
Nel mediaevo

servitù digitale

FuoriDalMediaEvo

INDICE

Introduzione

L'era digitale

Questa non è una guerra

Discorso sulla servitù volontaria 4.0

La logica del discorso digitale: includere per
recludere

Tre tesi sulla libertà e la servitù nell'era digitale

Per concludere

Lecture

INTRODUZIONE

1

L'idea alla base del nostro tentativo di interpretazione della rivoluzione digitale è questa: siamo di fronte al ripristino di forme di servitù.

Non si pensi, tuttavia, ad uno slogan.

Quella che chiamiamo età moderna, come insegnano tutti i manuali di storia, si caratterizza proprio per il superamento dell'istituto giuridico della servitù, con l'affermazione di forme alternative di organizzazione del funzionamento sociale, le cui idee regolative sono state uguaglianza giuridica, diritti civili e politici universali, libertà economica.

Il servo, a differenza dello schiavo, non era proprietà di un padrone: godeva di alcune libertà e tutele, concesse come beneficio da un signore, in cambio di prestazioni a cui era vincolato come obbligo.

Da grandi trasformazioni sociali, sono nati interessi e forze che hanno trovato stimolo ed espressione in principi riassumibili nel concetto di emancipazione. Tra la prima rivoluzione industriale e la seconda guerra mondiale, gli effetti di questo processo emancipatorio sono stati diversi: sul piano politico,

2

si è assistito al confronto tra i modelli liberale, democratico e socialista, alle loro contaminazioni e alla crisi determinata dall'insorgere di regimi autoritari; sul piano economico, lo scontro tra interpretazioni differenti del concetto di sviluppo ha prodotto modelli più o meno estensivi dell'idea di stato sociale. L'idea di progresso che ne è derivata può riassumere in una sintesi il senso di questa analisi: mito condiviso che ha delineato un'immagine di futuro nella quale le dimensioni economica, sociale, culturale, politica e tecnologica sostenevano l'autonomia di pensiero e azione, la creatività e l'individualità in un quadro di giustizia, libertà ed eguaglianza.

Stiamo vivendo la crisi radicale di questa idea, che non riesce più a contenere in una visione unitaria le diverse prospettive in cui è stata articolata nel corso della modernità. In questa crisi si sono create le premesse di un ripristino della servitù, in forma digitale. Identità digitale, cittadinanza digitale, consenso informato, tutela della privacy, libero accesso alle reti di comunicazione si configurano come la versione odierna dei benefici concessi ai nuovi servi. In cambio si impone loro di cedere i diritti di sfruttamento

3

di ogni loro esperienza vissuta e immaginata.

Nei testi proposti si articola un'analisi, anche in termini di costi e benefici, degli effetti di questa condizione, con particolare riferimento alla lettura della prima guerra mondiale come fondamentale cesura storica, al tema della servitù volontaria digitale, alla questione delle disuguaglianze crescenti.

Si cerca infine di avanzare alcune proposte: la questione è, come sempre, Che fare? Tornare indietro? Non ci sembra credibile la prospettiva nostalgica, ma necessaria quella riformatrice orientata da due obiettivi strategici: la ridefinizione permanente dei contesti di applicazione delle tecnologie digitali (ricreando spazi e tempi analogici di libero confronto all'interno di comunità concrete); la creazione di infrastrutture digitali pubbliche, progettate in funzione degli interessi e bisogni delle comunità e sottratte al controllo dei poteri multinazionali oggi dominanti.

Con rivoluzione digitale (o rivoluzione informatica) si designa generalmente il passaggio dalla tecnologia meccanica ed elettronica analogica a quella elettronica digitale che, dapprima limitato ai soli paesi occidentali, ha interessato il mondo intero nell'arco temporale che va dai tardi anni Cinquanta del Novecento fino ai giorni nostri. Questa fase storica si è caratterizzata per l'ampia diffusione che hanno avuto prodotti e servizi di nuova generazione e per tutta quella serie di cambiamenti sociali, economici, culturali e politici avvenuti a seguito dell'informatizzazione di molte attività umane, prima fra tutte l'accesso alle reti di comunicazione. Il tipo di società che ne è scaturito viene definito società dell'informazione. La rivoluzione digitale ha dato impulso, fra l'altro, alla comparsa e alla rapida crescita di mercati interamente nuovi, nei settori secondario, terziario tradizionale e terziario avanzato, che sono stati inizialmente indicati con l'espressione *new economy*, poi *web economy* e infine *digital economy*. I protagonisti dell'economia digitale sono società private che gestiscono portali e motori di ricerca,

6

piattaforme di commercio elettronico, social network, enciclopedie in rete, lo sviluppo di app, la produzione di dispositivi elettronici e la fornitura di servizi in rete di vario genere.

E' opinione condivisa tra gli storici considerare la Grande Guerra, il primo conflitto tecnologico di massa, come una cesura che proietta il mondo nell'epoca contemporanea.

Il trauma della guerra, radicato nei reduci, ha determinato lo sviluppo di un atteggiamento paradossale: da un lato il tentativo di rimuovere l'evento, dall'altro il vissuto di un'esperienza talmente condizionante da rivelarsi identificativa e legittimante per il soggetto.

Con la fine del conflitto, la perdita irreparabile del vecchio mondo implica un nuovo modo di percepire la realtà e la sua trasformazione nel tempo. La tecnologia bellica si converte nella società di massa, al livello del sentire comune, mediante una riconfigurazione delle coordinate spazio-temporali: riduzione delle distanze e velocizzazione degli spostamenti; diffusione della tele-comunicazione; collettivizzazione delle esperienze sociali.

Con l'avvento della digitalizzazione si è determinato un altrettanto profondo cambiamento dei modi di percepire la realtà: l'esperienza del Reale-Digitale

8

sembra poter addirittura fare a meno delle dimensioni Spazio-Tempo, proiettando nel *cloud* una realtà (virtuale) sradicata dalla storia, priva di oblio, come di memoria.

Il flusso continuo e soffocante di informazioni impedisce una riflessione che permetta di radicarle in un ambito storico: nulla attecchisce, nulla germoglia; né conoscenza, né relazioni.

I media digitali superano ogni dimensione spaziotemporale, in una realtà virtuale nella quale le cose mancano della capacità di essere oggetti di esperienza: la realtà aumentata propone in effetti un mondo diminuito, come successione di eventi ai quali è possibile partecipare solo da spettatori.

L'avvento della modernità tecnologica e successivamente della digitalizzazione produce una significativa alterazione psichica, che rende sempre più difficile cogliere il Reale: alla base non vi è però un trauma, come la vita in trincea, bensì un inconsapevole convincimento che non vi possa essere un'alternativa. Un convincimento travestito da opportunità, ovvero l'ingenua quanto pericolosa persuasione che

9

tutto ciò serva a facilitare e migliorare la vita.

Prima della Grande Guerra, la coscrizione generale obbligatoria era la più chiara manifestazione della presenza capillare dello Stato sul territorio: una forma di registrazione che definiva il tessuto sociale, attraverso cui lo Stato esercitava un controllo e una censura finalizzati al mantenimento dell'ordine. Le forme possibili di interazione dialettica con questo esercizio delle funzioni normative e coercitive da parte degli apparati istituzionali andavano dalla piena adesione volontaria, all'obbedienza, fino alla diserzione. Ognuna di queste opzioni implicava forme, diverse, di aspettative nei confronti della società e dello Stato: riconoscimento, risarcimento, libertà.

L'esperienza della trincea ha creato i presupposti della nascita di grandi movimenti politici di massa, caratterizzati da diversi orientamenti ideologici: per circa mezzo secolo, attraversando la seconda guerra mondiale, i conflitti sociali si sono sviluppati all'insegna del protagonismo e della mobilitazione delle forze organizzate. Le costituzioni europee sono il risultato più significativo di questo processo stori-

10

co: possono essere interpretate come l'esito di lotte durissime per l'ampliamento degli spazi di libertà individuale e di protezione sociale. In un contesto globale digitalizzato, dove lo spazio e il tempo sono stati annullati, i conflitti sociali non sedimentano durature memorie collettive: milioni di individui anonimi canalizzano la loro rabbia nei rivoli delle tribù virtuali, interiorizzano l'impotenza a progettare scenari alternativi.

Il fatto che si discuta con leggerezza dell'identità digitale, che dovrebbe soppiantare quella anagrafica, ci sembra uno dei sintomi, tra i tanti, dell'apparente inconsapevolezza della portata di tali scelte.

Istituzioni e collettività hanno permesso il determinarsi di una condizione di subalternità nei confronti di poteri e tecnologie della manipolazione e del controllo, accettandone la presunta vocazione strumentale. Sembra si accontentino di esercitare ancora una blanda forma di censura, sempre rivolta agli utenti finali ormai impossibilitati a percorrere altre strade. Servitù digitale.

“L’esperienza della modernità è in primo luogo esperienza di una lacerazione che investe simultaneamente il senso della vita e il senso della storia”.

Gibelli A., *L’officina della guerra. La Grande Guerra e le trasformazioni del mondo mentale*, 2007.

DISCORSO SULLA SERVITÙ VOLONTARIA 4.0

13

Il rapporto attuale che intratteniamo con le tecnologie digitali ripropone la logica della servitù.

La figura del servo nasce nel Medioevo, come nuovo istituto giuridico diverso da quello della schiavitù. Il servo non è una cosa: gode di alcune limitate libertà, concesse dal signore, in una cornice giuridica fondata sul privilegio. Il servo vive in una condizione di dipendenza, che lo vincola alla terra del signore. La servitù, peraltro, prevede una mutualità asimmetrica: il signore garantisce ai servi sussistenza materiale e protezione.

Oggi, nei confronti dei network digitali intratteniamo un rapporto analogo a quello servile: un'ininterrotta serie di corvée e banni ci è richiesta, come prestazione gratuita, in cambio della concessione, come beneficio, dell'accesso alle reti di comunicazione: la delega della libertà di scelta agli algoritmi si giustifica con la promessa di una realtà aumentata, a cui accedere attraverso una nuova identità digitale.

Questa servitù volontaria 4.0 sembra essere figlia del fatto che si guarda al "mezzo" senza mai interrogarsi sulla sua effettiva natura di strumento: la

14

possibilità di emanciparsi richiederebbe, al contrario, di guardare allo strumento tecnico contemporaneo, consapevoli del fatto che l'apparato digitale è una struttura totalitaria capace di condizionare in maniera pervasiva le dimensioni economica, politica e culturale.

Gli strumenti digitali creano pertanto il loro mondo, in una perenne rivoluzione e destrutturazione della società contemporanea, che chiede agli individui di sforzarsi di essere resilienti. La resilienza, mantra ininterrotto della nostra epoca, nasconde una forma autoindotta di obbedienza, annulla ogni resistenza e sbarra la via a qualunque alternativa teorica e pratica.

D'altra parte, le idee dominanti di un'epoca spingono sempre all'adattamento nei confronti dell'apparato (tecnico) egemonico, esaltandone le potenzialità e demonizzando le alternative.

Nello scenario attuale ci si concentra esclusivamente sulle pretese potenzialità dell'infosfera, senza considerare le logiche di profitto che sono alla base della sua progettazione e realizzazione: se è ovvio

15

che si può utilizzare una pistola per uccidere o aprire una noce col calcio della stessa, dovrebbe essere altrettanto ovvio che le pistole non sono state inventate, né realizzate, né vendute per rompere le noci.

Nel passato, proprio in seguito all'emancipazione dalla condizione servile, ambiti fondativi del vivere sociale (sanità, scuola, accesso alla pubblica amministrazione) sono stati sottratti alla logica del privilegio: oggi, quelli che così erano diventati diritti, sotto il martellare della propaganda sull'efficienza e l'inevitabilità della transizione digitale, tornano ad essere benefici ottenibili in cambio di prestazioni servili.

Alla retorica sulla libertà 4.0, che in realtà è sempre circoscritta all'utilizzo imposto del mezzo, occorre rispondere attraverso la rivendicazione di spazi affrancati dalla pervasività degli strumenti digitali.

È necessaria la creazione di infrastrutture digitali pubbliche, gestite democraticamente e finalizzate all'interesse collettivo. Liberata da interessi commerciali, tali infrastrutture potrebbero generare innova-

16

zione in un quadro normativo capace di proteggere i diritti e i dati dei cittadini dal controllo di poteri monopolistici.

“Si dice spesso che le tecniche sono neutre, che tutto dipende dall’uso che se ne fa. Ma se si sostituisce l’idea di un uso che si tratterebbe di fare con quello di utilizzo di cui bisogna apprendere le condizioni specifiche (...) ecco che la neutralità cambia di significato, smette di essere ciò che permette di respingere la responsabilità sull’utente e appare come qualcosa che richiede le precauzioni che l’esperienza e l’attenzione di cui ogni pharmakon ha bisogno”.

Stengers I., *Nel tempo delle catastrofi. Resistere alla barbarie a venire*, 2021.

LA LOGICA DEL DISCORSO DIGITALE: INCLUDERE PER RECLUDERE

17

Il concetto di cittadinanza digitale necessita di essere definito dal punto di vista culturale: assumerlo come dato di fatto non consente di acquisire una piena consapevolezza del suo significato. Risulta certamente fondamentale comprendere, sul piano operativo, la ricaduta della tecnologia digitale nella vita quotidiana di ogni cittadino. Altrettanto importante è, però, considerare l'essere *cittadini digitali* non come esito necessario, ma come il risultato di una serie di scelte, le cui ragioni vanno individuate nelle dimensioni economica, sociale e politica, dunque culturale in ultima istanza, e di cui è necessario assumersi una piena responsabilità.

Perché non è accaduto con altre tecnologie? Ovvvero, perché non si è parlato di "cittadinanza cartacea", "cittadinanza meccanica", "cittadinanza a vapore", "cittadinanza a scoppio", "cittadinanza elettrica"?

Si tratta di individuare i rischi connessi ad una adesione acritica alla logica e alle regole della comunicazione digitale. La tecnologia digitale, se accettata

18

passivamente come unico ambiente entro cui sia possibile e legittimo (diritto di cittadinanza) costruire le nuove forme del funzionamento sociale, realizza un sistema di potere, economico, sociale e politico, i cui tratti caratterizzanti sono la falsificazione della realtà, la perdita della memoria storica, l'alienazione dell'individuo, l'omologazione culturale e lo sfruttamento. Ristabilire il senso del rapporto mezzo-fine in relazione alla tecnica può consentirne una valorizzazione in termini di efficacia, attraverso un'analisi critica delle possibilità, delle forme e degli ambiti di utilizzo.

L'annullamento delle distanze e delle differenze, negli spazi e nei registri comunicativi, non ci sembra un segno di libertà, al contrario realizza un progetto di omologazione, funzionale alla creazione di un di un solo mercato, di un solo consumo. Un sistema che richiede la comunicazione ininterrotta in immagine, sulla base del principio secondo cui "ciò che appare è buono, e ciò che è buono appare" non può proteggere l'individuo dal rischio di dover "apparire solo in ciò che non è". La cittadinanza attiva non è possibile in una "società incatenata,

che non esprime in definitiva se non il proprio desiderio di dormire”.

Quali spazi di libertà sono garantiti in un contesto caratterizzato da infrastrutture tecnologiche che impongono la connessione permanente degli utenti? Il diritto/dovere all'esistenza online, genera la forma di alienazione caratteristica dell'infosfera, ovvero la performance richiesta ai nuovi servi, produttori di un presente estraneo. Qualsiasi forma di cittadinanza non può riguardare folle, popoli e tribù dispersi nella rete, tenuti insieme da legami immaginari e sottomessi alle manipolazioni degli algoritmi.

La creazione di conoscenze è possibile solo mediante il discorso, che si esprime dentro dinamiche di relazione non virtuali. Lo sviluppo di questi processi richiede coordinate spazio-temporali (distanza-memoria) opposte a quelle proprie dell'ambiente digitale (temporeale). Perché ci sia informazione sono necessarie esperienze, come il silenzio (premessa, fondamento ed esigenza del discorso), l'oblio (premessa, fondamento ed esigenza della memoria), il distacco (premessa, fondamento ed

20

esigenza della relazione).

Qualsiasi prodotto culturale (arte, scienza, tecnica) individua nella struttura logica del proprio discorso la sua radice fondativa. Sovrapporre le logiche, annullando le differenze tra i contesti, non genera un'estensione inclusiva delle capacità di comunicare, produce invece un'omologazione dei linguaggi (e dei modelli culturali), che soffoca la creatività di ogni discorso. Mantenere le specificità dei contesti valorizza le differenze e consente ad ogni potenzialità creativa di esprimersi. Non si intende proporre, quindi, di *distuggere a colpi di martello* la macchina digitale, ma di misurarne l'efficacia in contesti che rendano effettiva la sua vocazione strumentale.

Il riconoscimento del diritto individuale ad uno spazio protetto di libertà è possibile solo mediante la costruzione di una comunità concreta, rete (non virtuale) di interessi e bisogni. Il loro soddisfacimento rende necessaria la condivisione consapevole in contesti dimensionati *a misura d'uomo*, dove il conflitto e la cooperazione siano espressione di un'assunzione di responsabilità politica.

21

Leggere la storia come processo di emancipazione, significa individuarne una tappa fondamentale nella produzione di idee regolative e coordinate culturali in grado di orientarne lo sviluppo. Il concetto di identità ha stimolato nel servo l'esigenza di affrancarsi da una condizione, che gli era imposta, di integrale identificazione con i mezzi e i prodotti del suo lavoro. Al diritto, rivendicato in questo modo, di porsi nei confronti dei vincoli naturali come soggetto libero, si è fatto corrispondere il dovere della responsabilità etica, ovvero lo sforzo di creare forme di vita espressione di un programma di umanizzazione del mondo. Di questo progetto (strutturalmente incompiuto e dunque continuamente da ricreare), la tecnica, in ogni sua declinazione (fino alla rivoluzione digitale), può essere il necessario correlato operativo, a patto di non fare dell'uomo uno strumento della macchina, ripristinando, così, una nuova condizione di servitù.

“Un uomo sarebbe totalmente schiavo se tutti i suoi gesti procedessero da una fonte diversa dal suo

22

pensiero [...]. Mai l'individuo è stato così completamente abbandonato a una collettività cieca, e mai gli uomini sono stati più incapaci non solo di sottomettere le loro azioni ai loro pensieri, ma persino di pensare. [...] Con la grande stampa e il telegrafo si può far inghiottire a tutto un popolo, insieme alla colazione o alla cena, opinioni preconfezionate e quindi assurde, perché anche punti di vista ragionevoli si deformano e diventano falsi nello spirito di chi li assimila senza riflettere; ma con simili mezzi non è possibile suscitare neppure un barlume di pensiero.[...] L'unica possibilità di salvezza consisterebbe in una cooperazione metodica di tutti, potenti e deboli, in vista di una decentralizzazione progressiva della vita sociale. [...] Riguardo alle generazioni attuali, forse esse sono, tra tutte le generazioni che si sono succedute nel corso della storia umana, quelle che avranno dovuto sopportare le maggiori responsabilità immaginarie e le minori responsabilità reali. Questa situazione, una volta compresa pienamente, lascia una meravigliosa libertà di spirito."

Weil S., Riflessioni sulle cause della libertà e dell'oppressione sociale, 1934.

TRE TESI SULLA LIBERTÀ E LA SERVITÙ NELL'ERA DIGITALE

23

La prima tesi che enunciamo sul problema della libertà nell'era digitale parte dalla constatazione che le imprese digitali hanno spesso imperniato le proprie strategie di marketing su una retorica liberale che rivendica di estendere gli spazi di libertà individuale del consumatore. Ma, se è vero che in economia non esistono pasti gratis, allora dobbiamo chiederci quale prezzo debba pagare l'individuo per ottenere i benefici attesi dall'economia digitale. La nostra tesi è che questo prezzo si possa esprimere in termini di una compressione della libertà politica e di crescenti diseguaglianze socioeconomiche, con tutte le conseguenze che ne derivano. Ecco una prima forma di servitù digitale: cedere libertà politica e uguaglianza socioeconomica in cambio di più libertà nel consumo.

La seconda tesi riguarda il problematico rapporto fra la comunicazione aziendale e la sua traduzione in concreta condotta strategica. Le imprese digitali si sono contraddistinte per una lunga serie di scandali in cui le loro azioni violano apertamente fondamentali libertà civili, che spesso dichiarano di voler

24

promuovere, talvolta anche in modi spregiudicati e ripugnanti. Siamo di fronte a un classico problema di coerenza nel rapporto tra parole e fatti, che ci fa dubitare se la libertà venduta dalle imprese digitali sia una forma di libertà autentica come si vuol far credere e non, piuttosto, una libertà densa di ipocrisie e contraddizioni. La nostra tesi è che la libertà acquistata dal consumatore al prezzo di una minore libertà politica e maggiori diseguaglianze si rivela essa stessa, nella migliore delle ipotesi, una libertà *condizionale*, ossia sottoposta a pesanti condizionamenti e ingerenze, e una libertà *controllata*, perché esercitata sotto la sorveglianza opaca e tutt'altro che benevola dell'onnipotente potere digitale: in altri termini, la libertà di cui può godere il carcerato che si distingue per la buona condotta. Si configura così una seconda forma di servitù digitale: beneficiare di una libertà condizionale e controllata, concessa dal potere in difesa dei suoi interessi e non conquistata dal cittadino per una sua aspirazione alla libertà.

La terza tesi si fonda su considerazioni più filosofiche. Si può argomentare che la vera promessa

25

(peraltro non sempre mantenuta) dell'economia digitale consiste nella soddisfazione di desideri legati a passioni e interessi individuali, spesso indotti dalla stessa comunicazione aziendale, ma percepiti come necessari dall'utente-consumatore. La nostra tesi è che, in un contesto dominato dalla necessità (indotta o reale che sia), la libertà non riguarda il rapporto fra il desiderio e la sua soddisfazione, ma il rapporto fra il pensiero e l'azione; ne segue che l'economia digitale, nelle forme che ha sin qui assunto, non rende liberi ma servi. Ed è questa una forma ulteriore di servitù digitale: quella per cui l'individuo è preda di passioni e interessi indotti senza posa dalla comunicazione aziendale e dal sistema dei media in una società sotto il controllo del tecnopotere digitale. Una società che si allontana a passo spedito dalla forma più autentica e profonda di libertà: quella che deriva dall'agire conformemente alla rappresentazione interiore della necessità che l'individuo si forma autonomamente nel pensiero.

Parole come Democrazia, Libertà, Giustizia, Eguaglianza sono nate da un immaginario condiviso emerso da conflitti secolari tra forze sociali reali e determinate, portatrici di interessi e visioni diverse. L'effetto della digitalizzazione indiscriminata di ogni discorso recide queste radici, cioè priva le parole del contesto che ne fonda e garantisce il senso e la possibilità di sviluppo. L'infosfera non è un ambiente neutrale, al contrario neutralizza ogni contesto, con la conseguenza che le parole si svuotano di senso.

Non si tratta di tornare indietro, ma di progettare un diverso futuro tecnologico reinventando delle infrastrutture culturali che consentano tanto l'elaborazione di obiettivi di riforma efficaci sul piano della realtà sociale, quanto l'organizzazione di forze politiche capaci di reggere conflitti di lunga durata e tramandare un patrimonio di memoria collettiva.

Dalla consapevolezza di una condizione di servitù digitale non consegue, quindi, né la nostalgia di un passato immaginario né alcuna velleità luddista.

Non entriamo nel merito del dibattito sull'esigenza

28

di normare e di limitare la digitalizzazione del funzionamento sociale, che impegna le istituzioni di fronte all'enorme potere economico e di condizionamento acquisito dai giganti dell'infosfera. Se, in linea di principio, si può concordare sul fatto che non è la censura la via maestra per tutelare gli spazi di libero confronto delle idee, bisogna anche ricordare che qualche forma di censura è sempre stata necessaria e continuerà ad esserlo.

Fondamentale è prendere seriamente la questione di come utilizzare il digitale in base a fini collettivamente condivisi, come si è sempre fatto nei confronti di ogni innovazione tecnologica: in questo senso si può sostenere che "dipende dall'uso che se ne fa", ma per definire le effettive utilità è necessario riferirsi a contesti precisi e delimitati (servizi pubblici, scuola, sanità ecc.).

Perché le infrastrutture digitali siano realmente degli strumenti devono essere espressione di infrastrutture culturali che, sulla base del confronto e del conflitto sociale, attraverso le necessarie mediazioni, indichino degli orientamenti condivisi.

29

Nelle infrastrutture digitali pubbliche è cruciale l'obiettivo della trasparenza nei rapporti tra governati e governanti: da questo punto di vista, non l'anonimato ma la tracciabilità in rete può costituire la premessa per un esercizio democratico del potere politico.

Sono maturi i tempi per una riflessione sulla necessità di riprogettare la rete con riferimento alla proprietà-responsabilità dei contenuti da parte dei produttori (cioè tutti i fruitori) e alla tracciabilità dei contributi digitali e delle responsabilità individuali corrispondenti, in ambienti effettivamente protetti, proprio perché pubblici.

Chiudiamo questo opuscolo avanzando alcune proposte per uscire dalla condizione di servitù digitale in cui versano le nostre società e rendere davvero la tecnologia dominante del nostro tempo un veicolo di libertà per tutti i cittadini. Quello che segue non vuole essere un elenco rigido e calato "dall'alto", ma un canovaccio in divenire aperto a un libero confronto di idee con chiunque voglia contribuirvi.

30

- Occorre creare un sistema di piattaforme digitali di proprietà pubblica e gestite democraticamente, con decisioni prese in modo partecipativo da rappresentanti pubblici e cittadini (ad es. per il sistema nazionale di istruzione, il servizio sanitario nazionale, le amministrazioni pubbliche territoriali, ecc.) e che preveda l'accesso dei cittadini tramite una "carta d'identità digitale" pubblica (opposta all'attuale modello della "identità digitale", gestita da imprese private); questo sistema aiuterebbe anche a controbilanciare l'egemonia delle piattaforme digitali private.
- Le piattaforme digitali di proprietà pubblica dovrebbero essere finanziate interamente dalle autorità pubbliche nazionali e/o sovranazionali, assicurando che l'accesso e i servizi siano universali e non subordinati a logiche di profitto privato.
- È necessario smantellare i grandi monopoli tecnologici attraverso politiche antitrust aggressive (ad es. scissione delle grandi aziende

31

in entità più piccole, divieto di acquisizioni di start up emergenti da parte delle grandi piattaforme, definizione di limiti di mercato che impediscano a una singola azienda di controllare un'intera categoria di servizi digitali, ecc.).

- Un altro modo per contrastare il potere delle grandi imprese tecnologiche potrebbe essere la promozione di un internet decentralizzato, per esempio attraverso lo sviluppo di piattaforme basate su tecnologie (come le blockchain) che permettano agli utenti di controllare direttamente i propri dati e le proprie identità senza intermediari centralizzati;
- Si dovrebbe creare un sistema che consenta la corretta attribuzione al legittimo produttore dei contenuti e di ogni altra azione da questi compiuta in rete (ad es. tracciabilità sulla base della "carta d'identità digitale" della persona e non dell'IP del dispositivo).
- Bisogna realizzare un sistema in cui ogni dato personale (ad es. clic, ricerche, preferenze) e

32

ogni contenuto (ad es. foto, video, testi) immesso in rete attribuisca micropagamenti agli utenti, in modo che essi ricevano una parte dei profitti generati dalle piattaforme grazie alla loro attività online.

- È fondamentale superare la pseudo-gratuità attuale dei servizi digitali, in realtà pagata con i dati personali, la pubblicità personalizzata e la profilazione degli utenti (“se non stai pagando per un prodotto, allora il prodotto sei tu”); un’alternativa potrebbe essere un modello in cui le piattaforme siano finanziate in modo diverso, per esempio tramite abbonamenti, pagamenti diretti dagli utenti o altre modalità che non dipendano dalla sorveglianza, dallo sfruttamento dei dati o dalla pubblicità.
- Le autorità pubbliche devono introdurre un divieto totale di uso di algoritmi predatori, che manipolano i comportamenti degli utenti per massimizzare i profitti delle aziende, e adottare misure che obblighino le piattaforme a rendere espliciti in ogni caso gli algoritmi utilizzati.

33

- Le grandi imprese tecnologiche devono essere tassate equamente, anche considerando i redditi risultanti in paesi dove operano senza una presenza fisica significativa (l'applicazione di imposte globali sul reddito delle multinazionali digitali, come proposto dall'OCSE, potrebbe contribuire a riequilibrare il sistema).
- Occorre rivedere il sistema di tassazione applicato alle transazioni online per evitare che le grandi piattaforme digitali sfuggano al sistema fiscale tradizionale (ad es. tassando i dati acquisiti e non i redditi percepiti).
- È opportuno assicurare una chiara separazione tra l'economia digitale e la politica, per prevenire conflitti di interesse e manipolazioni dell'opinione pubblica.
- Le autorità dovrebbero promuovere interventi formativi rivolti ai cittadini di oggi (adulti) e di domani (studenti di ogni età), per aumentare la loro consapevolezza riguardo al potere delle piattaforme e delle tecnologie digitali e

34

per permettere loro di prendere decisioni informate riguardo all'uso dei servizi digitali.

- Poiché molte delle imprese digitali operano su scala globale, è fondamentale che i governi collaborino per stabilire norme comuni a livello internazionale, che riducano il rischio di elusione delle regolazioni e migliorino la cooperazione sul fronte fiscale, della riservatezza e della concorrenza.
- Infine, incitiamo la società a resistere alla sovranità delle piattaforme digitali e alla servitù che esse ci impongono (“decidetevi a non servire più, ed eccovi liberi”); ciò significa, per esempio, rifiutare la costante invasione della propria sfera di riservatezza personale da parte delle grandi aziende tecnologiche e rifiutare la dipendenza dai loro “ecosistemi digitali”, spingendo per un ritorno a forme più umane ed equilibrate di interazione digitale.

- [1] Anders G. (2003), *L'uomo è antiquato. 1. Considerazioni sull'anima nell'epoca della seconda rivoluzione industriale*, Bollati Boringhieri, Torino.
- [2] Anders G. (2003), *L'uomo è antiquato. 2. Sulla distruzione della vita nell'epoca della terza rivoluzione industriale*, Bollati Boringhieri, Torino.
- [3] Casati R. (2013), *Contro il colonialismo digitale. Istruzioni per continuare a leggere*, Laterza, Roma-Bari.
- [4] Cray J. (2023), *Terra bruciata. Oltre l'era digitale verso un mondo postcapitalista*, Meltemi, Milano.
- [5] Debord G. (1967), *La società dello spettacolo*, scaricabile liberamente da vari siti internet.
- [6] Fisher M. (2018), *Realismo capitalista*, NERO, Roma.
- [7] FuoriDalMediaEvo (2015), *Nel mediaevo. Un dizionario critico*, opera autoprodotta scaricabile dal sito www.fuoridalmediaevo.org.

36

- [8] Han B.-C. (2023), *Le non cose. Come abbiamo smesso di vivere il reale*, Einaudi, Torino.
- [9] Han B.-C. (2015), *Nello sciame. Visioni del digitale*, Nottetempo, Roma.
- [10] Harari Y. N. (2024), *Nexus. Breve storia delle reti di informazione dall'età della pietra all'IA*, Bompiani, Milano.
- [11] Ippolita (2017), *Tecnologie del dominio. Lessico minimo di autodifesa digitale*, Meltemi, Sesto San Giovanni.
- [12] Lanier J. (2013), *La dignità ai tempi di Internet. Per un'economia digitale equa*, Il Saggiatore, Milano.
- [13] Lanier J. (2018), *Dieci ragioni per cancellare subito i tuoi account social*, Il Saggiatore, Milano.
- [14] Morozov E. (2014), *Internet non salverà il mondo: Perché non dobbiamo credere a chi pensa che la Rete possa risolvere ogni problema*, Mondadori, Milano.
- [15] Roy O. (2024), *L'appiattimento del mondo. La crisi della cultura e il dominio della norma*, Feltrinelli, Milano.

- [16] Sadin É. (2018), *La siliconizzazione del mondo. L'irresistibile espansione del liberismo digitale*, Einaudi, Torino.
- [17] Spitzer M. (2013), *Demenza digitale. come la nuova tecnologia di rende stupidi*, Corbaccio, Milano.
- [18] Spitzer M. (2024), *Intelligenza artificiale. Opportunità e rischi di una rivoluzione tecnologica che sta cambiando il mondo*, Corbaccio, Milano.
- [19] Weil S. (2000), *Riflessioni sulle cause della libertà e dell'oppressione sociale*, Adelphi, Milano.
- [20] Zuboff S. (2023), *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Luiss University Press, Roma.

FuoriDalMediaevo è un'associazione culturale nata a Como nel 2008 con il proposito di creare, sottraendosi alla logica dei mass e social media, confronti e riflessioni critiche sulla società contemporanea.

Nel corso degli anni, l'associazione ha organizzato diversi incontri in scuole e altri luoghi di aggregazione e diffuso gratuitamente alcune pubblicazioni autoprodotte.

Questo documento è il risultato di una discussione approfondita, che ha coinvolto il piccolo gruppo di FuoriDalMediaEvo durante l'autunno 2024.

Il testo è disponibile a partire da Febbraio 2025, sia in forma cartacea sia in forma digitale, cercando soprattutto di farne l'occasione di incontri e confronti reali tra persone in spazi pubblici.

Date e luoghi saranno indicati sul sito internet
www.fuoridalmediaevo.org

Quest'opera è stata autoprodotta
dall'associazione culturale FuoriDalMediaEvo e
viene rilasciata sotto licenza Creative Commons.



Como, Febbraio 2025

Pubblicazione autoprodotta da Associazione FuoriDalMediaEvo
e stampata da AZEROprint (Marostica, VI)