digitale è il superamento della libertà come differenza, come maturare lento delle decisioni, come fatica delle scelte, come incertezza costitutiva della vita, a favore invece della libertà di essere tutti uguali nel mondo della competizione ultraliberista.

Si conferma in questo modo la tesi da cui siamo partiti: nessuna tecnologia è mai neutra e la tecnica è invece sempre rapporto con il potere. Ogni forma di interazione con il mondo e tra gli umani è una struttura di dominio, la cui forza può essere attenuata o accresciuta. Le relazioni dei singoli e delle collettività con le macchine delineano anch'esse dei rapporti di potere, che nessun automatismo *social* può davvero nascondere, nonostante gli sforzi ideologici e gli investimenti finanziari profusi a questo scopo. Lo scopo di ogni potere: dominare dando l'illusione che essere dominati ci piaccia. I like.

¹⁷ Ippolita, *Tecnologie del dominio. Lessico minimo di autodifesa digitale*, cit., p. 238.