

## NUOVE FORME DI SOCIALITÀ NELL'ERA DIGITALE. QUESTIONI FILOSOFICO-EDUCATIVE SULLE HCI (*HUMAN-COMPUTER INTERACTIONS*)

Paolo Bonafede\*

L'articolo presenta questioni che, dal punto di vista teoretico, interessano il dibattito odierno non tanto sul rapporto tra esseri umani e dispositivi digitali (HCI, *Human-Computers Interactions*), quanto sull'incidenza delle ICT (*Information and Communication Technologies*) nelle relazioni tra esseri umani. Fatta chiarezza sull'ineluttabile presenza delle tecnologie digitali nella società odierna, sulla scorta di alcune riflessioni filosofiche - in particolare la posizione di Floridi e la sua lettura della contemporaneità come epoca soggetta a una "quarta rivoluzione" - s'intende mettere in luce i "mutamenti rapidi" che stanno avvenendo in termini di relazionalità, lasciando interrogativi aperti sui rapporti umani e sulle loro implicazioni educative.

*The paper concern issues about today's debate on the incidence of ICT (Information and Communication Technologies) in relationships between beings human. Starting from the inevitable presence of digital technologies in today's society, we use some philosophical reflections - in particular Floridi's reading of contemporaneity as the era of "fourth revolution" to highlight the "fast changes" that are taking place in terms of human relationships. The paper outlines a few questions about human relationships and their educational implications.*

**Parole chiave:** pedagogia generale, media e educazione, identità digitale, società informazionale.

**Key words:** *Education, Media and education, digital identity, information society.*

### 1. Il mondo e il digitale

Scrivere di educazione e socialità in rapporto al mondo del digitale, nel 2020, può rappresentare contemporaneamente un compito semplice e improbo, data l'estensione della materia e, allo stesso tempo, le numerose e discordanti interpretazioni sulla stessa<sup>1</sup>. Attualmente ogni proposta d'innovazione - che sia in campo amministrativo, comunicativo o educativo - s'accompagna indissolubilmente al concetto della digitalizzazione, quasi a coniugare esclusivamente l'idea di progresso con l'insieme delle

\* Paolo Bonafede ha conseguito nel 2019 il dottorato di ricerca presso l'Università di Trento e attualmente è docente a contratto presso l'Università di Trento in Pedagogia della socialità digitale<sup>2</sup> e presso l'Università di Udine in Storia della pedagogia. Insegnante nella scuola secondaria di secondo grado, è membro del Centro di Studi e Ricerche "Antonio Rosmini" dell'Università di Trento e della redazione della rivista internazionale "Rosmini Studies". I suoi interessi scientifici spaziano dalla storia della pedagogia all'educazione digitale.

<sup>1</sup> Si parla di 'paradigma degli effetti forti' (approccio comportamentista applicato in termini di propaganda mass mediatica che considera principalmente in termini negativi e critici l'interazione tra uomini e dispositivi digitali, secondo una prospettiva determinista che legge l'ineluttabilità del cambiamento operato dalle macchine sull'uomo) *versus* 'modello sistemico' (approccio ecologico-costruzionista, da intendere secondo un'accezione positiva che vede nella relazione uomo-dispositivi tecnologici non un cambio paradigmatico, ma la possibilità di attivare nuove strategie comunicative grazie all'utilizzo del digitale). Cfr. PC. Rivoltella, (2017) *Media Education*, Morcelliana, Brescia, pp. 13-25.

risorse messe in campo dalle tecnologie digitali, che come tali interessano principalmente il campo dell'informazione e della comunicazione nelle interazioni uomo-computer (HCI)<sup>2</sup>. Eppure allo stesso tempo i timori e gli effetti della digitalizzazione nella società contemporanea portano a guardare con diffidenza, se non addirittura con seria preoccupazione, il fenomeno di simbiosi tra umano e tecnologie digitali<sup>3</sup>. Al di là di diffidenze pregiudiziali, e senza assecondare atteggiamenti esageratamente ottimistici, un dato accomuna: la pervasività della dimensione digitale nell'ambiente di vita umana<sup>4</sup> sta comportando un cambio paradigmatico del sistema *homo sapiens*. Se la *technè* ha sempre accompagnato gli esseri umani, portando a trasformazioni che hanno inciso nei passaggi storici fondamentali<sup>5</sup>, il mutamento messo in atto dalle tecnologie digitali rappresenta un passaggio epocale. Questo perché tali tecnologie intercettano e modificano in modo del tutto differente rispetto al passato il nostro modo di comunicare, d'informarci, di raccogliere e produrre dati, interessando così a un tempo le nostre capacità conoscitive, relazionali, emotive, e avendo quindi un impatto del tutto inusitato sulle strutture

<sup>2</sup> «Le tecnologie digitali consentono scambi di informazioni in tempo reale tra utenti, tra macchine e tra sistemi di gestione. Sono intrinsecamente focalizzate sul cliente e offrono le modalità di contatto necessarie per mantenere vivo il rapporto ben oltre il punto vendita. Potenziano la visibilità e il controllo degli asset in remoto, due aspetti particolarmente critici per i modelli di business *Product-as-a-Service*, Piattaforma di Condivisione ed Estensione della Vita del Prodotto. Poiché rendono possibile la smaterializzazione e cambiano la modalità in cui interagiamo con gli asset materiali e con quelli digitali, possono trasformare le catene del valore in modo tale che non abbiano più bisogno di risorse aggiuntive per crescere. Le cinque tecnologie digitali più comuni sono la tecnologia mobile, la tecnologia social, il cloud computing, la comunicazione M2M e i big data analytics» (P. Lacy - J. Rutqvist - B. Lamonica, (2016) *Circular Economy, dallo spreco al valore*, EGEA-Bocconi, Milano, p. 235).

<sup>3</sup> Si parla da oltre vent'anni dei cosiddetti effetti negativi delle tecnologie sull'essere umano. Uno su tutti, il cosiddetto *Internet addiction disorder (IAD)*, proposto provocatoriamente da Ivan Godberg nel 1995, che per l'appunto interessa la sfera della relazionalità. Cfr. H. Casha et All., (2012). *Internet Addiction: A Brief Summary of Research and Practice*. Disponibile all'indirizzo: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3480687/>. Nel DSM-5 (*American Psychiatric Association, DSM-5, Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali*, 2014) si è stabilito che non esiste evidenza scientifica sufficiente per giustificare l'inclusione dell'IAD nella categoria diagnostica delle dipendenze da non sostanze. In ogni caso permane un monitoraggio continuo sull'uso delle tecnologie digitali, che rischiano di produrre alienazioni e de-regolazioni sociali. In Italia sono stati riconosciuti cinque tipi di dipendenza. Cfr. Presidenza del Consiglio dei Ministri. Dipartimento Politiche Antidroga, (2014) *Progetto IAD-U. Valutazione della prevalenza delle dipendenze comportamentali nell'epoca di internet tra studenti universitari*.

<sup>4</sup> Secondo le rilevazioni Eurispes 2016, in Italia lo smartphone si conferma lo strumento tecnologico più diffuso nel nostro Paese: ne possiede uno il 75,7% degli italiani (erano il 67% nel 2015). L'utilizzo più frequente dichiarato resta chiamare ed essere chiamati (99,3%), seguono inviare e ricevere sms (85,1%). Moltissimi comunicano tramite WhatsApp o altre applicazioni di messaggistica (75,2%), fanno foto e filmati (69%), li inviano e ricevono (68%), navigano su Internet (66,8%). La maggioranza usa le applicazioni (54,2%) ed i Social Network (51,1%). Il 43,3% del campione dichiara inoltre di possedere tablet/ipad, dato in crescita rispetto al 36,8% dell'anno precedente. Navigare su Internet è ormai un dato di fatto per la maggior parte della popolazione (81,5%). Gli italiani usano la Rete soprattutto per cercare informazioni di loro interesse (97,8%) e inviare e ricevere e-mail (85,8%); per navigare sui Social Network (68,9%), guardare filmati su YouTube (66,8%), controllare il proprio conto bancario (65,1%), fare acquisti (55%). Cfr. D. Ripamonti, (2016) *Bambini e tecnologie digitali: opportunità, rischi e prospettive di ricerca*, in «Media Education. Studi, ricerche, buone pratiche», Erickson, 7/II, 2016, pp. 143-157.

<sup>5</sup> L'introduzione della scrittura, per esempio, non ha soltanto provocato uno spostamento sensoriale (Cfr. W. Ong, (1986), *Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola*, Il Mulino, Bologna), ma ha anche modificato significati e pratiche. Nel quinto capitolo del *Fedro*, intitolato *Superiorità dell'oralità sulla scrittura*, Platone fa raccontare da Socrate la nascita della scrittura, denunciando i problemi ad essa sottesi, come la perdita di memoria individuale e collettiva.

antropologiche e relazionali dell'essere umano<sup>6</sup>. Nella condizione postmediale o società informazionale<sup>7</sup> ci si trova nella situazione in cui media e cose comuni non si distinguono, perché i media migrano dentro le cose, cambiando le nostre vite.

Se questo è vero, allora parlare oggi di educazione digitale è superfluo, perché non può mancare l'aggettivo 'digitale' ad una società come quella occidentales.

## 2. Un approccio multidisciplinare

L'attenzione al digitale non può pertanto mancare, e il rapporto uomo - tecnologia digitale - mondo è oggetto d'interesse, sia che vada inteso in senso filosofico, secondo una prospettiva sociologica, psicologica, oppure partendo da un approccio didattico. Quale che sia lo sguardo posto, la novità prorompente del digitale all'interno dell'esistenza umana va descritta in termini problematici, ponendo questioni sugli usi, le modalità d'interazione, e le conseguenze che interessano integralmente l'essere umano<sup>9</sup>. In questo senso non s'intende più l'educazione e la formazione come questioni pragmatiche, riguardanti indicazioni sull'uso di determinate tecnologie digitali, fisiche come gli smartphones oppure virtuali come i social networks. Data la simbiosi delle tecnologie digitali con l'essere umano, partire dalle domande di fondo sulle HCI può essere il prerequisito necessario per definire nuovi paradigmi educativi che siano al passo coi mutamenti. Questo richiede un approccio che non può vincolarsi ad un determinato settore o ambito di ricerca. Se è vero che le trasformazioni che prima accadevano in oltre mezzo secolo ora si susseguono a ritmi sempre più frenetici<sup>10</sup>, e se accettiamo il fatto che la complessità della società odierna non può ricondurre a facili semplificazioni<sup>11</sup>, un

<sup>6</sup> Da tempo si osserva come «le generazioni non vengono più definite dalla guerra o dalle crisi economiche. Esse vengono definite dalla cultura mediatica» (M. Wark, [1993] *Planet of noise*, in «Juice», dicembre 1993, p. 75). In questo senso la sintesi più efficace è quella proposta da Roger Fidler, (2000) *Mediamorfosi*, Guerini, Milano. La mediamorfosi nell'età contemporanea, ha previsto un primo passaggio coi media elettrici – vale a dire il cinema, la radio, e le prime esperienze TV, fino all'avvento dei media digitali. Quest'ultimi non sono più ambienti né strumenti, ma si fanno direttamente tessuto connettivo, che unisce le vite delle persone perché tengono insieme le nostre vite e ci fanno comunicare. Ma sono anche tessuto connettivo perché i media diventano le sinapsi sociali, ovvero collegano, tengono insieme in un altro senso che ha più a che fare con la relazione funzionale che non con la compattezza fisica. Cfr. M. Castells, (1996) *The information age: Economy, society and culture*, Vol. 1: *The rise of network society*. Blackwell Publishers, Malden, MA.

<sup>7</sup> L. Floridi, *La quarta rivoluzione*, p. VIII.

<sup>8</sup> L'indagine conoscitiva condotta in Italia da Eurispes e Telefono Azzurro nel 2012 sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza riferiva che già allora il 38% dei bambini sotto i due anni aveva già utilizzato un dispositivo mobile per giocare o guardare video, mentre quella pubblicata nel 2016 sottolinea il fatto che l'ampia diffusione delle tecnologie digitali e dell'accesso a Internet anche tra i bambini sta provocando profondi cambiamenti nelle dinamiche relazionali e in quelle identitarie, tanto da non essere più possibile prescindere dal nesso tra vita online e vita offline se si vogliono comprendere tali cambiamenti. Disponibile all'indirizzo: [https://eurispes.eu/pdf-reader/web/viewer.html?file=https://eurispes.eu/wp-content/uploads/2013/01/2013\\_Indagine\\_condizione\\_infanzia\\_adolescenza\\_2012\\_indice.pdf](https://eurispes.eu/pdf-reader/web/viewer.html?file=https://eurispes.eu/wp-content/uploads/2013/01/2013_Indagine_condizione_infanzia_adolescenza_2012_indice.pdf)

<sup>9</sup> Se Maritain parlava di educazione integrale dell'uomo, col nuovo millennio non si può fare a meno di ricomprendere - nell'integralità - anche la componente digitale, pervasiva e onnipresente nelle coordinate spazio-temporali dell'essere umano.

<sup>10</sup> Cfr. C. Leccardi, (2014) *Sociologie del tempo*, Laterza, Roma-Bari.

<sup>11</sup> Cfr. P. Dominici, (2019) *Dentro la società interconnessa*. Franco Angeli, Roma.

lavoro interdisciplinare<sup>12</sup> è necessario per provare a comprendere globalmente la trasformazione che il digitale compie sulle dimensioni dell'esperienza umana, per modulare con previsioni e orientamenti gli indirizzi pedagogici a cui giungere. Il saggio compie una prima esplorazione, con l'intento in seguito di consegnare una serie di sguardi intrecciati e incentrati sul rapporto uomo - tecnologie digitali - mondo. Senza pretese di esaustività, si ritiene che quest'approccio multidisciplinare possa consentire non solo di descrivere l'oggetto di ricerca, ma conduca a rinvenire costanti per avviare una riflessione sui percorsi da compiere e gli orizzonti cui tendere per una più matura relazione tra i campi che compongono l'oggetto di ricerca<sup>13</sup>.

Quando si parla di tecnologie digitali, o ICT (*Information and Communication Technologies*), intendiamo infatti un insieme di tecnologie che danno forma al nostro mondo e consentono nuove forme d'interazioni con esso. Ciò va inteso non solo nel rapporto unidirezionale tra uomo e tecnologie, dispiegato in termini di conoscenze, competenze, fruizioni, abitudini e produzioni, ma anche e soprattutto in termini di rispecchiamento<sup>14</sup>: l'essere umano - specialmente quello in crescita - che interagisce con le tecnologie, crea nuovi modelli cognitivi, di comportamento, di azione e di relazione. In altri termini, è la struttura identitaria e il mondo della relazionalità che interessano questo breve saggio.

### 3. Questioni aperte dalla nuova era della società informazionale

Adottare uno sguardo filosofico significa scavare in profondità sul problema dei rapporti tra tecnologie digitali ed esseri umani. Si tenta così di ottenere una comprensione più profonda e perspicua dell'impatto delle ICT sulla nostra vita presente e futura, che consenta di sviluppare approcci più proficui ed efficaci ai problemi e alle opportunità che tali tecnologie portano con sé<sup>15</sup>. In questo senso, l'analisi filosofica più recente ha portato a coniare il concetto di 'società informazionale' utilizzato in maniera efficace da Luciano Floridi<sup>16</sup>. Nel suo libro *La quarta rivoluzione* l'autore allude per l'appunto alla rivoluzione che guida il passaggio dalla società dell'informazione a una nuova forma di società<sup>17</sup>, che richiede un ripensamento dei paradigmi di filosofia della comunicazione e

<sup>12</sup> Qui presentato solo sul versante filosofico, anche se è evidente già in questa sede il collegamento con ricerche di stampo sociologico, psicologico, di scienze della comunicazione e di pedagogia.

<sup>13</sup> In questo senso, ogni riflessione avviata secondo lo sguardo generico delle *soft science*, delle scienze umane, implica necessariamente il minimo comune denominatore di un'intenzionalità pedagogica. Questo perché la riflessività della pedagogia coniuga l'ambito osservativo con quello prescrittivo, da intendere come asse del discorso axiologico, inerente fini di tipo individuale, sociale, politico. Così facendo ogni descrizione si fa funzionale, da un punto di vista pragmatico, per un cambiamento, interessando così contemporaneamente l'agire attuale e potenziale dell'uomo.

<sup>14</sup> Come indicato da Vygotskij, il rapporto tra l'uomo e gli strumenti è quindi bidirezionale: tramite gli strumenti - i media nel nostro caso - l'uomo supera i vincoli dell'ambiente, ma, nel contempo, si modifica egli stesso attraverso l'uso che ne fa. Cfr. L.S. Vygotskij, (1934). *Pensiero e linguaggio*. Giunti, Firenze 2007.

<sup>15</sup> L. Floridi, *La quarta rivoluzione*, p. X.

<sup>16</sup> In realtà il termine è stato coniato da Manuel Castells, che per primo ha definito la «Società Informazionale» nel 2001. Cfr. M. Castells, (1996). *The information age: Economy, society and culture*; si veda anche: Castells, M. (2001). *The Internet galaxy: Reflections on the Internet, business, and society*, Oxford University Press, New York. Tale «rivoluzione» è avvenuta a livello planetario con un velocità impressionante. Internet, il *Doppelgänger* digitale del mondo reale, oggi conta più di 3.6 miliardi di utenti, mentre nel 1999 ne contava 195 milioni.

<sup>17</sup> L. Floridi, *La quarta rivoluzione*, pp. 99-106.

conduce alla descrizione di nuovi schemi di comportamento e identitari. Floridi parla di una nuova fase storica, e per sottolineare la rottura di questa nuova stagione rispetto alle epoche precedenti utilizza il termine di iperistoria: in questa nuova era, la nostra, la società e gli ambienti sono sensibilmente dipendenti dalle tecnologie digitali, che con le loro capacità di processare dati si fanno condizioni essenziali per la promozione del benessere sociale, inteso sia alla stregua di crescita individuale che nel senso di sviluppo sociale generale<sup>18</sup>.

Rispetto alle società del secondo Novecento, in cui l'informazione aveva un ruolo primario nella società, le tecnologie digitali hanno reso la comunicazione dei dati il nucleo fondante<sup>19</sup> della società. Le informazioni si sostituiscono alla realtà, e così assistiamo a quello che Jean Baudrillard chiamava 'simulacro del terzo ordine'<sup>20</sup>: veniamo a contatto con la realtà del modello, una pseudo-realtà che si sostituisce ai fatti. Non troviamo il referente del modello in quanto esso è autoreferenziale, e anzi acquisisce il primato rispetto al livello fattuale<sup>21</sup>. Gli effetti di questo ribaltamento tra realtà e modello, che porta al simulacro della 'simulazione', si traducono in forme di dipendenza dal digitale sempre più evidenti. Se nella società dell'informazione potevamo scegliere se e quando essere online, limitando il campo delle interazioni digitali entro certi confini, con la società informazionale i media non sono più limitabili, ma continuano persistentemente ad essere *onlife*, prescindendo da noi<sup>22</sup>. Ciò significa che essi ci sono, sussistono, sono

<sup>18</sup> Ovviamente si parla solo dei paesi più avanzati. Tuttavia, basta analizzare i PIL dei paesi del G7 per osservare come oltre il 70% del prodotto interno lordo dipenda ormai da beni intangibili, fondati sull'uso d'informazioni. Economie della conoscenza, basate su servizi ad alta intensità di dati (commercio, comunicazione, finanza, assicurazioni, entertainment) anche nel pubblico (educazione, pubblica amministrazione e sanità). Si rimanda a: [http://dati.istat.it/Index.aspx?DataSetCode=DCCN\\_PILT](http://dati.istat.it/Index.aspx?DataSetCode=DCCN_PILT).

<sup>19</sup> Il significato e valore dei dati è ad oggi, come spesso viene ricordato, il 'petrolio del terzo millennio'. I *big data*, data la loro numerosità, la loro scala straordinaria, di cui abbiamo detto in precedenza, rappresentano le risorse principali su cui si fondano i fatturati di multinazionali. I contratti su cui sorvoliamo, affidando alle società gratuitamente enormi quantità della nostra vita, accettando senza consapevolezza e riflessività di affidare dati privati a *players* commerciali, hanno condotto alla definizione di una nuova forma di capitalismo, quello digitale (cfr. N. Srnicek, (2017) *Capitalismo digitale. Google, Facebook, Amazon e la nuova economia del web*, Luiss University press, Roma). In questa nuova forma di capitalismo il valore consiste nei contatti, perché la merce siamo noi consumatori. I grandi *players* aumentano il loro valore se aumenta il numero degli utenti iscritti ai loro servizi.

<sup>20</sup> La società contemporanea è immersa in quella che Baudrillard chiama iperrealtà, vale a dire una pseudo-realtà generata dalla simulazione di modelli che sono però privi di un referente nel mondo reale. In *L'Échange symbolique et la mort* (1976), egli afferma: «Al giorno d'oggi, tutto il sistema precipita nell'indeterminazione, tutta la realtà è assorbita dall'iperrealtà del codice e della simulazione. È un principio di simulazione quello che ormai ci governa al posto dell'antico principio di realtà. Le finalità sono scomparse: sono i modelli che ci generano. Non c'è più ideologia, ci sono soltanto dei simulacri». Id., (1976) *Lo Scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano, 1990.

<sup>21</sup> Riprendendo la favola di Jorge Luis Borges, tratta da *Del rigor en la ciencia* - nella quale i cartografi di un potente Impero, su richiesta del loro Re, disegnano una mappa così dettagliata e perfetta che finisce per coprire tutto il territorio e corrispondere in ogni punto con la geografia reale dell'Impero - e rivisitandola in chiave post-moderna, Baudrillard afferma che oggi subirebbe un ribaltamento: non è più il territorio a fornire il modello per la mappa, ma è la mappa a definire il territorio, facendo sì che il territorio si disintegri sotto la mappa: «Oggi l'astrazione non è più quella della mappa [...] La simulazione non è più quella di un territorio [...] È la generazione da modelli di un reale senza origine o realtà: un iperreale. Il territorio non precede più la mappa, né le sopravvive [...] È la mappa che precede il territorio – precessione dei simulacri» (J. Baudrillard, *La Précession des simulacres*, in Id. (1980), *Simulacri e impostura. Bestie, beaubourg, apparenze e altri oggetti*, Cappelli, Bologna).

<sup>22</sup> L. Floridi, *La quarta rivoluzione*, pp. 67-96.

presenti nella nostra vita, indipendentemente dalla nostra volontà di essere, o meno, connessi<sup>23</sup>.

Da qui seguono determinate problematiche di ordine antropologico, che investono le modalità di relazione e socialità. In particolare, si assiste sempre più a uno sbilanciamento del sé verso l'esterno. Secondo Lacan<sup>24</sup>, l'intimità del soggetto è abitata dall'estimità, cioè da un'esteriorità opaca, che eccede ogni tentativo di padronanza e di trasparenza, e che conduce l'uomo verso pulsioni esterne. Il soggetto tenta di cucire le proprie lacerazioni, e coltiva il progetto impossibile di una coincidenza con se stesso; ma le pulsioni, e le passioni, lo trascinano oltre i propri confini<sup>25</sup>. Se questo è il substrato teorico a livello psicoanalitico, l'osservazione fenomenologica mostra come l'equilibrio tra estimità ed intimità sia venuto meno nell'era digitale. Le odierne tecnologie, lavorando sulla dislocazione della persona e sulla creazione di identità multiple tramite profili e account, estendono il nostro Io al di là dei confini finora consueti<sup>26</sup>. Così il mondo digitale si popola di svariate versioni virtuali, rendendo attuale l'immagine pirandelliana delle molteplici maschere portate da ciascuno di noi nella vita. La conseguenza è la centralità dell'estimità all'interno della costruzione d'identitaria<sup>27</sup>; si genera un iper-consapevolezza di sé e una forma di ego-centrismo plasmata sulle proiezioni esterne della percezione del sé<sup>28</sup>. Lo sguardo digitale si fa costantemente auto-centrato. Un interminabile flusso di coscienza social ci fa moderni interpreti di soliloqui verbali o multimediali. In questo senso anche il rispecchiamento identitario si plasma su nuove questioni: "chi sono per te?" diventa "chi sono sui social?", luogo di un'alterità indefinita e sovrana, Leviatano virtuale che domina e trasforma i rapporti, facendo della logica della quantità il criterio per i modelli di interazioni, con cui si creano non solo nuove forme di socialità, ma anche opportunità lavorative<sup>29</sup>. Così l'identità, da sempre giocata sui modelli alternativi

<sup>23</sup> Sul diritto alla disconnessione, se ne sta discutendo, in ambito lavorativo, ma rimane una dipendenza mediatica ineludibile. Sul dibattito italiano ed europeo, si rimanda a R. Di Meo, (2017) *Il diritto alla disconnessione nella prospettiva italiana e comparata*, in "Labor Law Issues", 3/II, 2017, pp. 19-38; C. Mathieu (2016), *Le droit à la déconnexion: une chimère?*, in «Revue de Droit du Travail», 2016, pp. 592-601.

<sup>24</sup> J. Lacan, (1986) *L'etica della psicanalisi. Seminario VII (1959-1960)*, Einaudi, Torino 1994.

<sup>25</sup> G. Bottioli, (2010) *Estimità/intimità: tra pulsioni e passioni dell'essere*, in «Enthymema. n. 2, 2010, pp. 329-339.

<sup>26</sup> L. Tomassini, (2015), *Vite connesse. La sfida del futuro nell'era digitale*, Franco Angeli, Roma, p. 26.

<sup>27</sup> Si rimanda a M. Proust per una descrizione letteraria di questo concetto: M. Proust, (1909-1922) *La strada di Swann*, in Id., *Alla ricerca del tempo perduto*, Einaudi, Torino 1990, p. 22.

<sup>28</sup> «Per molte persone interrogarsi sulle proprie identità online, trattarle come un serio work in progress e adoperarsi quotidianamente per dar loro forma e aggiornarle, è una cosa seria» (L. Floridi, *La quarta rivoluzione*, p. 69).

<sup>29</sup> Vedi le nuove forme di lavoro che si basano sull'uso dei media e che riguardano direttamente le identità specifiche di persone coinvolte: *youtubers, influencers*, etc.

dell'unità di coscienza<sup>30</sup> e dell'unità narrativo-biografica<sup>31</sup>, accomunati dal paradigma informazionale<sup>32</sup>, viene radicalmente mutata alla luce delle nuove interazioni con le ICT. Se siamo fatti delle nostre informazioni, delle nostre memorie o storie, la pervasività delle informazioni registrate, offerte, richieste dalle tecnologie digitali conduce necessariamente a rimodulare il paradigma identitario sulla base dell'insieme di dati raccolti dalle ICT. La realtà si fa virtuale, e ciò determina anche conseguenze sugli spazi di vita: trascorriamo parti consistenti del nostro tempo cosciente in luoghi diversi da quelli in cui siamo fisicamente collocati. A livello di socialità, quest'immersione nello spazio interno dei dispositivi digitali, che sostituisce piazze e luoghi d'incontro reali, conduce a modificare le forme di relazione. Basta pensare a come vengano rimodulati i rapporti della sfera affettiva, grazie all'utilizzo di applicazioni di networking geosociale, che permettono agli utenti di localizzare e selezionare sulla base delle proprie preferenze altri utenti che si trovano in prossimità<sup>33</sup>. L'inizio e la fine di una relazione si consumano sempre di più virtualmente<sup>34</sup>: i rapporti interpersonali vengono infatti ridefiniti sulla base di alcune caratteristiche vantaggiose offerte dalle tecnologie digitali - quali il contatto diretto e immediato, la comunicazione iperpersonale<sup>35</sup>, la presentazione strategica<sup>36</sup>, il controllo situazionale<sup>37</sup> - che rischiano di celare una domanda del tutto diversa sulle relazioni umane: da "chi sei tu?" si passa a "cosa posso avere di te?".

<sup>30</sup> Paradigma proposto da John Locke per cui l'identità è fondata sull'unità della coscienza e sulla continuità della memoria, come insieme delle esperienze che si rifanno, sostanzialmente, all'ente pensante che sta attraversando quei determinati processi mentali. L'identità di ogni individuo è la serie di stati mentali unificati grazie al meccanismo della memoria che, come un filo conduttore, connette il presente alle esperienze e scelte passate e proietta il senso di queste ultime in un progetto per il futuro: «Chiunque abbia la coscienza di azioni presenti e passate è la stessa persona cui appartengono entrambe. [...] Solo mediante la coscienza, la personalità si estende al di là dell'esistenza presente fino al passato, e con ciò ne viene coinvolta e ne diviene responsabile; riconosce come sue e imputa a se stessa azioni passate sulla stessa base e per la stessa ragione per cui lo fa per azioni presenti». (J. Locke, [1689] *Saggio sull'intelletto umano*, Laterza, Bari 1972, pp. 397-403).

<sup>31</sup> Qui il riferimento è Paul Ricœur, a cui rimandiamo: «Con "identità narrativa" intendo designare quella forma d'identità cui l'essere umano può accedere attraverso la funzione narrativa. [...] è importante rimuovere la forte ambiguità semantica che pesa sulla nozione di identità. In essa si sovrappongono due significati distinti, che il latino esprime con *idem* e *ipse*. [...] Quale forma di identità, quale combinazione di *medesimezza* e *ipseità* implica l'espressione "storia di una vita"? [...] La mediazione narrativa non si rivelerà soltanto utile ma necessaria: basti pensare alle difficoltà, perfino alle aporie, con le quali si deve confrontare una riflessione che si pretenda *immediata* e che si metta a discutere quel che abbiamo appena chiamato "storia di una vita". La vera difficoltà riguarda la modalità dei legami di questa storia. [...] Il racconto offre la sua *mediazione*» (P. Ricœur, [1991] *L'identità narrativa*, in «Revue des sciences humaines», 1991, n. 221, pp. 35-47).

<sup>32</sup> In quanto offrono un'interpretazione del sé concepita come sistema complesso e intrecciato di attività, ricordi, storie.

<sup>33</sup> Si fa riferimento ad applicazioni come Tinder, Meetic, Grindr, etc.

<sup>34</sup> Cfr. L. Floridi, *La quarta rivoluzione*, pp. 70-71.

<sup>35</sup> Le persone sono tendenzialmente più disposte ad aprirsi su internet rispetto al confronto nella vita offline.

<sup>36</sup> Sul *web* è possibile organizzare la propria presentazione con l'intento di mostrare una precisa immagine di sé, per attirare l'attenzione di qualcuno. Cfr. G. Riva (2014) *Nativi digitali. Crescere e apprendere nel mondo dei nuovi media*, Il Mulino, Bologna.

<sup>37</sup> Il controllo che si può mettere in atto sulla propria identità virtuale diminuisce l'influenza di fattori come l'aspetto fisico, lo *status* sociale ed economico, situazioni inaspettate. Cfr. S. Barbato - L. Di Natale, (2017) *Finestre sul futuro. Fondamenti di psicologia digitale*, Alpes, Roma.

## Conclusioni filosofico-educative

Il percorso ci ha portato a osservare come le tecnologie digitali siano forze ambientali, antropologiche, sociali e interpretative, che «creano e forgianno la nostra realtà fisica e intellettuale, modificano la nostra autocomprensione, cambiano il modo in cui ci relazioniamo con gli altri e con noi stessi, aggiornano la nostra interpretazione del mondo, e fanno tutto ciò in maniera pervasiva, profonda e incessante»<sup>38</sup>. In base a quest'interpretazione, e alle questioni nate nell'orizzonte delle relazioni, possiamo trarre alcune conclusioni. In primo luogo, va mantenuto un approccio che sappia farsi interprete di una complessità costitutiva nelle HCI. Superando semplificazioni e schemi lineari, non si può ridurre tutto il complesso delle HCI a una questione di persone - per cui ci si considera immuni dall'influenza esercitata dai dispositivi digitali - né tantomeno a una questione di strumenti - per cui si ritiene che i media producano gli stessi effetti, cambiando il paradigma antropologico, su tutti i loro destinatari. Si tratta piuttosto «di un'interazione complessa tra persona, strumento e contesti di vita che non funziona come una semplice somma matematica e che impone un'attenzione costante ma libera da pregiudizi»<sup>39</sup>.

Per quanto riguarda la dimensione identitaria e relazionale, di nuovo, occorre rimarcare come le trasformazioni riguardano certamente le interazioni umane e sono in parte effetto dell'uso di dispositivi digitali: tuttavia le tecnologie digitali non possono essere considerate la causa univoca dei problemi e delle domande presentate in precedenza. Per una migliore comprensione, bisogna analizzare il tema dell'identità e della costruzione del sé, problema fondamentale, in particolare in età evolutiva, nella pre-adolescenza e nell'adolescenza<sup>40</sup>. Se l'identità si costituisce nello spazio che s'innesta tra il riferimento normativo fornito dall'autorità parentale e il riferimento al gruppo dei pari<sup>41</sup>, vuol dire che ogni identità è apertura all'altro<sup>42</sup>. Ciò significa che il rapporto tra la mia vicenda personale, l'intra, e l'extra dei legami sociali extra-familiari, è parte dello sviluppo dell'identità. In questo i media digitali non apportano grandi novità. Tuttavia, esiste una novità, ed essa consiste nel fatto che questo rapporto intra-extra si orienta in maniera decisiva verso il fuori. Si parla dell'estroflessione dell'Io. Serge Tisseron, sulla scorta di Lacan, recupera il concetto di *extimité*<sup>43</sup>. Processo, quello dell'estimità, che spesso non può che far sbigottire, specie quando nello spazio pubblico della medialità e dei social si vedono inserite micronarrazioni di vita personale genericamente considerate parte dello spazio privato di un essere umano. I media digitali rendono poroso, fragile e fluido il rapporto tra spazio pubblico e spazio privato. Ciò conduce non solo a mutamenti nei rapporti e nelle modalità di relazione sociale, ma può portare a vere e proprie distorsioni nella strutturazione identitaria e nelle modalità dialogiche e di apertura al

<sup>38</sup> L. Floridi, *La quarta rivoluzione*, p. IX.

<sup>39</sup> G. Tonioni, (2011) *Quando internet diventa una droga*, Einaudi, Torino, p. 54.

<sup>40</sup> Cfr. M. Lancini - L. Turuani, (2009) *Sempre in contatto. Relazioni virtuali in adolescenze*, Franco Angeli, Roma; M. Lancini, (2019), *Il ritiro sociale degli adolescenti. La solitudine di una generazione iperconnessa*, Raffaello Cortina, Milano.

<sup>41</sup> Espressione di riferimenti alternativi, legati a una dimensione sociale più aperta, ma che esercita una pressione di conformità, favorendo il modellamento delle pratiche individuali su quelle di gruppo.

<sup>42</sup> Cfr. P. Ricœur, (1996) *Sé come un altro*, Jaka Book, Milano.

<sup>43</sup> S. Tisseron, (2011) *Intimité et extimité*, in «Communications», 88/ I, 2011, pp. 83-91.

mondo<sup>44</sup>. Ancora una volta, la multifattorialità è decisiva per comprendere i cambiamenti identitari e relazionali. Difatti, in conclusione, gli strumenti e media digitali sono parte di una questione che, in virtù della loro stessa presenza, porta all'emersione di problematiche umane più profonde. Per questo il problema non può essere affrontato mantenendosi all'interno del dibattito sulle HCI. Credo si possano individuare piste che, proprio partendo dalla centralità e dalle risorse offerte dai dispositivi digitali, utilizzino le HCI per sostenere la strutturazione dell'identità e l'attivazione di modalità relazionali inclusive<sup>45</sup>. In questo senso il connubio tra pedagogia e politica si fa nuovamente centrale, e la scuola rimane il perno su cui costruire nuove forme di cittadinanza-digitale e non solo - accettabili<sup>46</sup>. Riferendomi al Dewey di *Democracy and education*, vanno in fin dei conti definiti spazi di ricerca collettiva, in cui il learning by doing - che intercetta nella laborialità, nella creazione di community di ricerca e nella strutturazione di progetti condivisi, alcune delle modalità didattiche potenziate dall'uso dei dispositivi digitali - si faccia atelier digitale di ricerca democratico, aperto e plurale<sup>47</sup>.

## Bibliografia

- Baudrillard, J., (1980), *Simulacri e impostura. Bestie, beaubourg, apparenze e altri oggetti*, Cappelli, Bologna.
- Baudrillard, J., (1976) *Lo Scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli, Milano, 1990.
- Bottiroli, G., (2010) *Estimità/intimità: tra pulsioni e passioni dell'essere*, in «Enthymema. 2010, n. 2, pp. 329-339.
- Calvani A. - Fini A.- Ranieri M. (2010), *La competenza digitale nella scuola. Modelli e strumenti per valutarla e svilupparla*, Erickson, Trento.
- Casha, H. Et All. (2012). *Internet Addiction: A Brief Summary of Research and Practice*. Disponibile all'indirizzo: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3480687/>.
- Castells, M. (1996) *The information age: Economy, society and culture*, Vol. 1: *The rise of network society*. Blackwell Publishers, Malden, MA.
- Castells, M. (2001). *The Internet galaxy: Reflections on the Internet, business, and society*. Oxford University Press, New York.
- Di Meo, R. (2017) *Il diritto alla disconnessione nella prospettiva italiana e comparata*, in "Labor Law Issues", 3/II, 2017, pp. 19-38.
- Dominici, P., (2019) *Dentro la società interconnessa*. Franco Angeli, Roma.
- Eurispes, Telefono Azzurro, (2012) *Indagine conoscitiva sull'infanzia e l'adolescenza*, disponibile all'indirizzo: <https://eurispes.eu/pdf-reader/web/viewer.html?file=https://eurispes.eu/wp->

<sup>44</sup> Si pensi ai cosiddetti *hikikomori*, adolescenti reclusi volontariamente nelle proprie stanze per evitare i contatti con il mondo esterno, ma anche all'insieme variegato di individui che utilizzano gli *hate speeches* come forma dialogica abituale nelle chat e sui *social networks* (Cfr. S. Pasta, [2019] *Razzismi 2.0. Analisi socio-educativa dell'odio online*, Scholè, Brescia).

<sup>45</sup> A. Calvani - A. Fini - M. Ranieri (2010), *La competenza digitale nella scuola. Modelli e strumenti per valutarla e svilupparla*, Erickson, Trento.

<sup>46</sup> A. Soriani, (2018) *From Media Education to Digital Citizenship. Origins, perspectives and policy implementations in the school systems across Europe*. In «Ricerche di Pedagogia e Didattica. Journal of Theories and Research in Education», 13/III, pp. 85-122, <https://rpd.unibo.it/article/view/8557/8740>. Si rimanda anche a MIUR (2018), *Educazione civica digitale*, disponibile all'indirizzo: [https://www.generazioniconnesse.it/site/\\_file/documenti/ECD/ECD-sillabo.pdf](https://www.generazioniconnesse.it/site/_file/documenti/ECD/ECD-sillabo.pdf).

<sup>47</sup> Si rimanda in questo senso alla proposta di P. Ferri - S. Moriggi, (2014). *La Classe di Bayes. Note metodologiche, epistemologiche ed operative per una reale digitalizzazione della didattica nella scuola italiana*, in «Journal of Educational, Cultural and Psychological Studies», 2014, n. 10, pp. 11-18.

- content/uploads/2013/01/2013\_Indagine\_condizione\_infanzia\_adolescenza\_2012\_indice.pdf.
- Ferri, P. - Moriggi, S., (2014). *La Classe di Bayes. Note metodologiche, epistemologiche ed operative per una reale digitalizzazione della didattica nella scuola italiana*, in «Journal of Educational, Cultural and Psychological Studies», vol. 10, pp. 11-18.
- Fidler, R., (2000) *Mediamorfosi*, Guerini, Milano.
- Floridi, L. (2017) *La quarta rivoluzione, Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Cortina, Milano.
- Lacan, J., (1986) *L'etica della psicanalisi. Seminario VII (1959-1960)*, Einaudi, Torino, 1994.
- Lacy, P. - Rutqvist J. - Lamonica, B., (2016) *Circular Economy, dallo spreco al valore*, EGEA-Bocconi, Milano.
- Lancini, M. - Turuani, L.,(2009) *Sempre in contatto. Relazioni virtuali in adolescenze*, Franco Angeli, Roma.
- Lancini, M., (2019), *Il ritiro sociale degli adolescenti. La solitudine di una generazione iperconnessa*, Raffaello Cortina, Milano.
- Leccardi, C., (2014) *Sociologie del tempo*, Laterza, Roma-Bari.
- Locke, J., (1689) *Saggio sull'intelletto umano*, Laterza, Bari, 1972.
- Lyman, P. - Varian, H.R. (2003) *How much information? 2003*, disponibile all'indirizzo: <http://groups.ischool.berkeley.edu/archive/how-much-info-2003/>.
- Margolin, S. - Driscoll, C. - Toland, M. - Kegler, J. (2013). *E-readers, Computer Screens, or Paper: Does Reading Comprehension Change Across Media Platforms?*. In *Applied Cognitive Psychology*, 27/IV, 2013, pp. 512-519.
- Mathieu, C., (2016)., *Le droit à la déconnexion: une chimère?*, in «Revue de Droit du Travail», 2016, pp. 592 -601.
- Nardi, A. (2016). *Libri di testo e lettura digitale: a che punto siamo?* in «Tecnologie Didattiche», 24/I, pp. 13-19.
- Pasta, S., (2019) *Razzismi 2.0*, Scholè, Brescia.
- Presidenza del Consiglio dei Ministri. Dipartimento Politiche Antidroga, (2014) *Progetto IAD-U. Valutazione della prevalenza delle dipendenze comportamentali nell'epoca di internet tra studenti universitari*.
- Proust, M. (1909-1922) *La strada di Swann*, in Id., *Alla ricerca del tempo perduto*, Einaudi, Torino, 1990.
- Ricœur, P., (1991) *L'identità narrative*, in «Revue des sciences humaines», 1991, n. 221, pp. 35-47.
- Ricœur, P., *Sé come un altro*, Jaka Book, Milano, 1996.
- Ripamonti, D., (2016) *Bambini e tecnologie digitali: opportunità, rischi e prospettive di ricerca*, in «Media Education. Studi, ricerche, buone pratiche», Erickson, 7/II, 2016, pp.143-157.
- Rivoltella, PC., (2017) *Media Education*, Morcelliana, Brescia.
- Soriani, A., (2018) *From Media Education to Digital Citizenship. Origins, perspectives and policy implementations in the school systems across Europe*, in «Ricerche di Pedagogia e Didattica. Journal of Theories and Research in Education», 13/III, 2018, pp. 85-122; disponibile all'indirizzo: <https://rpd.unibo.it/article/view/8557/8740>.
- Srnicek, N., (2017) *Capitalismo digitale. Google, Facebook, Amazon e la nuova economia del web*, Luiss University press, Roma.
- Tisseron, S., (2011) *Intimité et extimité*, in «Communications», 88/I, 2011, pp. 83-91.
- Tomassini, L., (2015), *Vite connesse. La sfida del futuro nell'era digitale*, Franco Angeli, Roma.
- Tonioni, G., (2011) *Quando internet diventa una droga*, Einaudi, Torino.
- Vygotskij, L.S., (1934). *Pensiero e linguaggio*. Giunti, Firenze 2007.
- Wark, M., (1993) *Planet of noise*, in «Juice», dicembre 1993, pp. 74-79.