

Il *game* della rivoluzione digitale tra sfide etiche e problemi della realtà

Salvatore Colazzo

La concomitanza di due mostre, l'una a Roma, l'altra a Rovereto si presenta come una singolare circostanza: due grandi artisti che hanno caratterizzato il panorama culturale dei primi decenni del secolo scorso oggi vengono omaggiati in contemporanea per la loro straordinaria e multiforme creatività. In vita si conobbero e si stimarono, ma soprattutto collaborarono alla stesura di uno dei più importanti manifesti che il movimento futurista partorì. Mi riferisco al duo Balla-Depero, che co-firmarono, nel 1915, Ricostruzione futurista dell'universo.

Il loro intento, come le due mostre ben dimostrano, era quello di denunciare l'ordine vigente per indicare che esso può essere sovvertito. Intuiscono che la società, con le sue regole e le sue istituzioni, funziona come una macchina, di cui noi siamo ingranaggi non indispensabili; essa è un'ingiunzione, un ordine di senso che non abbiamo scelto, che si impone a noi come dall'esterno e ci trascende. Perciò rivendicano una ragione altra, rispetto a quella costruttiva e funzionalista del Razionalismo storico, la ragione poetica, corporea che sarà di Marcuse, ragione: non irrazionalità, ragione che chiede il supporto dell'intuizione, dell'immaginazione, non riducendosi ad esse. Parlano di giocattoli che sono automi, macchine, ma - come dirà più esplicitamente Munari - macchine inutili, a-funzionali, che rispondono a ragioni estetiche e non pragmatiche. Gioco e arte sanno bene che l'origine del senso è oltre il soggetto, precede l'intenzionalità, sanno però pure che proprio mettendolo in discussione si costituisce ogni forma di soggettività, cioè di ricerca individuale o collettiva del senso (possibile), oltre il senso (dato).

Alessandro Baricco, in un suo libro del 2018, dal titolo *The Game* (Einaudi, Torino), suggerisce che la rivoluzione digitale sia il risultato dell'intuizione di un nucleo di giovani brillanti che, nello spirito del '68 anarcoide, hanno avuto un approccio ludico al sovvertimento del mondo vigente. Essi hanno saputo

dar voce e concretezza al rifiuto dell'autoritarismo della cultura corrente, da cui discendeva una concezione gerarchica della società, proponendo il gioco come chiave di volta per un possibile nuovo funzionamento delle relazioni tra gli uomini e con il mondo. L'avvento dei videogiochi è stato il primo segnale di una rivoluzione che avrebbe introdotto la possibilità di virtualizzare e gamificare la realtà. La rivoluzione digitale ha significato sostanzialmente la ricerca di idee innovative in grado di unire utilità a divertimento o semplicemente miranti a intrattenere. Tutto aspira a trasformarsi in un'esperienza che ha la stessa leggerezza del gioco. Il gioco non tollera che qualcosa di esterno gli imponga dei limiti. Perciò le disintermediazioni delle funzioni sociali che avevano presidiato il funzionamento della società novecentesca: si confondono i ruoli del produttore e del consumatore (nasce la figura inedita del prosumer), il posto delle agenzie mediatriche è preso dalla Rete: nel web trovo il modo di rinvenire ciò che mi serve, ovvero accedere a chi può fornirmi le informazioni di cui abbisogno senza dover ricorrere necessariamente all'esperto certificato come tale dal "sistema". C'è un'intelligenza nella Rete a cui posso fare riferimento e che io stesso col mio concorso aiuto ad accrescere.

Certamente la rivoluzione digitale ha prodotto delle profonde mutazioni culturali e antropologiche: ha sconvolto equilibri consolidati e scosso istituzioni solidamente costituite in altre epoche storiche, che perciò manifestano non poche difficoltà a ricollocarsi nei nuovi, tanto mutati, scenari (tra queste evidentemente c'è la scuola).

Risulta del tutto chiaro che la strategia 'critica' proposta dalla Scuola di Francoforte nei confronti dei mass media, non può essere avocata per le attuali forme della comunicazione sociale. Il problema oggi è: come abitare la realtà, che è costituita da quest'intreccio indistricabile di materiale ed immateriale, di fisico e di simbolico.

La realtà quale noi ogni giorno viviamo è diventata complessivamente un game, questo ci suggerisce Baricco, anche se probabilmente ciò comporta il rischio che tanti anni addietro Umberto Eco denunciò in un articolo (che ho tentato di recuperare tra le carte del mio archivio, senza riuscire a ritrovarlo, ma che una sommaria ricerca in rete mi ha restituito: “La Repubblica”, 8.1.2001) di “carnevalizzazione dell’esistenza”, con una totale prevalenza dell’estetico sull’etico. “Durante il Carnevale si gioca senza interruzione, ma perché il Carnevale sia bello e non faticoso, deve durare poco”.

È come se, con la rete, si sia abilitata una sorta di moratoria deresponsabilizzante, per cui l’esigenza di divertimento possa diventare sovrana. Una moratoria che, laddove il soggetto si lasci completamente assorbire dal game, esclude forme più immediate e concrete di realtà. Quando il game è la realtà, esso finisce con l’assumere connotati dionisiaci, rispetto a cui nessuno spirito apollineo si contrappone a equilibrare la partita.

Il tema del rapporto tra gioco e realtà – risolto un po’ ottimisticamente da Baricco – è stato recentemente ripreso in un rapido ed efficace testo di Maurizio Ferraris (Post-Colonial Studies, Einaudi, Torino, 2021). Egli sostiene che se una lezione il virus ci ha impartito è che non è possibile superare la nostra fragilità di esseri naturali. Tallonati dal virus ci siamo sentiti costretti a confrontarci col nostro strutturale, immancabile “essere per la morte”.

Quando gli esseri umani vedono dinnanzi a sé la morte, sono presi da angoscia e cercano rimedi, innanzitutto psicologici. Ecco che, a causa di questo bisogno di assicurazione, hanno inseguito le oscure sirene del complottismo, veicolato attraverso gli strumenti della rete. In tal modo il virus ha insegnato quanto l’umano si smarrisca, soprattutto se lasciato a doversi confrontare da solo con la durezza dell’esistenza, senza un welfare in grado di proteggerlo, senza una scuola in grado di insegnargli a muoversi nella complessità del reale, abitando spazi casalinghi angusti e inadeguati, senza un’adeguata literacy digitale, nel momento in cui tutta la quotidianità si vede costretta a trasferirsi sulle piattaforme.

Queste, arricchitesi straordinariamente durante la pandemia, hanno evidenziato la indifferibilità di un recupero di ricchezza dai loro bilanci, visto che s’ingrossano soprattutto per il tanto lavoro che ognuno

di noi fa gratis per loro, attraverso le interazioni con i servizi della Rete, che, in virtù dell’intelligenza artificiale che viene applicata a documentare e leggere le tracce che lasciamo nel web, si trasformano in possibilità di profitto. Da qui la proposta di un Webfare, che dovrebbe essere funzionalizzato a consentirci una vita più agevole, nella quale sia possibile godere dei piaceri della vita, avendo coltivato adeguatamente il nostro spirito, anche attraverso processi educativi di qualità.

E infine il Coronavirus ci ha aiutato a scoprire il peso dell’immateriale, nel senso che ci si è chiesti quanto costa in termini di impronta ambientale mantenere tutto l’apparato tecnologico che consente la rivoluzione digitale in cui siamo iscritti.

Proprio durante il periodo pandemico, anche in virtù delle riflessioni sull’ecologia, la biodiversità, la salvaguardia degli ambienti naturali – indotte dal virus, letto da molte parti come il campanello d’allarme di un ipersfruttamento delle risorse naturali –, non più sostenibile, ci si è posti la domanda: quanto contribuisce il digitale ad inquinare il nostro mondo?

Basta una mail con allegato per immettere 50 grammi di anidride carbonica nell’atmosfera. La dematerializzazione ci ottunde la percezione: il settore dell’IT incide per il 4% sulle emissioni totali di anidride carbonica. Cifra evidentemente destinata a crescere. I data center, per funzionare esigono energia: si stima che oggi l’1% del fabbisogno mondiale dell’energia viene dagli operatori digitali. Poi, produzione e smaltimento dei device hanno un costo energetico, in quanto esigono materie prime, come le terre rare, che per essere estratte producono inquinamento ambientale e sfruttamento del lavoro, anche minorile, presente anche nello smaltimento, che spesso avviene a mani nude in discariche a cielo aperto nei paesi meno sviluppati del pianeta.

Ecco riemergere da dentro il game il problema etico, o – se si vuole – politico di un mondo che deve essere ripensato per essere a misura di un uomo diventato consapevole dei pari diritti di tutti gli esseri umani di soddisfare i loro bisogni materiali e spirituali, sensibile alla necessità di tenere il pianeta in salute, per non degradarne la sua straordinaria complessità e ricchezza, ossia la sua bellezza, valore del quale – proprio in quanto umani – si ha bisogno come il pane.

Salvatore Colazzo