

Giocare a Facebook. Note sulla natura del legame tra l'uomo e la tecnologia

Stefano Tomelleri[†]

Introduzione

Una qualità intrigante di Facebook e dei social network è la natura del legame tra l'uomo e la tecnologia che mettono in risalto. Perché non si tratta meramente di un *fatto sociale*, da analizzare separatamente nelle sue differenti implicazioni, a livello macro-sociale e a livello micro-sociale. Lo studio dei social network richiede soprattutto una riflessione fenomenologica sulla natura del rapporto tra la tecnologia, come specifica struttura dell'agire sociale, e i fondamenti della società umana.

Detto in termini più tecnici, e quindi forse meno chiari, riguarda la relazione di circolarità tra la produzione della soggettività e la produzione delle strutture, cioè tra interazioni sociali agite qui e ora e il macrosistema tecnico. Nel concreto si tratta della relazione tra turbamenti interiori e mutamenti tecnologici (Gras, 2003). In fondo la dinamica non è poi tanto diversa da quella di Gian Battista Vico, che accostava in affinità e reciproca mutualità il macrocosmo e il microcosmo.

L'indagine di ricerca al centro di questo libro mostra la circolarità tra soggettività e strutture nel "caso" Facebook e/o social network, riconoscendo come tali nuove tecnologie di comunicazione agiscano in modo pervasivo nella vita quotidiana di milioni di persone allo scopo di coltivare i legami sociali (De Fiori, Jacono Quarantino & Lazzari, 2010). È uno spazio dell'azione sociale innovativa e complementare ad altri spazi notoriamente più tradizionali. Le persone considerano l'interazione virtuale su Facebook in stretta relazione con l'interazione reale, rendendo la distinzione tra reale e virtuale

[†] Università degli Studi di Bergamo, Dipartimento di Scienze umane e sociali

obsoleta e inadeguata a descrivere il rapporto dialogico tra l'uomo e le nuove tecnologie.

In questo capitolo, tale rapporto dialogico sarà oggetto di riflessione rispetto a tre differenti dimensioni del rapporto tra la tecnologia, le persone e le organizzazioni sociali: la vulnerabilità, il virtuale e il gioco.

2001: Odissea nello spazio o della natura vulnerabile

Il film di fantascienza *2001: Odissea nello spazio*, di Stanley Kubrick realizzato nel 1968 e ispirato al racconto di Arthur C. Clarke *La sentinella*, nelle sue scene iniziali mette in primo piano un gesto ancestrale dell'uomo: l'uso di un oggetto. In origine, nell'Africa australe e orientale, dal Pliocene al Pleistocene, circa sei milioni di anni fa, un gruppo di ominidi riesce a sopravvivere a fatica in un ambiente ostile e arido, perché uno di loro, probabilmente il capo, immagina che un osso possa essere anche uno strumento di offesa o di dominio, e non semplicemente il resto di una carcassa. L'ominide intuisce che l'oggetto "osso" non è solo ciò che sembra, ma possa essere anche altro, un'arma per la conquista del territorio, uno strumento per scuoiare, cacciare, uccidere, eccetera. Quando intuisce che l'osso è anche un'arma, se ne serve per uccidere il capo del clan rivale e per assicurarsi il controllo di una sorgente di acqua, risorsa fondamentale per la sopravvivenza. In quel preciso istante, il regista Kubrick, trasforma l'oggetto "osso" in un'astronave orbitante attorno al pianeta Terra, proiettando lo spettatore in un futuro remoto, ma con la sensazione che il legame tra l'uomo e il suo "osso", tra il soggetto e il suo oggetto, rimanga, originario e indissolubile.

Il legame tra la tecnologia e l'uomo è pertanto antico come l'umanità. Sin dalle prime aggregazioni sociali, il destino degli ominidi dipende dalla loro immaginazione e fantasia nel creare nuovi arnesi. L'uso degli oggetti è uno dei modi per riscattare una fragilità antropologica, di animali limitati da una condizione di naturale vulnerabilità rispetto all'ambiente e alle altre specie viventi fisicamente

Le pagine da 229 a 233 non sono disponibili in questa anteprima

COPIA AUTORE

l'esigenza di alcunché di nuovo, che distolga dal continuum istituito dal ripresentarsi imperterritito del medesimo gioco. Ed è qui forse il rischio di una deriva involutiva nell'utilizzo di Facebook nella sua potenzialità a trasformarsi in un'ossessione, che rapisce il suo fruitore in un delirio irreali, interamente virtuale, oppure in una noia mortale, che spinge la persona a liberarsene completamente.

La seconda invariante che Facebook soddisfa è la *strategia*, e si innesta quando la ripetizione esaurisce la funzione compensatoria. L'esito emotivo della ripetizione, infatti, quando non scade in coazione a ripetere, è la noia. Osservando i bambini, anche in età molto tenera, si può ben osservare come essi eseguano le loro operazioni soddisfacendo meticolosamente il proprio piacere funzionale; quando però essi raggiungono lo scopo desiderato, per esempio impilare dei mattoncini di legno, hanno bisogno di riconfigurare lo schema, e infatti spesso distruggono la torretta faticosamente assemblata. Il punto è che tale riconfigurazione, a un determinato livello di complessità per ripetizione, non è più sufficiente per ricreare le condizioni di piacere del gioco: ci si rende conto di essere capaci di fare di più e meglio, si desidera sperimentare, si osa un passo nel vuoto. Certo, sempre "per gioco", ma il gioco – in tal caso – si rivela indispensabile nello sviluppo delle capacità manuali, delle competenze sociali e – a causa della circolarità coevolutiva – della corteccia cerebrale (Morin, 2002; Bocchi, & Ceruti, 2000).

Il termine "strategia" corrisponde all'arte di condurre la battaglia. Essere strateghi nel gioco significa assumere un ruolo di comando, significa cioè incominciare ad affermare la propria individualità, il proprio stile, il proprio carattere, il proprio "io". Ci sono infinite possibilità di ripetizione, ma la strategia è irriducibilmente singolare, irripetibile, è la "mossa" che consente di creare nuovi orizzonti, di uscire da un vincolo per orientarsi verso nuove possibilità.

La stessa dinamica tra ripetizione e strategia, evidentemente, avviene nei processi di apprendimento dell'uso di Facebook che, richiedendo operazioni più o meno complesse, prevede in prima istanza, un esercizio personale impegnativo e ripetuto. Il ripetere vincola il corpo e la mente a un esercizio o allenamento in grado di incorporare prestazioni e operazioni apparentemente "innaturali" (Damiano,

2009). Una volta concluso il processo, il corpo assume il ruolo di “stratega” del movimento, e può scegliere il proprio stile, la propria singolare modalità di performance. Diversamente, non vi sarebbero persone, ma solo esecutori di procedure automatiche.

La strategia è dunque il salto evolutivo che consente al singolo di esprimersi, a prezzo di una serie talvolta anche sfiancante di pratiche. Del resto, l'uso di Facebook richiede ore di esercizio e di dedizione, che non è altro che l'*exercere*, l'addestramento. Il nativo digitale non è quello che impara senza fatica, ma quello che, nella fatica, riesce a individuare rapidamente delle strategie di autoaffermazione e quindi di soddisfazione.

Facebook implica anche una terza invariante funzionale del gioco, la *socievolezza* (Sennett 2012). Come aveva ben intuito Norbert Elias (1991), se la strategia è l'emergere e l'affermarsi dell'individualità, essa, per trovare conferma e realizzarsi compiutamente, deve, come si dice comunemente, “rimettersi in gioco”. Il gioco, quindi, crea compagnia: questo, in sintesi estrema, è l'obiettivo delle sue determinazioni e delle sue invarianti. Lo scopo del gioco non è vincere, né partecipare, non è addestrare alla vita pubblica, né inscenare la lotta per la sopravvivenza che, fuori dal gioco, si scatena tra le orde maltusiane. Il gioco non ha scopo se non quello di creare coesione, garantire la presenza di compagni con cui giocare, ripetere il gioco fino alla noia, inventare nuove strategie (e quindi emergere come leader, come genio, come *trickster*, eccetera), e poi giocare ancora.

Non si gioca perché è vantaggioso, o per un tornaconto di qualunque genere, adattivo, terapeutico, formativo, economico, eccetera, ma per il piacere di giocare (Huizinga, 1983). La stessa cosa vale per Facebook. Certo, utilizzare un social network può risultare vantaggioso, ma esso genera innanzitutto un sentimento di piacevolezza condivisa. Questo è il punto più importante, perché vuol dire accogliere e assumere una sostanziale complessità in quel che accade. Giocare a Facebook significa inserirsi a pieno in quelle dinamiche e processi del legame sociale, necessari al suo stesso rafforzamento.

In conclusione

Il legame tra l'uomo e la tecnologia è dunque una questione che rimanda alla capacità dell'uomo di espandere la sua seconda natura, ovvero la società. Dopo migliaia di anni, la tecnologia e la sua organizzazione sociale, nelle molteplici dimensioni che la caratterizzano, continuano a favorire il superamento delle fragilità umane (ambientali, relazionali, eccetera). Nel corso degli ultimi decenni il macrosistema tecnico ha tuttavia subito un'accelerazione formidabile che sta rimuovendo la consapevolezza dei nostri limiti.

La problematicità di ogni legame originario e indissolubile risiede nella consapevolezza dei suoi limiti, reali o immaginari, perciò è importante rendersi conto che nelle società occidentali più avanzate esiste una tendenza, che in nome della potenza e dell'efficienza, sta trasformando il macrosistema tecnico in un sistema totalizzante.

Il rischio è di raggiungere un punto di squilibrio per cui non saremo più sicuri di riuscire a correggere gli errori. Il senso del limite richiede di riconoscere la fallibilità di ogni artefatto umano e la responsabilità sociale e politica di ogni persona rispetto alle scelte concernenti l'uso della tecnologia nei contesti di vita quotidiana.

Nella misura in cui viene rimosso il senso del limite si assiste alla diffusione di una particolare sindrome: perché convincendosi che tutto ciò che è pensabile è possibile, togliendo ogni freno inibitore alla nostra fervida immaginazione, rischiamo di precipitare in un mondo dove più nulla è reale (Benasayag & Schmit, 2004; Magatti 2012), convertendo la nostra più grande risorsa, la nostra capacità di andare oltre i limiti materiali, in una prigione di irrealtà.

L'uso di Facebook rischia di trasformare un gioco in una struttura tecnologica irrealistica e priva di senso. La moltiplicazione delle emittenti, la velocità della circolazione, l'estensione spaziale dei flussi informativi, la diffusione di strumenti di comunicazione sono fenomeni pervasivi della vita quotidiana. Oltre a ciò la produzione simbolica, anarchica e plurale, tende a prediligere immagini e musica, con un alto impatto sensoriale, ma che contengono contraddizioni sempre più elevate, trasformando la comunicazione in un dispositivo vuoto che macina e sterilizza ogni contenuto, in un frenetico susse-

guirsi di suoni, immagini, slogan, tanto emozionanti quanto ridondanti e istantanei.

L'ideologia di un macrosistema tecnologico dalla centralità indiscussa sembra assumere la qualità di destino ineluttabile. Questo è il rischio di Facebook, quando il suo utilizzo involve in un'ossessione che travolge il suo fruitore in delirio senza tempo e irreali.

In realtà la responsabilità delle persone è enorme, soprattutto nei confronti delle nuove generazioni, perché l'unica causa di ciò che potrebbe accadere e di ciò che sta accadendo sono le persone in carne ed ossa. Chi mai, vedendo la scena del film *2001: Odissea nello spazio*, quando l'ominide dall'aria minacciosa, con in mano l'"osso" lo brandisce violentemente contro la testa del rivale per ucciderlo, oserebbe affermare che la causa di quell'azione è l'"osso"?

Bibliografia

Benasayag, M., & Schmit, G. (2004). *L'epoca delle passioni tristi*. Milano: Feltrinelli.

Bocchi, G., & Ceruti, M. (2000). *Origini di storie*. Milano: Feltrinelli.

Castells, M. (1996). *The Rise of the Network Society*. Oxford: Blackwell.

Codeluppi, V. (2008). *Il biocapitalismo*. Torino: Bollati Boringhieri.

Damiano, L. (2009). *Unità in dialogo: un nuovo stile per la conoscenza*. Milano: Bruno Mondadori.

De Fiori, A., Jacono Quarantino, M., & Lazzari, M. (2010). L'uso degli strumenti di comunicazione telematica fra gli adolescenti. In M. Lazzari & M. Jacono Quarantino (Eds.), *Adolescenti tra piazze reali e piazze virtuali* (pp.171-203). Bergamo: Sestante edizioni.

De Lumley, H. (2000). *L'homme premier. Préhistoire, évolution, culture*. Parigi: Odile Jacob.

Doni, M., & Tomelleri, S. (2011). *Giochi sociologici*. Milano: Raffaello Cortina.

Dupuy, J. P. (2006). *Piccola metafisica degli Tsunami*. Roma: Donzelli.

Elias, N. (1988). *Coinvolgimento e distacco*. Bologna: Il Mulino.

Elias, N. (1991). *Mozart: sociologia di un genio*. Bologna: Il Mulino.

- Fink, E. (2008). *L'oasi del gioco*. Milano: Raffaello Cortina.
- Foucault, M. (2003). *Sorvegliare e punire: nascita della prigione*. Torino: Einaudi.
- Fuller., S. (2006). *The new sociological imagination*, Londra: Sage.
- Giaccardi, C. (Eds.) (2010). *Abitanti della rete*. Milano: Vita e pensiero.
- Gras, A. (1997). *Les macrosystèmes techniques*. Parigi: PUF.
- Gras, A. (2003). *Fragilité de la puissance*. Parigi: Fayard.
- Lazzari, M., & M. Jacono Quarantino (Eds.) (2010). *Adolescenti tra piazze reali e piazze virtuali*. Bergamo: Sestante edizioni.
- Magatti, M. (2012). *La grande contrazione*. Milano: Feltrinelli.
- Morgan, G. (1999). *Images. Metafore dell'organizzazione*. Milano: Franco Angeli.
- Morin, E. (2002). *Il metodo 6. L'identità umana*. Milano: Raffaello Cortina.
- Sennett, R. (2012). *Insieme*. Milano: Feltrinelli.
- Timmermas, S., & Berg M. (2003). The practice of medical technology. *Social of Health and Illness*, 25 (1), 97-114.
- Thomas, W.I., & Thomas, D. S. (1928). *The child in America*. New York: Knopf.
- Tomelleri S. (2007). Ma se ci fosse una specie di fantasma, narrazioni significative nelle pratiche mediche delle terapie intensive italiane. *Rassegna Italiana di Sociologia*, 48, (1), 91-119.
- Tomelleri, S. (2007). La tecnologia, il potere e la debolezza, *Servitium*, 170, (2), 101-111.
- Walker, K. (2000). "It's difficult to hide it": The presentation of self on Internet home pages. *Qualitative Sociology*, 23 (1), 99-120.