

Rùmine febbraio 2022

## *Rivoluzione digitale*

Il mese di febbraio è il più corto dell'anno per cui vi propongo di ruminare due sole parole **'rivoluzione digitale'** e la seguente frase di Stewart Brand: ***“Molte persone provano a cambiare la natura degli umani, ma è davvero una perdita di tempo. Non puoi cambiare la natura degli umani; quello che puoi fare è cambiare gli strumenti che usano, cambiare le tecniche. Allora, cambierai la civiltà”***.

La rivoluzione digitale di cui Steward Brand è uno degli ideatori e dei precursori offre appunto strumenti che stanno effettivamente cambiando la nostra civiltà.

Stiamo vivendo tutti la rivoluzione digitale e quindi **tutti abbiamo in materia molte cose da brucare nella nostra vita di tutti i giorni e da ruminare. Sarebbe molto bello dividerne almeno alcune**. Se volete potete quindi cominciare subito a ruminare e a socializzare nei commenti i risultati del vostro rùmine senza leggere il seguito di questo scritto.



Per chi lo desidera, nel seguito cercherò di mettere in evidenza almeno alcune delle cose che ho brucato sulla rivoluzione digitale nel libro **“The Game”** di Alessandro Baricco, pubblicato da Einaudi nel 2018. Mi scuso per la lunghezza del testo. Purtroppo non sono stato capace di comprimere le annotazioni che seguono in un ... dado vegetale.

In coerenza con l'assunto che la rivoluzione digitale è una rivoluzione fatta di strumenti, Baricco ci propone di considerare il suo simbolico momento di lancio nella presentazione che Steve Jobs fece dell'iPhone il 9 gennaio 2007, a San Francisco.

Scrive Baricco: **“Steve Jobs in quell'occasione non espose delle teorie: fece vedere un tool. Ma in quel tool uscivano allo scoperto e trovavano forma i tratti genetici dell'insurrezione digitale. In quel telefono – che non era più un telefono – si leggeva la struttura logica dei videogame (brodo primordiale della rivoluzione)”**.

Nel 1972 comparve il primo videogame posto in commercio, si chiamava Pong ed era un simulatore di ping pong estremamente semplificato. Nel 1991 è nato il web, nel 1998 Google e nel 2004 (2008 in Italia) Facebook.

L'iPhone riconduce a unità questi oggetti rendendoli disponibili in un unico strumento, piacevole e facilmente gestibile. Il suo patrimonio genetico, così come quello di tutti i suoi discendenti prodotti da marchi diversi, è quello dei **'videogame'**, che è divenuto **lo schema fondativo della nostra civiltà** in cui vivere sta infatti sempre più diventando un'intrigante collezione di **'partite'**.

Si risulta vincenti se si affrontano i problemi della vita con lo stesso atteggiamento richiesto da un videogame: occhio a ciò che compare sullo schermo senza farsi distrarre dalla complessità dei fenomeni che lo generano, partite brevi, senza strascichi, finita una partita se ne inizia subito un'altra. Il risultato è un galleggiamento sulla superficie del reale, una vita spezzettata in tante brevi partite, senza poter intravedere una prospettiva di lungo periodo. La metafora del **“game”** usata da Baricco è una rappresentazione della civiltà dell'età contemporanea molto simile a quella del cacciatore proposta da Baumann (*vedere rùmine di gennaio*).

Dai tratti genetici che la rivoluzione digitale ha trasmesso alla nostra società conseguono alcune conseguenze fondamentali. Ne richiamo soltanto tre, tra quelle citate da Baricco:

- La post-esperienza;
- la fine del dominio delle **'caste sacerdotali'** degli esperti;
- La post-verità e la verità-veloce che si affiancano ai tradizionali concetti di verità e di menzogna.

Vale la pena di soffermarsi un momento su ciascuna.

## 1. La post-esperienza

L'esperienza che accumuliamo ogni giorno è fondamentale per la formazione di ciascuno di noi. L'esperienza è per il genere umano la fonte principale di acquisizione della conoscenza. Per noi, persone imbevute di una cultura precedente alla rivoluzione digitale, fare esperienza è entrare in relazione con persone e con cose del mondo reale. L'esperienza che ci propone il nuovo mondo digitale è una cosa più complessa che nasce dall'intreccio della vita reale con il mondo parallelo virtuale che incontriamo navigando nel web.

Mi spiego meglio. Occorre aver ben chiaro che Internet ed il Web sono due cose profondamente diverse. Internet è una rete di collegamenti telematici veloce e sofisticata che consente di trasportare informazioni (parole, disegni, video, musica) da una parte all'altra del mondo in frazioni di secondo. Niente di concettualmente nuovo rispetto al vecchio telegrafo. Il World Wide Web (ragnatela globale) normalmente chiamato Web è invece un mondo virtuale, che si avvale, per esistere, della rete internet.



Scrive Baricco: “Qualsiasi cosa accada realmente dentro al ventre tecnologico del Web, l'impressione è che TU ti stai muovendo, non le cose; sei tu che puoi finire in un istante dall'altra parte del mondo, guardarti intorno, prelevare quello che ti pare dai 'cassetti' che altri ti hanno lasciato aperti, schizzare in ogni direzione, prenderti quello che vuoi e tornare a casa per l'ora di cena. Infatti si dice spedire una mail con Internet (io resto qua, lei viaggia) ma si dice **navigare** nel Web (sono io che mi muovo, non il mondo che si sposta).

È una differenza che significa moltissimo in termini di modelli mentali e di percezione di sé stessi. ... Il web non si limita a smaterializzare le cose, smaterializza gli umani! Tecnicamente non fa che far viaggiare pacchetti di dati digitali, ma a livello di sensazioni, di impressioni, quello che fa è rendere noi leggeri, veloci, nomadi: come quei dati. Basta spegnere il computer (o il telefonino) e si torna ad essere i pachidermi di prima, ma quando siamo nel web diveniamo animali con lo stesso design dei nostri prodotti digitali ... il Web, detto in parole super semplici, che le capirebbe anche un bambino - Crea una copia digitale del mondo - un mondo fatto sommando gli infiniti piccoli gesti di tutti i suoi utenti: una sorta di OLTREMONDO” in cui possiamo muoverci volando alla velocità di superman.

L'oltremondo di cui parla Baricco è un mondo risultante dalle cose ruminare o semplicemente messe a disposizione ogni giorno da miliardi di esseri umani e quindi capace di riflettere un'immagine complessiva e molto dinamica dell'umanità. Le credenziali richieste per l'ingresso nel mondo fantastico del web sono trascurabili: basta disporre di un computer o anche solo di un telefonino e di una connessione ad Internet e da lì in poi non ci sono ostacoli né economici né culturali: il movimento nell'oltremondo è libero e gratuito.

Il telefonino è divenuto una sorta di protesi che portiamo sempre con noi perché non è più solo un mezzo per comunicare o per giocare, ma la chiave magica che ci consente, con un semplice tocco, di entrare e viaggiare liberamente nell'oltremondo dove è virtualmente raccolto tutto quanto può interessarci. Occorre inoltre considerare che la copia del mondo allestita dal Web offre un tipo di realtà che appare molto più 'smart' (elegante, dinamica, razionale, sintetica) di quella che è dato

incontrare viaggiando in modo tradizionale: nell'oltremondo del web si può viaggiare in ogni direzione, muoversi con grande libertà, organizzare il materiale dell'esperienza secondo infiniti criteri, e fare tutto questo in tempi incredibilmente veloci. Al confronto, la realtà vera e propria, il primo mondo, è un posto lento, macchinoso, complesso da decifrare, pieno di attriti e retto da un ordine poco razionale e disomogeneo.



A ben vedere il sistema dei link su cui si regge il Web replica il geniale funzionamento di una cosa che conosciamo molto bene: LA NOSTRA MENTE che spesso è costretta a procedere in modo lineare, ma non è probabilmente nata per muoversi così. Lasciata libera, quello che fa è muoversi aprendo link in continuazione, tenendo tante finestre aperte contemporaneamente, incline

di continuo a scartare lateralmente verso qualcosa d'altro, pur conservando in qualche modo la memoria e la mappa di tutto questo vagabondare tra immagini ed idee.

**Tutto questo rende il nostro habitat (l'ambiente in cui viviamo) un sistema di realtà a doppia forza motrice, dove la distinzione tra mondo materiale e mondo virtuale decade a confine secondario, dato che l'uno e l'altro si fondono in un unico movimento che genera, nel suo complesso, la realtà o più precisamente la nostra esperienza quotidiana di vita.**

Baricco ha chiamato POST-ESPERIENZA, quella che accumuliamo vivendo in questo habitat. È un'esperienza figlia del mettere insieme informazioni e sensazioni che si possono raggiungere, digerire o scartare in un momento, senza lunghi ragionamenti. Egli afferma che l'esperienza, come la immaginava il '900, era compimento, pienezza, rotondità, sistema realizzato. La post-esperienza è invece movimento: il vero, come il bello, come l'umano rimangono, ma sotto forma di processi mutevoli, costellazioni che di continuo si rigenerano.

**La post-esperienza genera spesso sgomento.** Non potrebbe essere altrimenti. Genera instabilità, sconcerto, smarrimento, perdita di controllo. Le istituzioni pubbliche, prima fra tutte la scuola, non aiutano ad abitare il mondo attuale. A essere generosi, la scuola prepara a vivere in un brillante mondo novecentesco post-bellico e democratico.

Secondo Baricco nell'istinto di cercare un muro a cui appoggiarsi, cioè certezze come i vecchi cari confini della patria e con essi i vari nazionalismi, non c'è quindi solo regressione, ignoranza ed egoismo, c'è soprattutto una forma di legittimo sgomento di fronte alla sensazione di galleggiare in un gioco che non ti hanno insegnato e che forse non fa per te.

Si chiede Baricco, ed io con lui: "Può un processo di liberazione, quale quello portato dalla rivoluzione digitale, disorientare talmente gli umani da spingerli a tornare, volontariamente, nelle gabbie dei confini e dell'autoritarismo? È quello che ci sta succedendo?"

**2. La fine del dominio delle 'caste sacerdotali' degli esperti,** consiste nel fatto che è caduta una delle certezze fondamentali del mondo che ha preceduto la rivoluzione digitale e cioè che per accedere alla 'conoscenza del senso autentico delle cose' occorre affrontare un cammino di fatica, studio, applicazione e pazienza, quasi impossibile senza una qualche mediazione 'sacerdotale', operata da professori, da esperti, o anche semplicemente da libri, o da discussioni.

Lo schema era sempre quello, una piramide rovesciata: la complessità, sopra, il cuore utile del mondo, sotto. La fatica sopra, il premio, sotto.

Baricco ci propone di capovolgere questa piramide per lasciare in profondità la complessità, delegando ai meccanismi informatici il compito di districarsi in essa per portarci in superficie sintesi, soluzioni, cose immediatamente utilizzabili per soddisfare le nostre esigenze. Addio a faticose ricerche in biblioteca, in archivi polverosi, alla lettura di testi lunghi e complessi, alle difficoltà ed ai costi connessi con la ricerca e la consultazione di esperti ... basta scrivere una parola o una breve frase e sullo schermo compare gratuitamente in una frazione di secondo "tutto

ciò che c'è da sapere sull'argomento", milioni di pagine a cui accedere, ordinate tenendo in considerazione i nostri gusti ed interessi specifici manifestati in precedenti ricerche o semplicemente dedotti dalle tracce (cookies) che lasciamo quando navighiamo nel Web. Poco importa se Google non distingue tra siti che contengono informazioni attendibili e siti pieni di panzane. Le risposte che Google fornisce alle nostre ricerche ci appaiono altrettanto e probabilmente più credibili di quelle di un esperto perché abbiamo la sensazione che siano quelle di molti esperti e che spetti a noi scegliere la migliore.

Questa è la vera democrazia, pensano in molti, non dubitando neppure per un momento di essere in grado di distinguere da soli verità e panzane, siti attendibili e non attendibili.



Questa abitudine a trovare risposte veloci, facili e 'democratiche' nel mondo del web, ci ha tolto la voglia di approfondire, discutere, confrontarci? La risposta può essere affermativa se si considerano i giudizi sintetici e trancianti espressi dalla maggior parte degli interventi nei blog e la mania di discutere e di scavare nella realtà per giungere all'essenza delle cose, che ci animava prima di aver sperimentato il 'rovesciamento della piramide' operato dalla rivoluzione digitale. Pensate

all'insofferenza che sempre di più sentiamo verso testi che superano la lunghezza di una pagina, tanto più se offrono ragionamenti, cose da ruminare e non giudizi da approvare o da combattere. E' un'insofferenza contro cui state certamente lottando se siete arrivati\* sin qui nella lettura di questo testo.

Forse è proprio nel disorientamento connesso alla post-esperienza, nell'abitudine, a cui ci ha abituato la rivoluzione digitale, alla sintesi a tutti i costi, ai tempi brevi tra problemi e soluzioni e all'inutilità di ricorrere alla mediazione di esperti, che si radica un certo diffuso fastidio verso le forme di funzionamento della democrazia parlamentare e trova forza la spinta verso forme di 'presidenzialismo' e di 'democrazia diretta' fatta di sbrigativi 'like' e 'non like' che hanno in comune un dato fondamentale: dare soluzioni tempestive ai problemi. Non necessariamente le migliori, poiché è convinzione sempre più diffusa che "il meglio è nemico del bene", equivocando spesso sul significato da dare alle parole 'meglio' e 'bene'. Quello che di fatto sempre più persone vogliono è una sorta di Google della politica che una volta formulato il problema ci fornisca soluzioni immediate da attuare senza "perdere tempo" in consultazioni di esperti, analisi, discussioni, votazioni. Sembra fantascienza ma non lo è. E' il terreno di lavoro dell'analisi dei big data e dell'intelligenza artificiale. Ne ragioneremo magari in un prossimo ruminare.

### 3. La post-verità e la verità-veloce

Nel mondo novecentesco dall'esperienza e dallo studio nasceva la conoscenza e dunque la nostra capacità di distinguere il vero dal falso, dalla post-esperienza nasce un nuovo tipo di verità: la post-verità o, come sostiene Baricco, la verità-veloce.

Nel campo aperto del Game, cioè nella nostra vita, la verità sembra non aver più posto. Non la Verità assoluta che è sempre stata unicamente oggetto di fede, ma la verità come una versione verificabile dei fatti, una definizione attendibile di quel che accade.

Scriva Baricco: "Da un po' di tempo, tanto per avere l'illusione di gestire la faccenda, usiamo una categoria che ci dà grande soddisfazione: la post-verità".

La **post-verità** è una verità non basata sulla verifica dei fatti, ma su convinzioni diffuse, anche se fondate sul nulla, su notizie false o più spesso su collage arbitrari e fantasiosi di fatti reali ed invenzioni. Questo non può essere attribuito ad ignoranza ed oscurantismo, e nemmeno può essere liquidato come il risultato delle macchinazioni di potenti macchine di propaganda. Occorre prendere atto che la post-verità è un "frutto avvelenato" della visione del mondo indotta dalla rivoluzione

digitale in cui reale e virtuale, soggettivo ed oggettivo, si confondono ed in cui spesso l'utilità prende il sopravvento sulla verità dei fatti.



Bush e Colin Powell, ad esempio, non sono stati condannati per ‘crimini nei confronti dell’umanità’ per aver usato la post-verità delle armi di distruzione di massa in possesso di Saddam Hussein per scatenare una guerra in cui sono morte molte migliaia di persone. E’ piuttosto la verità dei fatti ad essere stata considerata un incidente di percorso nella carriera di Bush e di Colin Powell, punto e basta.

Niente più ci stupisce, tutto diventa virtualmente possibile. La post-verità nasce e si diffonde rapidamente grazie a mezzi di informazione che la usano strumentalmente, ma trova un humus molto favorevole nel fatto che gli algoritmi che regolano il funzionamento dei social network, così come le informazioni (cookies) sulle nostre abitudini e preferenze, che vengono ampiamente raccolte, più o meno a nostra insaputa, quando navighiamo nel Web, favoriscono il collegamento tra persone che hanno gli stessi gusti, valori e la pensano allo stesso modo, e ci presentano in prima fila, quanto è più coerente con quanto già crediamo, per cui abbiamo in ogni momento la sensazione che determinate idee e soluzioni, non siano infondate e superficiali, ma la ‘verità’ condivisa ed accettata dalla ‘comunità’ ideale di cui sentiamo di far parte.

Cosa importa se altri, che sono magari la gran maggioranza, la pensano in modo diverso da noi ? Avere un nemico ha da sempre rafforzato il senso di appartenenza ed il radicamento nelle idee e nei valori della propria comunità. Questo è vero tanto più quanto il nemico è forte. E’ ad esempio il caso dei no-vax o quello verificatosi nelle ultime elezioni americane in cui milioni di cittadini, certamente non tutti ignoranti, seguitano a credere anche ora nella vittoria di Trump ed in brogli elettorali che è ampiamente documentato non sono mai esistiti.

Baricco invita a chiamare la post-verità con il suo vero nome che è ‘menzogna’, e ricorda che in varie forme e modalità (molti miti dell’antichità sono in realtà menzogne condivise) la menzogna è da sempre un’arma ampiamente usata nel corso dei secoli per i fini più svariati.

Baricco sostiene che la nostra società non nega il concetto di verità ma ha semplicemente prodotto un suo proprio modello di verità che propone di chiamare **verità-veloce**.

La verità-veloce è, per Baricco, il risultato non della negazione della verità dei fatti, come avviene nella post-verità, ma della semplificazione dei fatti. La verità-veloce è quella normalmente usata nei videogame che simulano, con immagini spesso molto realistiche, una porzione di realtà, non riproducendola però nella sua complessità, ma solo nei tratti ritenuti essenziali per rendere interessante e ‘giocabile’ il videogame.

La verità-veloce è ottenuta modificando IL DESIGN DELLA VERITÀ, cioè ridisegnandola in modo adatto a richiamare l’attenzione. Questo comporta una certa perdita di esattezza, che è il prezzo da pagare per ottenere un grande guadagno in sintesi, capacità di suscitare interesse e facilità di diffusione.

La verità-veloce va immaginata, secondo Baricco, come un animale che gareggia con molti altri per la sopravvivenza. Egli scrive: “ogni mattina si svegliano molte verità e tutte hanno il solo obiettivo di sopravvivere, cioè di essere conosciute, di raggiungere la superficie del mondo: a sopravvivere non sarà la verità più esatta e precisa, ma quella che viaggia più leggera e semplice, che raggiunge per prima la superficie del mondo, cioè l’attenzione dell’opinione pubblica”.

Per spiegare questo concetto Baricco usa l’esempio di una notizia apparsa alcuni anni fa su tutti i giornali. Eccola: “*il fatturato del vinile, nel 2016, ha superato quello della musica digitale*”. E’ un tipico esempio di verità-veloce cioè di un’affermazione che corrisponde a un fatto realmente accaduto, ma presentato “depurandolo” di alcuni aspetti che lo avrebbero reso poco interessante.

**Il fatto è che solo per una settimana (sotto Natale), e solo nel Regno Unito, e solo nel 2016, il fatturato del vinile ha superato effettivamente quello del download digitale.**

Quante probabilità aveva di interessare questa notizia ? Scarse. È quindi stato necessario un lavoro di restyling, che le ha fatto perdere una quota di esattezza per acquistare forza di penetrazione. Questo lavoro è consistito nel far cadere quel «per una settimana» e, poiché ancora non bastava, quel «nel Regno Unito». C'è poi stato da sorvolare sulla genericità del termine «musica digitale». Ed ecco la verità-veloce: *il fatturato del vinile, nel 2016, ha superato quello della musica digitale.* E' una verità adatta a comparire sulle prime pagine dei giornali ed a suscitare milioni di like e giudizi-veloci sui social network. Nessuno si è chiesto se la notizia fosse "completa". Siamo così arrivati al punto in cui una sorta di verità incompleta (il vinile vende più della musica digitale) ne esprimeva una reale: c'è un ritorno curioso, massiccio e crescente a tecnologie obsolete ma portatrici di qualche poesia e, perché no, di bellezza e qualità. Il fatto che questa tendenza reale abbia potuto guadagnare le prime pagine, grazie alla verità-veloce riguardante le vendite di vinile, l'ha rafforzata ed ha generato significative conseguenze a catena sia sul piano del sentire comune che su quello economico, rendendo ad esempio sensato ed economicamente sostenibile aprire un caseificio che fa solo formaggi come una volta, o l'apertura di negozi che sono citazioni di vecchie latterie, ma che esibiscono nello stesso contesto una presenza significativa di nuove tecnologie dando così vita a nuove tipologie di business.



**Le verità-veloci costruite depurando i fatti di alcuni aspetti che ne indeboliscono la forza di penetrazione e di convinzione sono oggi ampiamente usate dalla gran parte dei mezzi di informazione, e sono pressochè la normalità nella propaganda politica.**

Forse penserete: rischioso. Certo. Ma lo penserete mentre simultaneamente vi starete rendendo conto che .... è la storia del passaggio dall'analogico al digitale, un filo di imprecisione in più in cambio di un'immensa agilità e velocità di elaborazione e trasmissione delle informazioni. È la storia della superficialità al posto della profondità, di una certa interpretazione del "meglio nemico del bene". È la forma del 'Game' di cui siamo parte più o meno attiva, sia che lo vogliamo sia che lo ignoriamo.

A questo punto credo di poter affermare che l'unica conclusione realistica è che non si possono trarre conclusioni poiché la "rivoluzione digitale" è una rivoluzione incrementale: non è fatta di idee che fissano la meta sin dall'inizio, ma di strumenti che, quando li si usa, aprono nuove vie, spesso inaspettate e soprattutto consentono di creare nuovi strumenti prima impensabili.

**Cosa ne dite ?**

**La vostra esperienza di persone che hanno vissuto e vivono la rivoluzione digitale conferma, contraddice o ha poco a che fare con quanto proposto in questo rùmine ?**