

L'impatto dei *media* computazionali sulla nostra esperienza. Alcune riflessioni per iniziare una discussione

Piero Polidoro*

► SOMMARIO

Per parlare adeguatamente del modo in cui i *media* digitali hanno modificato e stanno modificando la nostra esperienza è opportuno chiarire alcuni termini della questione. Anzitutto, come propongo in questo articolo, dovremmo parlare di *media* e tecnologie computazionali, piuttosto che digitali, perché è la *computation*, e non il loro carattere digitale, che ha prodotto effetti dirompenti sulle nostre società. Inoltre dobbiamo chiarire che i rapporti fra tecnologia e società non sono mai unidirezionali, ma fatti di interazioni reciproche, che portano a intersecare caratteristiche tecnologiche con forme culturali di comunicazione e azione. Una volta definito questo approccio sarà possibile, in modo più efficace, analizzare le tendenze in atto grazie (o a causa) delle tecnologie digitali e comprendere anche quale possa essere il ruolo di ricercatori e intellettuali.

► PAROLE CHIAVE

Digitale; Società; Tecnologie computazionali.

***Piero Polidoro:** Professore Ordinario M-FIL/05, Presidente del corso di laurea magistrale in *Comunicazione, Innovazione ed Experience design* presso la LUMSA (Roma).

Fare previsioni sul futuro, ma spesso anche dare interpretazioni del presente, è un terreno scivoloso. Quando ci si mette in un'impresa di questo tipo bisognerebbe sempre ricordare, come monito, quello che scriveva Umberto Eco nella presentazione di una nuova edizione del suo classico *Apocalittici e integrati*:

Come scriverei oggi questo libro? Lo dicevo nella prefazione del 1964, fare la teoria delle comunicazioni di massa è come fare la teoria di giovedì prossimo. Basta pensare che in quegli anni uscivano inchieste sociologiche sul futuro dei giovani in cui si pronosticava una generazione disinteressata della politica, volta a una buona posizione, un matrimonio tranquillo, una casetta e un'utilitaria.¹

Considerando che di lì a poco sarebbero arrivati il maggio francese, il Sessantotto e gli Anni di piombo, si può comprendere quanto sia difficile analizzare fenomeni in corso e di cui si fa parte: il punto di vista è necessariamente troppo parziale e si rischia di ingigantire l'importanza di fattori che si riveleranno poi estemporanei e di trascurarne altri che invece sono cruciali.

Credo quindi che, per ora, piuttosto che avventurarsi in una riflessione su come le tecnologie digitali ci stanno modificando (se ci stanno modificando...) e su quale sarà il loro impatto sulle generazioni future, sia meglio dedicarsi alla sua cornice e ai suoi presupposti. Quelli che intendo proporre al lettore, dunque, sono più che altro una serie di spunti sul significato di alcuni concetti chiave di questa discussione e su come sarebbe opportuno maneggiarli.

1. Ha senso parlare di digitale?

La prima cosa che dobbiamo chiederci è se sia corretto parlare di *digitale*. Negli anni Novanta del secolo scorso e ancora fino a qualche anno fa, l'espressione che si usava per indicare le tecnologie legate all'informatizzazione e, in particolare, a Internet era *nuovi media* (o *new media*). Si trattava di una locuzione dal significato indefinito (come *post-moderno* e molte altre che chiariscono bene quali sono i termini di confronto di qualcosa, ma non il qualcosa stesso) e necessariamente provvisoria: i *nuovi media* non avrebbero potuto essere a lungo tali. Il primo sito *web* risale al 1991 e se oggi, a 32 anni di distanza, usassimo l'espressione *nuovi media* per indicare il *web* o i *social media*, sarebbe come se nel 1986, cioè alla stessa distanza temporale dalle prime trasmissioni della RAI Tv in Italia (1954), avessimo detto che la televisione era un mezzo di comunicazione nuovo.

Ormai, infatti, è raro trovare una pubblicazione scientifica che usi l'espressione *nuovi media*, ma è ancora possibile trovarla nel linguaggio comune. In generale, però, è stata sostituita da *media digitali*, che ha il vantaggio di fornire una definizione positiva e non una generica opposizione ai *media* precedenti e più conosciuti (i *vecchi media*). I *media* di cui parliamo, quindi, sarebbero accomunati e caratterizzati dall'uso della tecnologia digitale.

¹ U. ECO, *Apocalittici e integrati*, Bompiani, Milano 1994 (1ª ed. 1964), XII.

Personalmente ritengo che anche questa etichetta sia inadeguata, perché pone al centro dell'attenzione un aspetto tecnologico che, pur fondamentale, non è necessariamente legato a quelle funzioni e a quegli usi che costituiscono l'essenza di questi media. Che cosa è, infatti, la tecnologia digitale? La definizione del *Dizionario Treccani* recita:

In elettronica e in informatica, qualifica che, in contrapposizione ad analogico, si dà ad apparecchi e dispositivi che trattano grandezze sotto forma numerica, cioè convertendo i loro valori in numeri di un conveniente sistema di numerazione (di norma quello binario, oppure sistemi derivati da questo), sinonimo quindi di numerico; anche, qualifica delle grandezze trattate da tali dispositivi, e della loro rappresentazione [...].²

Il digitale è dunque semplicemente un modo di codificare, immagazzinare e trasmettere l'informazione e la sua particolarità è di farlo in maniera discreta e non continua, come accade con le tecnologie analogiche. Questo è attualmente un requisito fondamentale per avere i *media* che chiamiamo digitali, ma non ne costituisce la vera (o comunque più interessante) essenza. Erano infatti digitali anche gli orologi elettronici con quadrante numerico che comparvero a partire dagli anni Settanta (e che oggi – ironia del tempo che scorre – vengono considerati *rétro*): essi non facevano molto di più degli orologi meccanici da polso che esistevano da più di un secolo; semmai lo facevano in modo più preciso e con un'interfaccia diversa.

Ancora, erano digitali i *compact disc*, cioè i *cd* audio sviluppati da Philips e Sony, che arrivarono sul mercato nel 1982. Il caso dei *compact disc* è particolarmente indicativo. Oggi sono in declino, vittime della dematerializzazione e del conseguente successo dei servizi di *streaming*, o (per una seconda ironica vendetta della storia) rimpiazzati dai vinili, cioè dagli imprecisi supporti analogici per sostituire i quali erano nati; ma a partire dagli anni Ottanta del secolo scorso e per almeno un ventennio hanno dominato il mercato della musica. I *compact* (o *cd*) erano supporti in cui la musica, o in generale qualsiasi traccia audio, poteva essere registrata in modo digitale, cioè – semplificando – come una sequenza di 0 e 1. Il vantaggio che offrivano era la capacità di immagazzinare le informazioni in uno spazio minore (un *cd* ha un diametro di 12 cm, contro i 30 di un disco a 33 giri) e quindi di poter contenere una maggiore quantità di musica e a una definizione di gran lunga superiore a quella dei vinili.

Se però pensiamo alle loro modalità di fruizione e all'esperienza complessiva dell'utente, poco era cambiato rispetto ai dischi in vinile, a parte la qualità sonora. Con i vinili l'ascoltatore metteva sul piatto del giradischi un disco che veniva letto da una puntina; avviava il meccanismo e poteva comodamente sedersi sul suo divano, possibilmente posizionato in uno dei tre vertici di un ideale triangolo equilatero, essendo gli altri due occupati dalle casse stereofoniche. A quel punto poteva socchiudere gli occhi e dedicarsi all'ascolto dei brani. Cosa cambiava con il *cd*? In pratica, nulla. Bisognava inserire un *cd* in un cassetto che veniva poi ingoiato dal lettore, e ci si metteva comodamente seduti sul divano,

² *Dizionario on line Treccani*, voce "digitale", <<https://www.treccani.it/vocabolario/digitale2/>> (ultima consultazione 23 ottobre 2023).

in attesa che la riproduzione della musica iniziasse. Una pubblicità della metà degli anni Ottanta del lettore audio *cd* della Radio Shack recita:

A true breakthrough in *sound quality*. Our new second-generation Realistic CD-1000 laser system recreates stereo so perfectly it actually *rivals a live performance*. Not even open-reel tape can come close [...] Since Edison invented the original phonograph in 1877, the search has been on for the *technology that would compete with reality*. Now after more than a century, it's here [...] The music seems to emerge from a background of absolute silence [NdA: corsivi miei].

Il testo (*bodycopy*) dell'annuncio focalizza l'attenzione sulla superiore qualità audio del *cd*, non su nuove funzioni, possibilità e forme di fruizione. Certamente le novità c'erano: cambiare traccia, cioè passare da un brano all'altro, era un'operazione molto più semplice e dall'esito certo: bisognava semplicemente schiacciare un tasto, magari su un telecomando, e passare al brano successivo, mentre con il vinile ci si doveva cimentare in una complicata e delicata operazione che consisteva nel prendere il braccetto che reggeva la puntina e spostarlo a mano, cercando di capire dove finiva un brano e ne iniziava un altro, interpretando come un aruspice i solchi più netti che si potevano intravedere sulla superficie in movimento del disco. Inoltre il *compact disc*, come abbiamo visto, era più maneggevole e quindi era possibile costruire lettori *cd* portatili; ma questo era già accaduto anni prima, con il *walkman*, la versione compatta del mangianastri. Insomma, complessivamente il digitale da solo non costituiva, e non costituisce, una novità dirompente.

Da dove viene, dunque, questo cambiamento radicale che pure è innegabile? Non dal modo in cui l'informazione viene immagazzinata e trasmessa (il digitale), ma dal modo in cui viene usata e cioè, parlando di informazione, elaborata. Luciano Floridi scrive: «Sappiamo che la società dell'informazione affonda le sue radici nell'invenzione della scrittura, della stampa e dei *mass media*. Tuttavia, è diventata una realtà solo recentemente, allorché la capacità delle ICT di *registrare* e *tramettere* è evoluta nella capacità di *processare*».³ La rivoluzione informatica arriva con l'invenzione di macchine che sono finalmente in grado di elaborare informazioni seguendo una serie di regole determinate dall'uomo (almeno fino all'arrivo dell'intelligenza artificiale). Questa attività di elaborazione è indicata in inglese dal termine *computing*. Se riprendiamo il celebre articolo in cui Alan Turing discute dell'utilità di parlare di intelligenza riguardo alle macchine e presenta il suo celebre *test* ("the imitation game"), ci accorgiamo che il suo titolo è *Computing Machinery and Intelligence*. È vero che Turing parla a più riprese di *digital computer*, ma è chiaro che la sua attenzione è rivolta alla capacità computazionale di queste macchine e solo in subordine al fatto che siano elettroniche e digitali. Il digitale è solo una tecnologia abilitante, cioè un necessario presupposto per realizzare macchine computazionali, e difatti il termine *digital* serve solo a distinguerle dagli *human computer*:

³ L. FLORIDI, *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Cortina, Milano 2017, XII (tit. orig. *The Fourth Revolution. How Infosphere is Reshaping Human Reality*, Oxford University Press, Oxford 2014).

The idea behind digital computers may be explained by saying that these machines are intended to carry out any operations which could be done by a human computer. The human computer is supposed to be following fixed rules; he has no authority to deviate from them in any detail. We may suppose that these rules are supplied in a book, which is altered whenever he is put on to a new job. He has also an unlimited supply of paper on which he does his calculations. He may also do his multiplications and additions on a "desk machine", but this is not important.⁴

L'ipertesto (che ci consente di saltare da un documento all'altro), i *social media*, i videogiochi, l'Internet of Things e tutte le altre innovazioni che solitamente indichiamo come tecnologie digitali, non fanno quello che fanno perché trattano l'informazione in modo digitale, ma perché, appunto, la trattano, la elaborano; in inglese diremmo che *they compute*. È questo il motivo per cui io propongo di iniziare a usare l'espressione *media computazionali* (e *tecnologia computazionale*, *innovazione computazionale*, ecc.). Essa mi sembra chiarire meglio qual è la specificità e quali sono le potenzialità di questi strumenti. Chiamare le cose con il nome più adeguato ci aiuta a comprenderle meglio e a discuterne in modo più avveduto.

2. L'impatto delle tecnologie

La seconda questione che dobbiamo porci è se la tecnologia computazionale sia in grado di modificare l'esperienza umana, i comportamenti e le abitudini. Si ripropone qui la questione dell'impatto che la tecnologia può avere sulle culture e sulle vite.

Una prima risposta è quella del determinismo tecnologico, che potrebbe essere sintetizzata in due principi: 1) lo sviluppo tecnologico è indipendente dalle forze sociali, economiche e politiche; 2) lo sviluppo tecnologico produce cambiamento sociale.⁵ Questa posizione è stata spesso associata a Marshall McLuhan, che sosteneva (anche se in modo certamente più articolato e raffinato) che ogni tecnologia determina i contenuti e le forme di comunicazione che le sono proprie (secondo il celebre adagio "il *medium* è il messaggio").⁶

Il determinismo tecnologico è stato sottoposto a numerose critiche nel campo degli *science and technology studies* (STS) e oggi, almeno nella sua versione integralista, è stato abbandonato, anche se ne rimangono tracce.⁷ Il punto di vista più comune è quello secondo il quale la tecnologia non è una variabile indipendente, perché si sviluppa all'interno di quella società che poi finisce per modificare: tendenze sociali, economiche e politiche, per esempio, spingono la ricerca

⁴ A.M. TURING, *Computing Machinery and Intelligence*, in «Mind» 59 (1950) 236, 433-460: 436.

⁵ Cf. S. WYATT, *Technological Determinism is Dead: Long Live Technological Determinism*, in E.J. HACHETT (Ed.), *The Handbook of Science and Technology Studies*, The MIT Press, Cambridge 2008, 165-180.

⁶ M. MCLUHAN, *Understanding Media. The Extension of Man*, McGraw Hill, New York 1964.

⁷ R.L. HEILBRONER, *Technological Determinism Revisited*, in M.R. SMITH - L. MARX (Edd.), *Does Technology Drive History?*, The MIT Press, Cambridge 1994, 67-78. Si veda anche il già citato WYATT, *Technological Determinism is Dead*.

scientifico e tecnologico in una direzione o nell'altra e hanno un ruolo nel determinare il successo o il fallimento di una tecnologia in termini di adozione e sviluppo. Il quadro, quindi, sembra più complesso e suggerisce di sostituire un rapporto di influenza monodirezionale con effetti molteplici e reciproci.

Un modello articolato e flessibile, che renda conto dei reali fenomeni che coinvolgono società e tecnologia, dovrebbe da una parte prendere in considerazione le caratteristiche tecnologiche di una determinata innovazione, cioè ciò che le consente di fare, almeno potenzialmente, una serie di cose; dall'altra dovrebbe tenere in conto le forme di comunicazione e di interazione che sono già presenti nella società e che finiscono per plasmare e orientare gli usi di quella tecnologia.⁸ La tecnologia, intesa come attore che è in grado di agire nella società, sarebbe dunque il risultato complesso dell'interazione fra un campo di possibilità tecniche (alcune delle quali verranno rafforzate e sviluppate, mentre altre cadranno) e forme sociali di comunicazione e interazione già esistenti.

Facciamo alcuni esempi per chiarire meglio questo punto. Le *affordances* sono il modo in cui – anche attraverso le loro interfacce – *media* e dispositivi computazionali si propongono agli utenti; esse possono influenzare il modo in cui questi utenti usano i dispositivi e compiono attività a partire da essi. Gli algoritmi che alimentano il *feed* (cioè il flusso di *post*) di molti *social media* sono concepiti in modo da esporre gli utenti a contenuti in linea con le loro precedenti opinioni e comportamenti, che però alla lunga ne risulteranno sclerotizzati (è il fenomeno delle cosiddette *echo chambers*).

Ancora, se prendiamo in considerazione le interfacce, un problema emerso nelle discussioni sulla diffusione delle *fake news* e additato da diversi *debunkers* è che, nei *social media* o negli aggregatori di informazione, le notizie scorrono all'interno di un flusso in cui sono molto evidenti titoli e immagini, ma meno le testate; si tratta di una situazione in cui l'utente è meno invitato a dare rilevanza alla fonte (cioè quello che in semiotica e linguistica si chiamerebbe *enunciatore*), che pure è fondamentale per giudicare la credibilità di un contenuto (l'*enunciato*).⁹ Si comprendono, quindi, le polemiche che ha recentemente scatenato la decisione di X (il nuovo nome di Twitter) di non mostrare più titoli, sottotitoli e testata degli articoli condivisi e di lasciare solo l'eventuale commento dell'autore del *tweet*, un'immagine e la testata in filigrana, non molto visibile.¹⁰

⁸ A tal proposito, cf. il concetto di *remediation*, sviluppato in J.D. BOLTER – R. GRUSIN, *Remediation. Understanding New Media*, The MIT Press, Cambridge 1999.

⁹ Cf. P. POLIDORO, *Post-Truth and Fake News. Preliminary Considerations*, in «Versus» 127 (2018) 2, 189-205.

¹⁰ X, *formerly Twitter, strips headlines from news story links to improve their look*, in «The Guardian», (5 ottobre 2023), <<https://www.theguardian.com/technology/2023/oct/05/x-twitter-strips-headlines-new-links-why-elon-musk>> (ultima consultazione 23 ottobre 2023). La decisione di modificare la visualizzazione delle notizie condivise è stata rivendicata in un *tweet* dallo stesso Elon Musk, proprietario dell'azienda, che ha addotto motivi estetici; cf. M. BINDER, *Elon Musk strips headlines Twitter/X links because he didn't like how they looked*, in «Mashable», (5 ottobre 2023), <<https://mashable.com/article/elon-musk-removes-headlines-links-twitter-x>> (ultima consultazione 23 ottobre 2023).

Ragionare solo però in termini di *affordances* e della loro influenza sul funzionamento e l'effetto dei media computazionali significherebbe sostenere l'unidirezionalità del rapporto fra tecnologia e società e ci farebbe quindi ricadere nel determinismo tecnologico. Non bisogna, invece, trascurare il fatto che nei fenomeni a cui assistiamo e che coinvolgono le innovazioni tecnologiche sono in azione anche forze esogene. Sempre considerando il tema delle *fake news*, è indubbio, come abbiamo visto, che alcune caratteristiche dei *media* computazionali ne abbiano favorito la diffusione, ma è anche vero che sono questi stessi *media* a offrire molti più strumenti di smascheramento e controllo di quanti ne avessimo in passato, al tempo dei cosiddetti *media* tradizionali (certo non estranei alla diffusione di disinformazione e misinformazione). Inoltre, se esiste un fenomeno di *post-verità*, esso dipende in larga parte da cause sociali e non tecnologiche. Se è vero infatti che le *fake news* possono essere facilmente prodotte e condivise attraverso i *social media* (ma – ribadisco – anche attraverso la televisione o i canali digitali delle testate tradizionali), è anche vero che esse possono diffondersi perché trovano un terreno fertile, fatto di una *digital literacy* mediamente bassa e di una progressiva sfiducia nelle istituzioni sociali tradizionali (*media*, politica, scienza), dovuta anche alla profonda crisi che attraversano le democrazie liberali.¹¹

Questa interazione reciproca fra tecnologie e tendenze sociali viene ben riassunta da un passo di Manuel Castells dedicato ai presupposti di quella che il sociologo catalano chiama *network society*, un nuovo modello di società caratterizzato dalla convergenza tecnologica, dalla centralità dell'informazione e dall'adozione – in tutto ciò che riguarda l'informazione – di una logica di rete:

Nell'ultimo quarto del Ventesimo secolo, si sono sviluppati insieme tre processi indipendenti che hanno aperto il campo a una nuova struttura sociale fondata in maniera predominante sul *network*: i bisogni di flessibilità gestionale e globalizzazione di capitale, produzione e commercio dell'economia; le domande della società nella quale i valori della libertà individuale e della comunicazione aperta assumevano una primaria importanza; gli straordinari avanzamenti delle prestazioni dei *computer* nelle telecomunicazioni, resi possibili dalla rivoluzione della microelettronica. In queste condizioni, Internet, un'oscura tecnologia poco applicata al di là dei mondi separati di scienziati informatici, *hacker* e comunità controculturali, è diventata la leva per la transizione a una nuova forma di società – la *network society* – e con essa a una nuova economia.¹²

3. Tendenze

Da quanto abbiamo appena detto spero risulti chiaro che quando si parla di effetti delle tecnologie computazionali sulla società ci si riferisce principalmente a due tipi di meccanismi. Il primo è quello per il quale queste tecnologie si limitano ad accelerare fenomeni che erano già in corso, ma ai quali forniscono la possibilità di svilupparsi pienamente. Il secondo è quello che invece introduce cambiamenti che sarebbero stati impensabili senza le tecnologie computazionali,

¹¹ Cf. POLIDORO, *Post-Truth and Fake News*.

¹² M. CASTELLS, *Galassia Internet*, Feltrinelli, Milano 2013, 14 (ed. orig. *Internet Galaxy*, Oxford University Press, Oxford 2001).

se non a una scala minimale. Ogni volta che ci poniamo la questione degli effetti delle tecnologie dovremmo anche interrogarci su quale sia la natura e la genesi di questi effetti.

Questo, però, non deve portarci a sottovalutare la portata dei cambiamenti direttamente o indirettamente collegati alle tecnologie computazionali. Ha ragione Luciano Floridi quando ci ricorda che viviamo una nuova età dello sviluppo umano, che lui chiama *iperstoria*. Secondo Floridi, infatti, la prima età è stata la preistoria, dalla quale siamo usciti con la scrittura e, quindi, con la prima tecnologia dell'informazione e della comunicazione (ICT). Con la scrittura siamo riusciti a immagazzinare e, soprattutto, tramandare le informazioni accumulate da una società. Ma l'informazione è stata solo una delle componenti della storia. Oggi, sempre secondo Floridi, gran parte della popolazione mondiale continua a vivere nella storia, mentre già si realizza, per alcuni e in alcuni luoghi, il passaggio alla terza fase, l'*iperstoria*: «Solo molto recentemente il progresso e il benessere dell'umanità hanno iniziato a essere, non soltanto *collegati* a, ma soprattutto *dipendenti* dall'efficace ed efficiente gestione del ciclo di vita dell'informazione».¹³

Fra i vari fenomeni che Floridi identifica a partire da questa ipotesi, ce ne sono due che mi sembrano particolarmente rilevanti per la nostra discussione.

Il primo riguarda una radicale trasformazione che le tecnologie computazionali, e in particolare i recenti straordinari progressi nel campo dell'intelligenza artificiale, stanno generando. Floridi spiega questo mutamento introducendo tre ordini di tecnologie. Le *tecnologie di primo ordine* sono quelle che fanno da interfaccia fra gli esseri umani e l'ambiente (l'esempio è quello del cappello, che è una tecnologia che ci permette di proteggerci dal sole). Le *tecnologie di secondo ordine* sono quelle che ci mettono in contatto non più con la natura, ma con altre tecnologie, come può essere il caso del martello, che interviene su un'altra tecnologia (il chiodo). Le *tecnologie di terzo ordine* sono quelle fungono da intermediarie fra tecnologie e altre tecnologie, un modello che si sta sempre di più diffondendo grazie all'Internet of Things, all'automazione di processi e al potenziamento dell'interscambio di dati fra tecnologie. Questo ha un importante impatto sull'agentività: «I *piloti* fanno ancora volare droni attivamente con la leva del motore, ma gli *operatori* si limitano a controllarli con *mouse* e tastiera».¹⁴ In realtà neanche questo controllo è strettamente necessario (se non da parte di esperti nel momento in cui qualcosa non funziona): lo scopo di queste tecnologie è infatti automatizzare i processi ed eliminarli dalle incombenze degli esseri umani: «Al pari di una classica casa rinascimentale, abitiamo al *piano nobile*, il piano più elevato, senza neppure sapere cosa accade al di sotto di noi, dove ronzano le tecnologie che sbrigano il lavoro nelle stanze di servizio».¹⁵ A partire da queste osservazioni, Floridi propone di spostare la nostra attenzione da un'ossessione per il salto critico dell'Intelligenza artificiale alla sua diffusione a bassa intensità: «La prossima rivoluzione non sarà lo sviluppo verticale di qualche nuova sconosciuta

¹³ FLORIDI, *La quarta rivoluzione*, 3.

¹⁴ *Ibidem*, 32.

¹⁵ *Ibidem*, 40.

tecnologia ma uno sviluppo orizzontale, dal momento che riguarderà il connettere tutto a tutto [...], e non soltanto gli essere umani agli esseri umani».¹⁶

Il secondo fenomeno evidenziato da Floridi è un presupposto di quanto abbiamo detto, perché è ciò che prepara questa pervasività. È cioè l'idea che le nostre vite siano ormai indissolubilmente intrecciate con il computazionale, concetto che ha efficacemente indicato con l'espressione *esperienza onlife*: «Poiché le interfacce divengono progressivamente meno visibili, diviene più sfumato il limite tra il *qui* (*analogico, basato sul carbonio e offline*) e il *là* (*digitale, basato sul silicio e online*), per quanto ciò accada tanto a vantaggio del *là* quanto del *qui*. [...] Il mondo digitale *online* trabocca del mondo analogico *offline*, con il quale si sta mescolando».¹⁷

Si tratta di un'idea molto simile a quella proposta da Ruggero Eugeni, che ha invece parlato di *condizione postmediale*.¹⁸ Eugeni ricostruisce la storia dei *media* moderni, riconoscendovi (anche lui) tre fasi. La prima, che va dalla metà dell'Ottocento alla Prima guerra mondiale, è quella dei *media* meccanici, con i quali per la prima volta nella fruizione diventa centrale uno strumento tecnologico (che sia il grammofono o il cinema); in questa fase si diffondono modalità di consumo mediale collettive, serializzate, di massa. La seconda fase (dalla Prima guerra mondiale agli anni Ottanta) è quella dei *media* elettronici, durante la quale l'industria dei *media* diventa strutturata e organizzata (pensiamo a Hollywood) e i dispositivi medialità si diffondono nelle case e negli spazi pubblici. In questa fase, però, «i differenti dispositivi rimangono individuabili e riconoscibili, sia nel senso che essi sono ben distinti l'uno dall'altro, sia nel senso che essi sono percepiti come differenti rispetto alle situazioni non medialità di vita sociale».¹⁹ La terza fase, che ha inizio negli anni Ottanta del secolo scorso ed è quella in cui stiamo vivendo, è quella dei *media* digitali, caratterizzata dall'eliminazione dei vincoli spaziali e temporali (basti pensare, rispettivamente, al *walkman*, che ci ha consentito di ascoltare musica mentre camminavamo fuori casa, e al videoregistratore, che ci liberò dal rispetto del palinsesto televisivo), dalla moltiplicazione delle occasioni di fruizione, dalla digitalizzazione e dalla comparsa dei *prosumer*, vale a dire consumatori medialità che diventano a loro volta produttori di contenuti. Ciò che è più interessante, dal punto di vista dell'esperienza personale e delle analogie con il concetto di *onlife* di Floridi, è che «viene meno una chiara distinzione tra i diversi dispositivi medialità ereditati dal passato»²⁰ perché tutti si fondano sul digitale. E i dispositivi sono spesso usati in situazioni che non erano e non sono medialità:

In altri termini, non è più possibile oggi stabilire con chiarezza cosa è mediale e cosa non lo è, né si può definire quando entriamo in una situazione mediale e quando ne usciamo: siamo piuttosto immersi in sistemi e ambienti di relazioni e di scambi, pronti a usare le differenti risorse che tali ambienti ci mettono a disposizione rispetto agli obiettivi che ci vengono proposti o che ci proponiamo,

¹⁶ *Ibidem*, 33.

¹⁷ *Ibidem*, 47.

¹⁸ Cf. R. EUGENI, *La condizione postmediale*, La Scuola, Brescia 2015.

¹⁹ *Ibidem*, 21.

²⁰ *Ibidem*, 27.

e ad assumere ruoli e posizioni corrispondenti a quanto implicato dall'uso di tali risorse.²¹

Per fare un esempio, più o meno a metà degli anni Novanta, per collegarsi a Internet un utente doveva lanciare dal *computer* un programma che attivava un *modem* e attendere che questo si collegasse alla rete (con uno strepito di suoni elettronici che è difficile dimenticare). All'epoca, almeno in Italia, non esistevano tariffe telefoniche *flat* e si pagava a consumo; non era raro, in casi di coabitazione (per esempio nelle case degli studenti), che si segnassero gli scatti iniziali e finali e il tempo complessivo della connessione. In altre parole, l'esperienza digitale aveva dei confini molto chiari: era aperta e chiusa da un vero e proprio rituale di connessione/disconnessione. Una delle conseguenze era che un utente aveva chiaramente presente quando "era su internet" e quando non lo era, mentre oggi porre domande come "quanto tempo al giorno passi su internet?" non ha quasi più senso, perché siamo costantemente connessi e la nostra esperienza digitale è fatta da un flusso di micro-eventi intervallati da conversazioni in presenza, spostamenti, azioni fisiche, ecc.

Spesso non ha neanche più senso distinguere l'esperienza fisica da quella digitale. Immaginiamo un esperto di *trekking* che esce per un'escursione su un sentiero di montagna, ma porta con sé una *action cam* e fa una diretta sui suoi canali *social*, attraverso i quali può interagire in tempo reale con le persone che lo seguono. La sua è un'esperienza fisica o digitale? O, semplicemente, si tratta di una domanda inutile, perché ormai molte esperienze sono un impasto indistrucibile di fisico e digitale, tanto da aver portato alla nascita del termine *phygital* (crasi fra *physical* e *digital*)?²²

4. Qualche spunto, a mo' di bussola provvisoria

Siccome concordo con Luciano Floridi sul fatto che stiamo vivendo una rivoluzione che avrà un impatto sulle nostre società e culture, trovo legittimo interrogarsi su come affrontare, con ragionevolezza e cauto ottimismo, questi cambiamenti. Personalmente non ho risposte che abbiano basi così solide da avere dignità di pubblicazione; posso offrire solo sparse riflessioni, che spero siano utili ad avviare un percorso.

Dovremmo innanzitutto chiederci come studiare questi fenomeni. La mia impressione (per la quale ammetto di non avere dati a supporto) è che attualmente ci sia, almeno riguardo a questi temi, una netta predilezione per i metodi quantitativi, più allineati con il modello epistemologico dominante delle scienze dure, più notiziabili e - alle volte - più rapidi ed economici. Il problema è che, come si può leggere in qualsiasi manuale di metodologia della ricerca sociale, i metodi quantitativi sono particolarmente adatti a individuare l'estensione dei fenomeni, cioè a dirci il "cosa" e il "quanto", ma molto meno a darci un'idea del "perché". Questo, tradizionalmente, è il campo d'elezione dei metodi qualitativi. Solo attraverso interviste approfondite e ripetute nel tempo o con l'osservazione

²¹ *Ibidem*, 28.

²² Cfr. N. ANDREULA, #Phygital, Hoepli, Milano 2020.

etnografica si possono cogliere e successivamente comprendere tipi di comportamenti, di esperienze, di dinamiche sociali: un passo preliminare per capire come i media computazionali stiano modificando, nel bene e nel male, le nostre esistenze. E, aggiungerei, perfettamente integrabile con ricerche quantitative che però siano guidate da una ipotesi profonda, da una qualche comprensione sistematica del mondo che ci circonda.²³

Un secondo spunto riguarda la nostra capacità di intervento su questi fenomeni o, meglio, la consapevolezza che ne abbiamo. Per parlarne, torno ad *Apocalittici e integrati* di Umberto Eco, con cui ho aperto questo articolo. Com'è noto, il titolo nasceva dalla contrapposizione fra gli apocalittici, difensori di una cultura "alta" e tradizionale, identificabile più o meno con quella delle élite liberali, e gli integrati, pronti a salutare con acritico entusiasmo qualsiasi innovazione portata dal progresso (negli anni Sessanta si trattava dei *mass media*). Per quanto ogni dibattito sulle tecnologie inizi ancora oggi con un doveroso richiamo al testo di Eco e con la conseguente considerazione che entrambe le posizioni estreme non siano ragionevoli e il giusto stia ovviamente nel mezzo, non è raro riscoprire, sottotraccia, posizioni apocalittiche e integrate anche nelle discussioni sui *media computazionali*.

A questa contrapposizione di base, però, oggi mi sembrano aggiungersene almeno altre due. La prima è quella (inesistente ai tempi di Eco, in cui sia gli apocalittici che gli integrati riconoscevano la portata rivoluzionaria dei *media* di massa) fra chi attribuisce ai *media* computazionali un impatto rilevante e centrale sulle nostre società e chi invece tende a interpretare qualsiasi mutamento come una forma diversa di processi e fenomeni già visti in passato. Di questo abbiamo già parlato nei paragrafi precedenti.

La contrapposizione forse più interessante è, però, quella fra chi ritiene che questi processi siano in qualche modo orientabili e controllabili e chi invece li considera ineluttabili. Questi ultimi, cioè, ritengono che i cambiamenti dovuti alle tecnologie computazionali seguano una loro immodificabile logica, che è inutile contrastare. Dal punto di vista della ricerca, ciò porta a un atteggiamento di mera osservazione, volto al rilevamento di fenomeni e, al massimo, alla loro comprensione. Una posizione, legittima (e forse più corretta) dal punto di vista del ricercatore, che però sembra anche sospettamente in armonia con una concezione dell'accademia più attenta a insegnare come raggiungere l'efficacia economica che a sviluppare il pensiero critico.

Il ruolo sociale del ricercatore, però, può a volte tramutarsi in quello di intellettuale. Come ricordava Tomás Maldonado, nella sua epoca d'oro (forse ormai irrimediabilmente declinata), l'intellettuale «non importa se oggetto di ammirazione o vituperio, era visto come un attore sociale munito di una particolare

²³ In tal senso, penso che sia ammirevole il lavoro di ricerca etnografica che sta svolgendo da anni, insieme a molti collaboratori internazionali, il professor Daniel Miller dello University College di Londra; cf., in particolare, D. MILLER, *Social Media in an English Village*, UCL Press, London 2016, e IDEM et alii, *How the World Changed Social Media*, UCL Press, London 2016.

facoltà: quella di essere in grado di procurarsi ascolto per le sue idee, di influenzare, nel bene o nel male, l'opinione pubblica». ²⁴ Se questo è vero e se le nostre società, come ritengo, hanno ancora bisogno di un ruolo di questo tipo, la ricerca sui *media* computazionali non deve avere timore di esprimere anche posizioni critiche e di proporre aggiustamenti e correzioni attraverso gli strumenti educativi, culturali, sociali e normativi di cui le democrazie liberali possono disporre, con accortezza e ragionevolezza. Ciò non significa adottare la posizione degli apocalittici, che rifiutano a priori ciò che verrà, incapaci di scorgerne le opportunità; ma fare come chi, nel raccolto buono, scorge anche risvolti e pieghe che possono peggiorare, anziché migliorare, l'esperienza di vita degli esseri umani, e non ha timore a separare la zizzania dal grano.

The Impact of Computational Media on our Experience. Reflections to initiate a discussion.

► **ABSTRACT**

In order to deal adequately with how digital media have changed and are changing our experience, we need to clarify some of the terms in this topic. First, as I propose in this article, we should speak of computational, rather than digital, media and technologies, because it is computation, and not their being digital, that has produced disruptive effects on our societies. In addition, we should clarify that the relationship between technology and society are never unidirectional, but made up of mutual interactions, intersecting technological features with cultural forms of communication and action. Once this approach is defined, it will be possible, more effectively, to analyze the present trends thanks to (or because of) digital technologies and also to understand what the role of researchers and intellectuals could be.

► **KEYWORDS**

Computational Technology; Digital; Society.

✉ p.polidoro@lumsa.it

²⁴ T. MALDONADO, *Che cos'è un intellettuale. Avventure e disavventure di un ruolo*, Feltrinelli, Milano 1995, 12.