

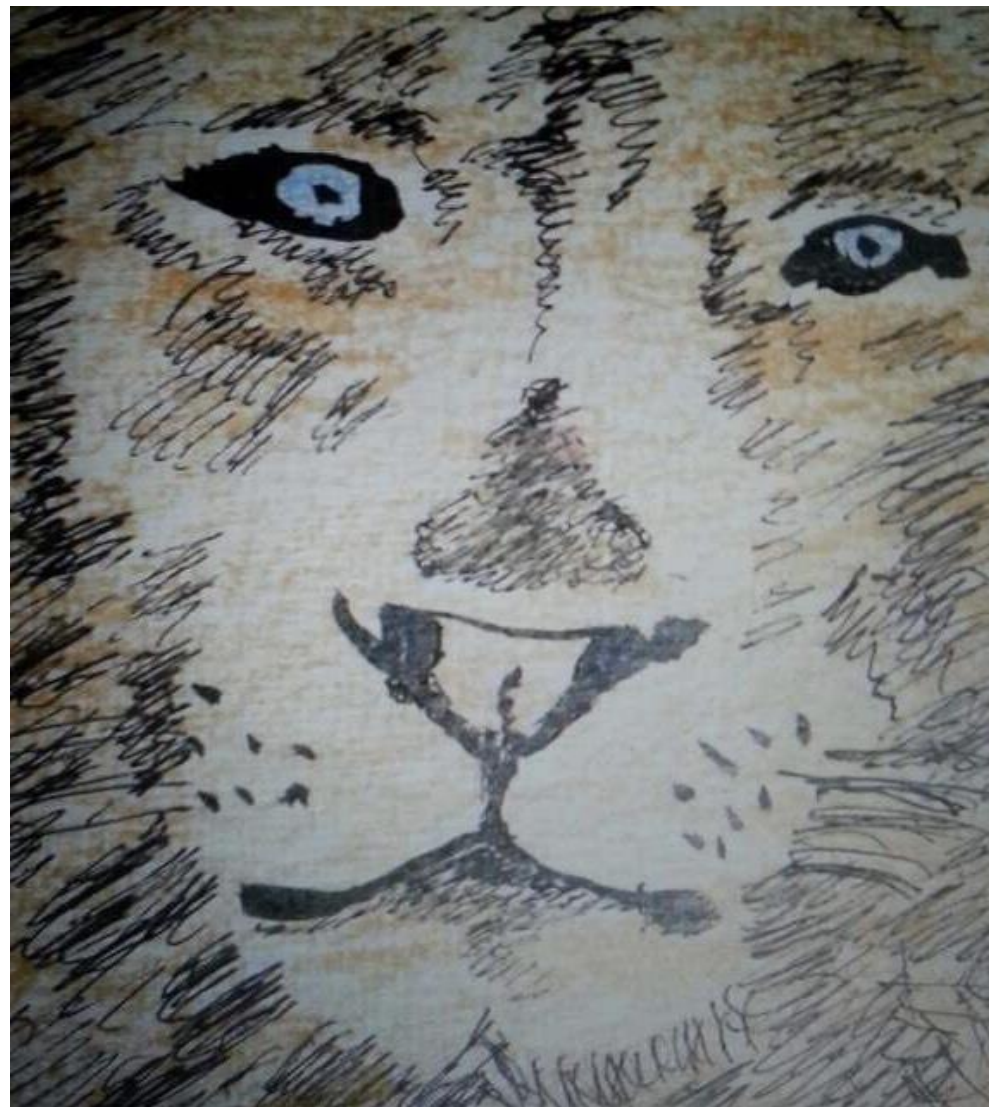
Idee *ingenue* per migliorare le relazioni e la società

a cura di gianni maria strada



13 Gennaio 2023

Spazio



L'essere - tra

Uno dei tratti che contraddistingue in modo più lampante qualsiasi tecnologia è il suo essere-tra. Immaginiamo che Alice viva a Rio de Janeiro e non a Oxford:

1. un cappello è una tecnologia che sta tra lei e il sole
2. un paio di sandali è una tecnologia che sta tra lei e la sabbia che scotta sulla spiaggia su cui sta camminando
3. un paio di occhiali da sole stanno tra lei e la luce abbagliante che la circonda

L'idea dell'essere-tra appare chiara e non controversa, tuttavia basta poco perché le cose si complichino





A causa delle nostre capacità antropocentriche, disponiamo di un termine standard per qualificare uno dei lati dell'essere-tra della tecnologia: ***Alice è l'utente che interagisce***



Il sole suggerisce di fabbricare un cappello e quindi di indossarlo

Possiamo convenire che l'altro lato dell'essere-tra della tecnologia nei termini di *suggeritore*

Oltre a veicolare la corretta idea dell'invitare, proporre o rendere possibile una specifica mediazione tecnologica, si tratta di una parola nuova nella nostra filosofia della tecnologia, difficile da confondere con il significato che ha in teatro e che ben si coniuga con l'altro termine di *utente*



Il sole è il suggeritore del cappello, la sabbia che scotta *suggerisce* i sandali, la luce abbagliante gli occhiali da sole

Un inventore è qualcuno che elabora/disegna un *artefatto* che possa soddisfare i bisogni o le esigenze di un utente provocati da qualche suggeritore

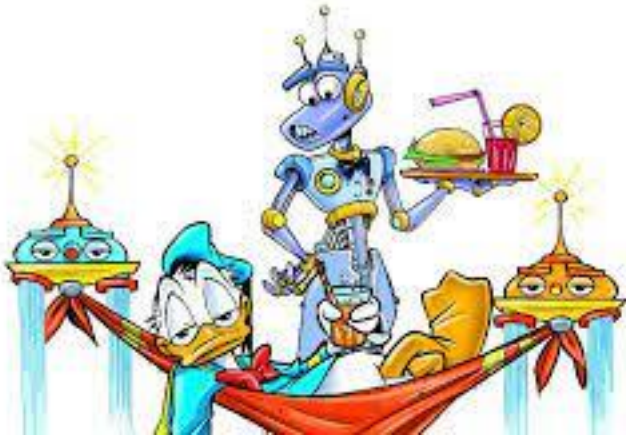


Quando le tecnologie sono tra utenti umani e suggeritori naturali, possiamo qualificarle come tecnologie di primo ordine

Oltre a quelle accennate: aratro, ruota, ombrello,...l'ascia tra noi e il legno

Nel caso delle tecnologie dobbiamo parlare di *homo faber* in quanto *homo technologicus*, inventore e utente di tecnologie di secondo e terzo ordine

La tecnologia è da sempre caratterizzata dal suo essere-tra



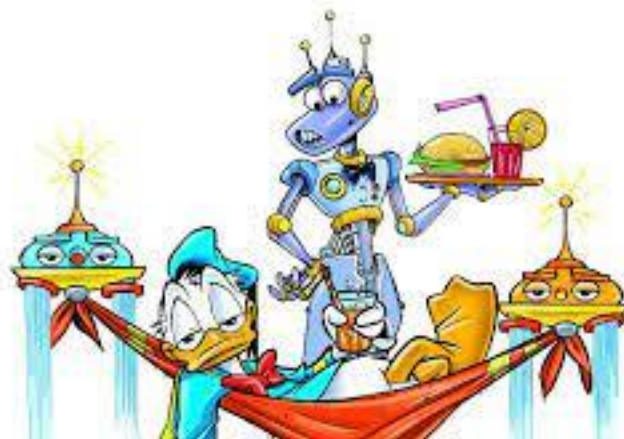
Quali elementi caratterizzano le ICT in quanto tecnologie di terzo ordine?

È la prima volta nella nostra storia in cui disponiamo di tecnologie che possono agire regolarmente e normalmente come *utenti automi* di altre tecnologie

Qual è la relazione che l'essere-tra delle ICT intrattiene con noi, non più in quanto utenti, ma come potenziali beneficiari ormai fuori dal processo?

Le ITC chiudono il processo e lasciano le tecnologie interagire tra loro attraverso la tecnologia stessa

Con le tecnologie di terzo ordine l'essere-tra diviene un carattere del tutto interno alle tecnologie e non più un nostro affare



Un tale processo di *internalizzazione* tecnologica ha sollevato la preoccupazione che le ITC finiscano per modellare e perfino controllare la vita umana

Si potrebbe parimenti obiettare che le ICT, in quanto tecnologie di terzo ordine che chiudono il processo e generano un nuovo *fuori* : *l'essere-tra tecnologico*

Dal momento che creano un nuovo spazio (per esempio il cyberspazio), reso possibile dal processo, sul quale facciamo affidamento per esistere e svilupparci ma che non deve essere confuso con lo spazio all'interno del processo



L'esistenza di tali spazi non è senza precedenti dal punto di vista sociale. In epoche e contesti sociali diversi, gli edifici sono stati costruiti con aree che potevano essere utilizzate soltanto da schiavi o servi per far funzionare in modo più corretto e impercettibile l'intero sistema della casa, dalla cucina nella cantina, *dalle scale ai corridoi separati* (Downton Abbey)

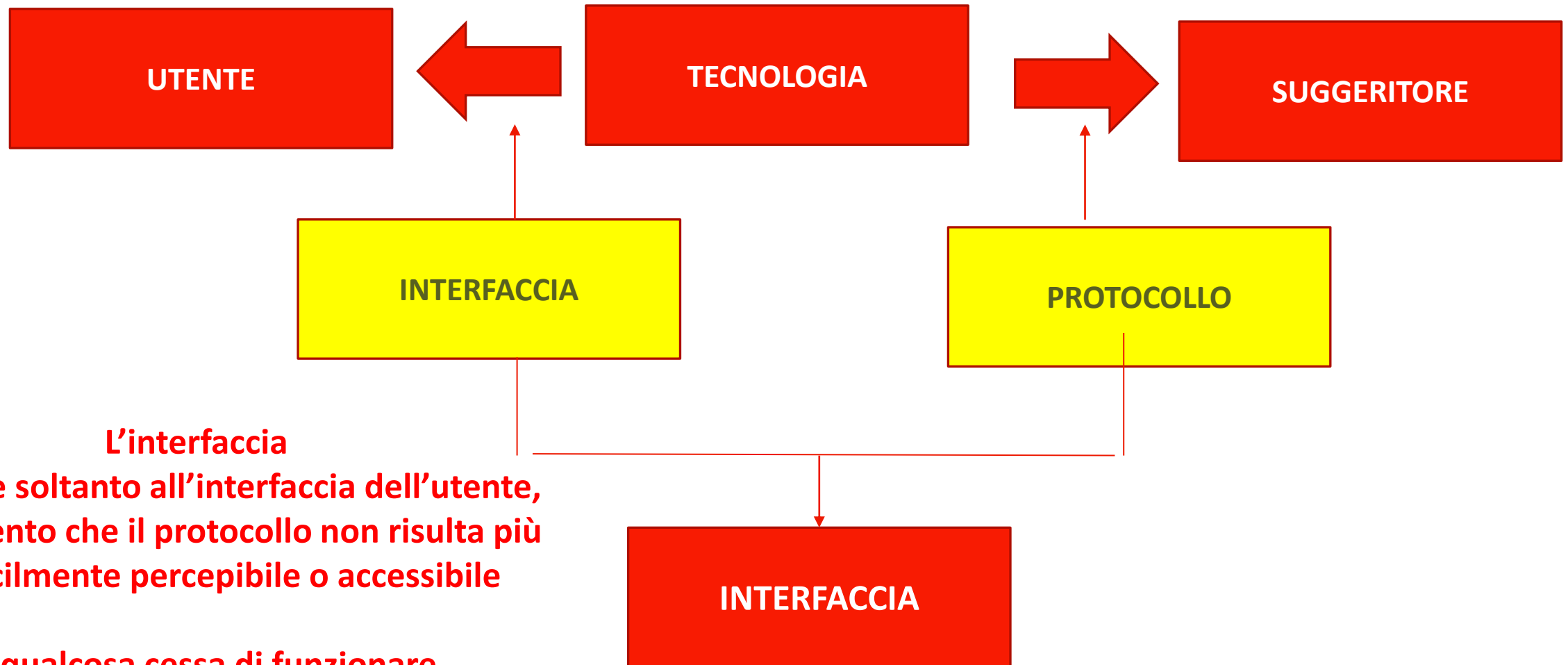
Senza precedenti sono piuttosto l'eccezionale dimensione e rapidità con cui l'intera società umana oggi migra in questo spazio al di fuori del processo ogni qualvolta sia possibile

Se la tecnologia è sempre «tra», quando è possibile dire che tale essere-tra sia o meno riuscito?

Cioè, in che modo la tecnologia interagisce con l'utente e il suggeritore?

INTERFACCE TECNOLOGICHE

13



L'interfaccia

**si riferisce soltanto all'interfaccia dell'utente,
dal momento che il protocollo non risulta più
così facilmente percepibile o accessibile**

Se qualcosa cessa di funzionare

**correttamente, accedere al protocollo e al
suggeritore richiede, spesso, l'intervento di
uno specialista**

Il modem è tecnologia di terzo ordine

Il modem, come suggerisce la parola, è un dispositivo che modula un segnale analogico, per codificare un'informazione digitale dal lato dell'emittente, e demodula tale segnale per decodificare l'informazione dal lato del ricevente

Con il modem si configura lo schema tecnologia-
tecnologia-tecnologia

Nessuno di noi è invitato né coinvolto nella procedura di
sincronizzazione delle comunicazioni poiché i protocolli
sono dinamici, automatizzati e l'intera procedura e i dati
derivanti rimangono estranei a noi che ne siamo i
beneficiari finali

La politica della tecnologia si basa:

- su distacco e perdita del contatto con la natura e l'autenticità, da un lato
- perdita di corporeità o quanto meno a una svalutazione della corporeità dall'altro e, di conseguenza alla delocalizzazione (nessun corpo, nessun luogo) e alla globalizzazione (nessun luogo, nessuna localizzazione)

L'entusiasmo e ottimismo accrescono lo spazio della comunicazione e della realizzazione personale

In questo caso l'equazione è: più spazio = più libertà = più controllo = più scelta

Il dibattito sulle due posizioni estreme tende a divenire rapidamente più disordinato e molto meno definito in termini netti e decisi

Le tecnologie ICT interpretano e creano, in generale sono facili da usare e sono caratterizzanti nella nostra nuova società

Interagiamo sempre più con il mondo e con le tecnologie tramite l'ICT

Sono anche le tecnologie che tendono e possono interagire con se stesse in modo invisibile

La tecnologia dominante tende ad agire dando forma e influenzando le nostre interazioni con il mondo, in pratica il mondo è interpretato in forma informazionale

In breve, l'ICT ci fa pensare al mondo in termini informazionali e rende informazionale il mondo di cui facciamo esperienza

L'ICT sta mutando la natura vera e propria e quindi il significato della realtà, trasformandola in un'infosfera

L'infosfera è un neologismo, inventato negli anni '70, basato sul termine biosfera, che fa riferimento alla limitata porzione del pianeta caratterizzata dalla vita

È un concetto in rapida evoluzione, l'infosfera indica l'intero ambiente informazionale costituito da tutti gli elementi informazionali (informazionale è diverso da *navigazionale per sito specifico e da transazionale per agire ad esempio comperare*), le loro proprietà, interazioni, processi e reciproche relazioni

L'infosfera è paragonabile al cyberspazio (*insieme di risorse informatiche e dei siti web che possono essere visitati simultaneamente da milioni di persone attraverso la rete*), ma è soltanto una sua regione, dal momento che l'infosfera include anche gli spazi d'informazione offline e analogici

Infosfera è un concetto che può essere utilizzato come sinonimo di realtà, se interpretiamo quest'ultima come informazionale

L'idea è che ciò che è reale è informazionale e
ciò che è informazionale è reale

È in questa equivalenza che hanno origine
alcune delle più profonde trasformazioni e delle
sfide più rilevanti del futuro

Stiamo assistendo ad una sostanziale erosione al diritto di ignorare

È sempre meno credibile asserire di non conoscere qualcosa allorché si è posti a confronto con eventi facilmente prevedibili e difficili da ignorare

Vi è poi una crescita esponenziale della conoscenza comune

Quanto più ciascuna informazione è distante un click, tanto meno siamo scusati dal non averla ricercata

L'ICT è parte di un fenomeno più ampio, per cui la chiara attribuzione di responsabilità a uno specifico agente individuale è diventata più difficile e controversa

Nell'ultimo decennio, abbiamo avuto la tendenza a interpretare la nostra vita online come una sorta di combinazione tra l'attitudine degli agenti umani ad adattarsi agli ambienti digitali (internet come libertà da tutto) e una forma di neo colonizzazione postmoderna degli ambienti digitali da parte degli agenti umani (internet come controllo)

Le interfacce divengono progressivamente meno visibili, diviene più sfumato il limite tra qui (analogico, basato sul carbonio e offline), e il là (digitale, basato sul silicio, e on line), per quanto ciò accada tanto a vantaggio del là quanto del qui

La graduale informatizzazione degli artefatti e dell'intero ambiente sociale fa sì che sia diventato difficile rappresentarsi come fosse la vita in epoca pre-digitale

In un prossimo futuro, la distinzione tra online e offline è destinata a divenire ancora più sfumata e quindi scomparire

Siamo on line o no con: quando guidiamo con il navigatore, deleghiamo il controllo della posta elettronica

Dalla generazione Z (i nati dalla fine degli anni '90) il mondo è wireless, questi non concepiscono una vita al di fuori dell'infosfera. Gli appartenenti a questa generazione sono nati online

In futuro un numero crescente di oggetti sarà costituito da *ITenti* in grado di monitorare, apprendere, suggerire e comunicare l'uno e l'altro

Un esempio è offerto dai tag RFID (identificazione a frequenza radio) che possono immagazzinare e recuperare da remoto dati da un oggetto, assegnando a esso un'identità unica, come un codice a barre

Dal 2006 le scarpe Nike e iPod comunicano insieme, con prevedibili problemi di privacy (non previsti)

Un esempio di complicazioni interessante è :
nel 2013 l'FBI ha incriminato un personaggio
del mercato nero dei Bitcoin e ha cercato di
sequestrargli 80.000 \$. Per farlo necessitavano
della PW

Non è stato possibile perché non si può
costringere qualcuno a rivelare le proprie chiavi
d'accesso perché ciò viola il Quinto
Emendamento che prevede l'impossibilità ad
autoincriminarsi...

Chi come me è nato a meta del secolo scorso fa parte della generazione X e considera lo spazio dell'informazione come qualcosa a cui ci si può connettere e sconnettere

Ormai è chiaro a tutti che non è più così

La generazione Z di fronte a un dispositivo ICT interagisce toccando lo schermo, invece di cercare la tastiera

Gli oggetti e i processi sono privati della loro connotazione fisica, sono concepiti a prescindere dal supporto, da cui l'originale e la copia hanno le stesse proprietà, sono *tipizzati*. Sono *perfettamente clonabili*

È stata la rivoluzione industriale a segnare il passaggio dal mondo nominalistico fatto di oggetti unici a quello platonico costituito da tipologie di oggetti

I nostri beni industriali sono perfettamente riproducibili in quanto identici gli uni agli altri e in tal senso indistinguibili

Ciò li rende pragmaticamente superflui dal momento che possono essere sostituiti senza riscontrare alcuna perdita nelle interazioni possibili

Siamo arrivati a gettare circa il 40% di tutti i prodotti edibili in natura perché non raggiungono le caratteristiche standard di peso, forma o assenza di difetti

Diamo priorità al branding informativo che è
un processo di riappropriazione personale

Personalizziamo tutto ...per distinguerci

La rivoluzione dell'informazione ha esacerbato
tale processo

Guardare le vetrine su Internet equivale a fare lo shopping e non significa più passeggiare per le vie di una città, ma navigare sul web

Tutto ciò è un processo di smaterializzazione e di tipificazione degli individui in quanto entità uniche e irripetibili, può iniziare a erodere anche il nostro senso di identità personale

Rischiamo di concepire ogni altra persona come un fascio di tipologie, dal genere alla religione, dal ruolo familiare alla posizione di lavoro, dall'educazione alla classe sociale

Nell'infosfera **siamo** sempre più invitati, **o meglio spinti, in quanto utenti, a fare affidamento su indicatori invece che su reali esperienze e facciamo affidamento sulle raccomandazioni online in quanto indicatori di qualità**

I profili LinkedIn sostituiscono le persone e i «like» sono il livello di gradimento raggiunto