

Comunità dell'Isolotto
assemblea domenica 24 marzo 2019
la rivoluzione digitale

letture dalla Bibbia e dal Vangelo

*Ecco infatti io creo
 nuovi cieli e nuova terra;
 non si ricorderà più il passato,
 non verrà più in mente,
 poiché si godrà e si gioirà sempre
 [...] Non si udranno più in essa
 voci di pianto, grida di angoscia.
 Non ci sarà più
 un bimbo che viva solo pochi giorni,
 né un vecchio che dei suoi giorni
 non giunga alla pienezza.*

[Isaia, 65, 17-22]

Vidi poi un nuovo cielo e una nuova terra, perché il cielo e la terra di prima erano scomparsi e il mare non c'era più. Vidi anche la città santa, la nuova Gerusalemme, scendere dal cielo, da Dio, [...]. Udi allora una voce potente che usciva dal trono: «Ecco la dimora di Dio con gli uomini. Egli dimorerà tra di loro ed essi saranno suo popolo ed egli sarà il "Dio-con-loro". E tergerà ogni lacrima dai loro occhi; non ci sarà più la morte, né lutto, né lamento, né affanno, perché le cose di prima sono passate».

[Apocalisse, 21, 1-8]

Gesù li chiamò a sé e disse loro: «Voi sapete che coloro i quali sono considerati i governanti delle nazioni dominano su di esse e i loro capi le opprimono. Tra voi però non è così; ma chi vuole diventare grande tra voi sarà vostro servitore, e chi vuole essere il primo tra voi sarà schiavo di tutti. Anche il Figlio dell'uomo infatti non è venuto per farsi servire, ma per servire e dare la propria vita in riscatto per molti». [Vangelo di Marco]

Cristo ci ha liberati perché fossimo liberi; state dunque saldi e non lasciatevi imporre il giogo della schiavitù. [...] Voi infatti, fratelli, siete stati chiamati alla libertà. Ma questa libertà non divenga un pretesto per vivere secondo la carne (l'egoismo) ma mediante l'amore siate a servizio gli uni degli altri. Tutta la legge infatti trova la sua pienezza in un solo precetto: amerai il prossimo tuo come te stesso.

[Galati, 5]

Che tutti gli esseri possano vivere felici e sicuri: tutti, chiunque essi siano, forti o deboli, grandi o possenti, alti, medi o bassi, visibili e non visibili, vicini e lontani,

nati e non nati. Che tutti gli esseri possano vivere felici! [preghiera buddista]

commento

Molte volte abbiamo riflettuto sul contenuto rivoluzionario del messaggio di Gesù che i Vangeli ci hanno trasmesso.

Come sappiamo, la religione del suo tempo proponeva l'immagine di un Dio potente e facile all'ira, pronto a condannare per gli errori commessi e a chiederne conto fino alla settima generazione. La religione ebraica, oltre ai dieci comandamenti di Mosè, era piena di regole e precetti che obbligavano le persone a comportamenti spesso inumani. I sacerdoti erano i soli intermediari fra gli uomini e Dio e solo a loro era concessa l'interpretazione della legge, a loro ci si doveva riferire. Era una religione che separava drasticamente e inesorabilmente i puri dagli impuri, il popolo eletto da ogni altro popolo.

L'insegnamento che veniva fatto nella sinagoga era che Dio premia i buoni ma castiga i malvagi. Arriva Gesù dice: è falso, non è vero, Dio non premia i buoni ma neanche castiga i malvagi, e Gesù non lo fa con argomenti teologici difficili, filosofici, ma con argomenti che tutti potevano comprendere e diceva: avete visto oggi che giornata di sole? Guardate che giornata? Cosa fa il sole? Illumina e riscalda tutti quanti, non è che illumina le persone per bene e quelle là non le illumina, e se domani dovesse piovere cosa fa la pioggia? Bagna soltanto l'orticello della persona pia, devota? La pioggia bagna tutti quanti, buoni e cattivi e così è Dio! Dio è amore e si rivolge a tutti poi sta alle persone accoglierlo o no. Quindi Dio non premia e non castiga le persone.

In questo contesto e in questa società Gesù si rivolge a tutti e tutte, si avvicina e si prende cura di chi è ai margini della società, dei reietti, propone un comandamento nuovo, "amatevi gli uni gli altri come io ho amato voi", mette l'uomo prima della legge. Gesù non è venuto a purificare il Tempio, purificare significa eliminare la stortura, lo sporco, per riportarlo alla sua funzione originaria, Gesù è venuto a eliminare il Tempio.

All'inizio i sacerdoti e i potenti lo vedono come un eccentrico, un visionario.

Dopo un po' cominciano a temere che il suo messaggio rivoluzionario si diffonda e attecchisca e decidono che è meglio toglierlo di mezzo.

[questo commento prende spunto da riflessioni e scritti di padre Alberto Maggi, biblista e scrittore]

1. Introduzione

Più volte ci siamo interrogati sulle nuove tecnologie digitali e sul loro impatto sulla società e sulle singole persone.

Da un lato guardiamo con timore alla loro invasività e non possiamo fare a meno di pensare al “grande fratello” del romanzo *1984* di George Orwell, per altri aspetti non possiamo non cogliere i vantaggi che queste nuove tecnologie ci offrono ogni giorno, anche nelle attività più banali, per non parlare di quei campi in cui si sono aperte opportunità impensabili.

Per prima cosa possiamo domandarci se sia appropriato utilizzare il termine rivoluzione per i cambiamenti che sono stati introdotti dalle tecnologie digitali: è corretto affiancare la “rivoluzione digitale” alla rivoluzione agricola della preistoria, alla rivoluzione francese e all'illuminismo, alla rivoluzione industriale che dall'800 ha cambiato il mondo in termini di rapporti sociali ed economici, alla rivoluzione russa del 1917 e alle successive rivoluzioni del XX secolo ?

Il termine **rivoluzione** (dal latino *revolutio -onis*, "rivolgimento, rovesciamento") nel suo significato più ampio indica qualsiasi cambiamento radicale nelle strutture sociali come quello operato ad esempio dalla rivoluzione industriale, da quella tecnologica o in particolare da quella culturale come auspicavano gli illuministi nel XVIII secolo con la redazione dell'Encyclopédie:

«Quest'opera produrrà certamente, col tempo, una rivoluzione negli animi ed io spero che i tiranni, gli oppressori, i fanatici e gli intolleranti non abbiano a trarne vantaggio. Avremo reso un servizio all'umanità.» [Diderot, 1762]

Nella filosofia politica è l'ideale della realizzazione storica di un radicale cambiamento, ispirato da motivazioni ideologiche, nella forma di governo di un paese con trasformazioni profonde di tutta la struttura sociale, economica e politica.

La rivoluzione come fenomeno storico è un processo rapido o di lunga durata, non sempre violento, con il quale classi o gruppi sociali, più o meno ampi, si ribellano alle istituzioni al potere per modificarle e determinare un nuovo ordinamento politico. E quindi, secondo questa definizione (tratta da wikipedia) possiamo parlare appropriatamente di rivoluzione digitale?

2. La rivoluzione digitale - THE GAME di Alessandro Baricco

Tentare di spiegare se si è veramente trattato di una rivoluzione è l'obiettivo che si è posto Alessandro Baricco nel suo ultimo libro THE GAME, uscito nel 2018 per le edizioni Einaudi.

Di seguito vi proponiamo alcuni stralci.

[...] A metà degli anni 2000 ho scritto un libro che si intitolava *i barbari*: [...] con ogni probabilità quella a cui stavamo assistendo non era una invasione di barbari che stavano spazzando via la nostra raffinata civiltà, ma una mutazione che riguardava

tutti e che avrebbe generato in tempi brevi una civiltà nuova, in qualche modo migliore di quella in cui eravamo cresciuti. Ero convinto che non si trattasse di una invasione rovinosa ma di una astuta mutazione. Una conversione collettiva a nuove tecniche di sopravvivenza. Una virata strategica geniale. Pensavo a quelle virate spettacolari a cui abbiamo dato nomi come Umanesimo, Illuminismo, Romanticismo, ed ero convinto che stavamo vivendo un analogo, formidabile, cambio di paradigma. Non bisognava avere paura, sarebbe andato tutto bene. [...]

Mentre perdevamo tempo a discutere, altri umani, per lo più dislocati in California e per lo più appartenenti ad una élite abbastanza inappariscente, molto pragmatica e dotata di un certo istinto al business, stava cambiando il mondo e lo facevano TECNICAMENTE, senza spiegare quale progetto di umanità avessero in mente, e forse senza sapere quali conseguenze tutto ciò avrebbe avuto sui nostri cervelli e sui nostri sentimenti. [...]

Oggi la maggioranza degli umani occidentali ha accettato il fatto che sta vivendo una sorta di rivoluzione – sicuramente tecnologica, forse mentale – che è destinata a cambiare quasi tutti i suoi gesti, e probabilmente anche le sue priorità, e in definitiva l'idea stessa di cosa debba essere l'esperienza. [...]

Cosa è successo per farci cambiare idea in così pochi anni e portarci ad accettare l'idea di una rivoluzione su cui ci stiamo giocando tutto?

Non ho una risposta ma ho una breve lista di cose che vent'anni fa non esistevano e adesso si :

wikipedia	facebook
skype	youtube
spotify	netflix
twitter	youporn
airbnb	iphone
instagram	uber
whatsapp	tinder
tripadvisor	pinterest

Questa lista insegna molte cose, ma una è quella da registrare : in vent'anni la rivoluzione è andata ad annidarsi nella normalità, nei gesti semplici, nella vita quotidiana, nella nostra gestione di desideri e paure. [...]

Siamo sicuri che non sia una rivoluzione tecnologica che, ciecamente, detta una metamorfosi antropologica senza controllo? Abbiamo scelto degli strumenti e ci piacciono, ma qualcuno ha badato a calcolare preventivamente le conseguenze che il loro uso avrà sul nostro modo di stare al mondo, forse sulla nostra intelligenza, in casi estremi sulla nostra idea del bene e del male? C'è un progetto di umanità dietro i vari Gates, Bezos, Jobs, Zuckerberg, Brin, Page, o ci sono solo brillanti idee di business che producono, involontariamente e un po' a casaccio una certa nuova umanità? [...]

Il tramonto delle mediazioni [...] Gli inventori di *Google*, il motore di ricerca più diffuso al mondo, si erano posti il problema di come ordinare i siti web trovati per un certo argomento; la logica tradizionale, in una visione enciclopedica, avrebbe suggerito di prendere degli esperti che di volta in volta segnalassero quali erano i siti migliori. Ma *Google* lavorava su numeri talmente grandi che la cosa era improponibile e, soprattutto, era oltre questo tipo di logica. Istintivamente *Google* mirava a saltare passaggi e mediazioni, cercando una presa diretta sul mondo. Quindi niente esperti. Allora gli ingegneri informatici decisero che sarebbero state le scelte degli utenti a sancire cosa era meglio e cosa era peggio: dove andava più gente quello era il posto migliore.

Il risultato è che oggi *Google*, che di per sé non è esperto di niente, viene consultato come se fosse un oracolo.

Questa scelta ha stabilito un principio che sarà poi decisivo: il parere di milioni di incompetenti è più affidabile, se sei in grado di leggerlo, di quello di un esperto.

[...]

Ai tempi dell'analogico le maree erano costituite da flussi ideologici massicci a cui era sostanzialmente impossibile sottrarsi (la Chiesa, il partito, ...); il desiderio di presa diretta sul mondo ha generato il tramonto dei sacerdoti.

Se si saltano le mediazioni si mette fuori gioco la casta dei mediatori e alla lunga si annientano tutte le vecchie élite. Il postino, il libraio, il docente universitario : tutti sacerdoti, seppur in modo diverso, tutti membri di una élite a cui si era soliti riconoscere una certa autorità e alla fine un certo potere. Se si organizza un sistema che li pone fuori gioco, sostituendoli con ambienti in cui si mettono in relazione diretta gli uomini e le cose, si realizza qualcosa di epocale : un mondo apparentemente senza élite, un pianeta a trazione diretta, dove l'intenzione e l'intelligenza collettive diventano azione senza dover passare da autorità intermedie.

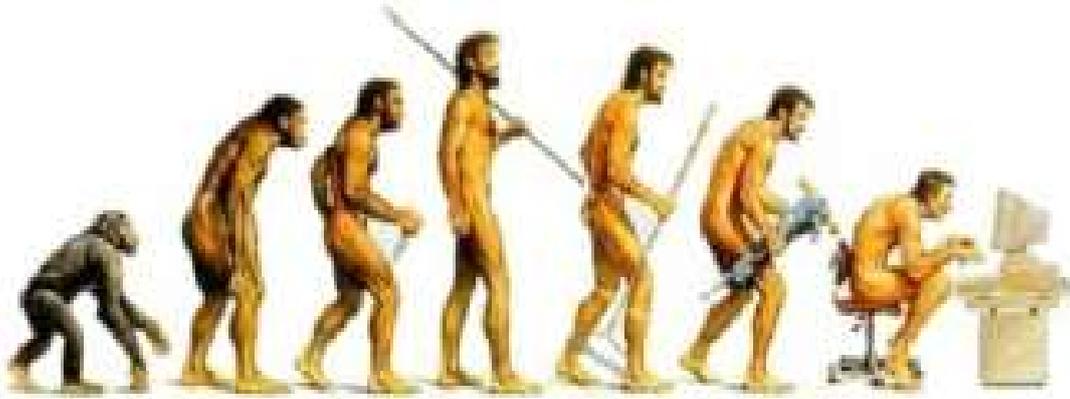
La conseguenza inevitabile è che in un numero significativo di umani si fa largo la convinzione che si possa fare a meno delle mediazioni, degli esperti, dei sacerdoti.

Molti ne deducono di essere stati ingannati per secoli. Si guardano intorno e, animati da una certa comprensibile venatura di risentimento, cercano la prossima mediazione da distruggere, il prossimo passaggio da saltare, la prossima casta sacerdotale da rendere inutile. Se hai scoperto di poter fare a meno del tuo agente di viaggio, perché non iniziare a pensare di far fuori il medico di famiglia? In un ambito che è largamente sopravvalutato cioè l politica, l'attuale inclinazione degli elettori per una qualche forma di leaderismo populista che tende a saltare la mediazione dei partiti tradizionali, e in fondo anche dei ragionamenti, può dare una idea particolarmente chiara del fenomeno. [...]

L'individuo, libero nel suo andare, quasi privo di riferimenti guida, finisce per prendere a riferimento i milioni di tracce lasciate da altri individui, perché è in grado di leggerle, di organizzarle, di tradurle in dati certi. Al termine di questo processo l'individuo sperimenta una vita in cui è riuscito a fare a meno dei sacerdoti, degli esperti, dei padri. Ne trae una rinvigorita concezione di sé. [...]

Una nuova postura [...] *Space invaders*, un innocente giochetto elettronico uscito all'inizio degli anni '80, ha dato inizio ad una nuova postura : uomo – tastiera - schermo.

Questo è diventato il logo della nostra civiltà.



Ha la stessa bella essenzialità di una icona che per secoli ha riassunto un altro tipo di civiltà: uomo – spada – cavallo. Era una civiltà guerriera e quella postura riassumeva tutto ciò che aveva da dire sulla vita: il suo campo da gioco era il mondo fisico, e cavallo e spada erano gli strumenti con cui lo modificava. Noi siamo quelli di uomo – tastiere – schermo. Il nostro campo da gioco è più complesso perché prevede due cuori, due generatori di realtà, il mondo e l'oltremondo. Il logo ci coglie nell'esatto momento in cui, seduti nel primo, viaggiamo nel secondo.

Gli umani non sono del tutto nuovi ad una decisione del genere: i cannocchiali di Galileo erano macchine, e usarli per aumentare la conoscenza era sembrata a tutti una buona idea. Più di recente la gente aveva accettato volentieri di comunicare attraverso una macchina, il telefono, che addirittura faceva fuori una buona metà dell'esperienza possibile, cioè stare vicini e guardarsi mentre si comunicava: eppure l'unica lamentela era che la linea risultava spesso disturbata. [...]

Definire un computer una mediazione può essere una cosa ragionevole per un uomo novecentesco, ma è una sciocchezza per un millennial, che considera le macchine una estensione di sé stesso, non un qualcosa che media il suo rapporto con le cose. Uno smartphone non è diverso da un paio di scarpe, da uno stile di vita o perfino dalle sue convinzioni musicali: sono estensioni del suo io, sono articolazioni del suo stare al mondo. [...]

Gli strumenti della rivoluzione

[...] Nel giugno del 2005 Steve Jobs pronunciò un discorso ai laureandi della Università di Stanford a San Francisco, concludendolo con una frase che diventerà mitica: “*stay hungry, stay foolish*”. Come lui stesso spiegò, non erano parole sue ma venivano da un libro che “era stata la Bibbia della mia generazione”. Si trattava del *Whole Earth Catalogue*, un monumentale catalogo di oggetti utili a vivere in modo indipendente sul pianeta Terra, “una specie di Google 35 anni prima di Google”.

Era una specie di enciclopedia della controcultura californiana, un fenomeno che veniva dalla beat generation e passando per gli hippie incrociava una schiera di nerd (=secchioni) rintanati nei laboratori informatici delle università. E' l'humus da cui veniva Steve Jobs e, quello che più conta, era l'humus da cui veniva gran parte dell'insurrezione digitale.

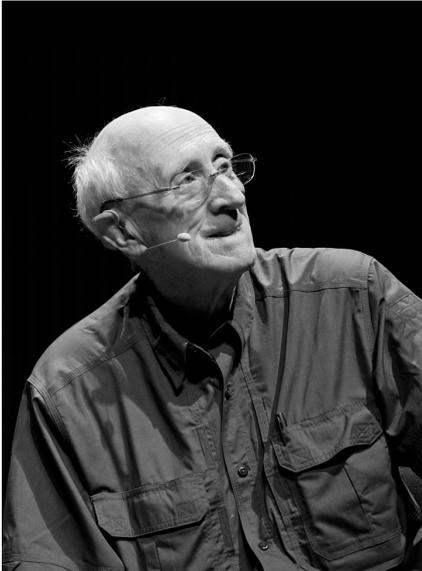
A inventare il Whole Earth Catalogue era stato Stewart Brand. Nato nel 1938, laureato in biologia, faceva uso dichiarato di LSD ed era parecchio interessato all'idea di cambiare il mondo. Inoltre frequentava i laboratori di informatica delle università e delle aziende californiane; non lo faceva da imbutato o da comparsa, di quel mondo era in qualche modo uno dei protagonisti. Nella mitologia dell'insurrezione digitale si ricorda una leggendaria sessione tenutasi alla Joint Computer Conference di San Francisco nel 1968 in cui un inventore, Douglas Engelbart, presentò il primo mouse per computer, la prima teleconferenza, il primo software di scrittura e il primo computer interattivo. Stewart Brand era il suo assistente. Brand sosteneva che i computer permettevano di restituire a ciascuno un “potere personale” e nel 1974 coniò una espressione che a quei tempi non significava nulla, o al massimo appariva grottesca: “personal computer”.



Brand era solo la punta dell'iceberg, dietro di lui c'era un modo di andare contro il sistema. Per noi europei gli ingegneri sono programmaticamente organici al sistema, se non pedine del potere. Ma in California in quegli anni stava nascendo un habitat nuovo e in quell'habitat gli ingegneri si chiamavano hacker, alcuni avevano i capelli lunghi, si drogavano e odiavano il sistema. In quel momento e in quel posto, su 10 che volevano rivoltare il tavolo, 5 sfilavano contro la guerra in Vietnam, 3 si ritiravano a vivere in una comune e 2 passavano le notti nei dipartimenti di informatica a inventare videogame. In questo libro stiamo cercando di capire cosa hanno combinato gli ultimi 2.

Ecco perché posso dire con una certa sicurezza che era davvero una insurrezione, era digitale e lo sapevano, Era esattamente quello che volevano. Lo so che adesso facciamo fatica a immaginare Zuckerberg come un paladino della libertà, ma adesso siamo nel 2018, stiamo parlando dell'alba di tutto questo. E a questo punto sappiamo che fu un'alba illuminata da un preciso istinto di rivolta. Magari non tutti saranno stati

consapevoli delle implicazioni sociali di quello che stavano combinando, ma la maggior parte di loro davvero disprezzava il sistema e lavorava per togliergli la terra da sotto i piedi. Con sorprendente determinazione usarono una strategia che forse a molti poteva sfuggire, ma non ai più acuti di loro. La riassunse in modo fantastico proprio Stewart Brand :“Molte persone provano a cambiare la natura degli umani, ma è davvero una perdita di tempo. Non puoi cambiare la natura degli umani, quello che puoi fare è cambiare gli strumenti che usano, cambiare le tecniche. Allora cambierai la civiltà”. [...]



Sempre Brand, in una recente intervista ad un giornale, racconta :”Stavo alla Università di Stanford, al computing center, sarà stato agli inizi degli anni '60, e ad un certo punto devo dei ragazzi che stanno giocando a spacewar {un videogioco molto elementare}. L'avevano inventata dal nulla quella roba e mentre ci giocavano tu li guardavi e quello che capivi è che erano completamente fuori. Non saprei descriverlo con altre parole. Erano fuori dai loro corpi. Io. Fino a quel giorno, avevo visto una sola cosa capace di farti sentire fuori in quel modo : le droghe. Spacewar era la perfetta sfera di cristallo in cui potevi leggere dove ci avrebbe portato la computer science e l'uso dei computer.” [...]

Una volta ho chiesto a un mio amico perché si ostinava a comprare i vinili, i 33 giri. Lui, invece di partire con la solita solfa che il suono è migliore ecc. mi ha detto: “perché mi piace alzarmi dal divano, andare a mettere il disco, e tornare a sedermi”. Se vi chiedete come si sia passati da una civiltà così elegante a una capace di inventare Spotify (cambiare il disco con un click) ora abbiamo almeno una risposta: perché abbiamo scelto la strada del game. Per ragioni storiche e quasi darwiniane da un certo punto in poi (dall'iPhone in poi secondo me) nulla ha avuto serie possibilità di sopravvivenza se non aveva nel suo DNA il patrimonio genetico del videogame. Ecco i tratti genetici di questa specie desinata a sopravvivere :

- un design piacevole capace di generare soddisfazioni sensoriali
- una struttura ripetibile riconducibile allo schema elementare problema/soluzione
- tempi brevi fra qualsiasi problema e la sua soluzione
- aumento progressivo delle difficoltà di gioco
- inesistenza e inutilità della immobilità
- apprendimento dato dal gioco e non dallo studio di astratte istruzioni per l'uso
- fruibilità immediata senza preamboli
- rassicurante esibizione di un punteggio ogni tot passaggi

L'egoismo e l'egocentrismo

[...] Quello che è accaduto nel game è che l'ego di miliardi di singoli umani è stato alimentato quotidianamente con delle supervitamine, in parte generate dai tool che moltiplicavano le sue abilità, in parte sviluppato dai ripetuti parricidi che commetteva liberandosi delle sue élite. Una nuova consapevolezza di sé è salita in superficie nella coscienza di milioni di individui che non erano abituati a immaginarsi in quel modo. Non erano neanche destinati a immaginarsi in quel modo. In un certo senso si scoprivano a contemplare la realtà da posti in prima fila a cui non avevano mai avuto la lucidità di aspirare, o in palchi che da sempre pensavano fossero riservati ad altri per editti sovranaturali. Prima se urlavano li sentivano giusto nella tromba delle scale; adesso un loro sussurro poteva finire in Australia. Molti si sono perfino accorti, all'improvviso, di poter pensare direttamente, avere delle opinioni senza dover aspettare, per averle, che una qualche élite le pronunciasse, le sdoganasse e poi le rendesse disponibili, dando delle chance per condividerle.

Adesso le potevi produrre tu, dargli una forma, pronunciarle e poi infilarle nel sistema sanguigno del mondo dove avrebbero raggiunto potenzialmente milioni di persone. Solo cento anni fa una cosa del genere se la potevano permettere, sì e no, qualche migliaio di persone in tutta Europa.

Dunque ipertrofia dell'ego. O meglio, ricostruzione dell'ego perché alla fine quello che l'insurrezione digitale ha ottenuto di restituire alla gente è la robustezza dell'ego che in precedenza era riservata alle élite, e che le élite non hanno mai considerato una ipertrofia, ma la equilibrata articolazione delle proprie capacità.

Una caratteristica geniale dei tool digitali è che, oltre ad alimentare il nostro ego, hanno anche fornito a quell'ego una sorta di habitat protetto, un terreno soft dove poter crescere senza rischiare troppo. Tutti i social, ma anche i contenitori come Youtube, sono studiati per permetterti di uscire allo scoperto ma non poi così tanto. Ti permettono di esprimere te stesso, con una certa ambizione o addirittura aggressività, ma senza uscire da una certa comfort zone. Come situazione è ideale: c'è chi se ne approfitta per dare della baldracca a una ministra e chi per postare le sue prime tre canzoni e poi diventare famoso, ma si tratta comunque di una chance di cui moltissimi individui hanno scelto di approfittare e adesso quello che c'è da capire è che, appunto, SI TRATTA DI INDIVIDUI, di tanti umani singoli, e questo, credetemi, non ha quasi precedenti. Voglio dire che, ad esempio, nel '900 poteva accadere ad un singolo di considerarsi “umanità aumentata” quasi sempre solo nel contesto di un rito collettivo, di una appartenenza ad una certa comunità. L'umanità aumentata in quei momenti era un upgrade collettivo, non individuale. Lui da solo, il singolo individuo, non andava poi molto lontano.

Quando l'individualismo diventa di massa la prima cosa che entra in crisi è proprio il concetto stesso di massa. Non esistono più quelle grandi placche sociali che si muovono in quanto placche, come grandi sovra-individualità tenute insieme da una certa appartenenza. Erano in passato animaloni che si muovevano d un movimento quasi impersonale, impresso dalla mansueta appartenenza di molti ad una comunità, e controllato da una élite capace di mano ferma e guida sicura.

Nel game questo tipo di movimento si è fatto raro perché l'individualismo di massa genera milioni di micro movimenti e smantella il mestiere delle guide. [...]

Si registra spesso il triste fenomeno dell'individualismo senza identità: ci son umani che, per esempio, possono gestire brillantemente le proprie opinioni senza averle, dare giudizi autorevoli senza disporre della sufficiente competenza, o prendere decisioni cruciali per la loro vita senza avere una passabile conoscenza della loro vita. E' come se la capacità tecnica avesse sopravanzato di gran lunga la sostanza delle cose. E' come se i tool digitali avessero finito per mettere motori potentissimi dentro carrozzerie non abbastanza solide da tollerarli, da controllarli, da usarli veramente.

Non è uno scenario completamente inedito, perché spesso ci è successo di generare sistemi mentali senza avere la capacità immediata di sostenerli: l'illuminismo per esempio generò una rivendicazione di libertà che sul momento non era affatto in grado di gestire. Quindi è una cosa che conosciamo, ma questo non risolve il problema di vivere in un game in cui una buona metà dei giocatori si esibisce sul palcoscenico mentre dovrebbe stare zitto in platea, a guardare.

L'individualismo è sempre, per definizione, una postura contro: è sedimento di una ribellione, ha la pretesa di generare una anomalia, rifiuta di camminare nel gregge e cammina in solitudine controsenso. Ma quando milioni di persone si mettono a camminare controsenso, qual è il senso giusto della strada? [...]

3. I nuovi padroni del mondo ?



Questa è la copertina della rivista TIME di qualche settimana fa.

La traduzione è la seguente :

Possiede i tuoi dati

conosce i tuoi amici

Ha le tue carte di credito

Ascolta le tue conversazioni

Ti segue dappertutto

E tu non puoi stare un giorno senza

Io ho aiutato a creare questo casino: ecco come fare a fermarlo

Il soggetto di queste affermazioni è Facebook e chi le scrive è Roger McNamee, uno dei principali investitori che hanno permesso all'azienda di affermarsi come una delle più importanti e più ricche del mondo.

Nel suo articolo McNamee scrive, fra l'altro : “Sono stato coinvolto in questa azienda per più di 10 anni e sono stato orgoglioso e felice dei suoi successi fino a qualche mese fa. Adesso sono deluso. Sono imbarazzato. Mi vergogno. Con più di 1,7 miliardi di utenti Facebook è fra le più influenti aziende del mondo. Che gli piaccia o no – sia che Facebook sia una società tecnologica o un media – l'azienda ha un impatto enorme sulla politica e sullo stato sociale. Ogni decisione presa da

management influenza le vite di persone reali. Il management è responsabile di ogni azione. [...] Recentemente Facebook ha fatto cose veramente orribili, e io non posso più scusare i loro comportamenti.” [...]

Nel resto dell'articolo McNamee si riferisce allo scandalo della cessione di dati personali di milioni di cittadini statunitensi ad una società inglese, Cambridge Analytica, che li ha utilizzati per favorire Trump durante la campagna elettorale per le scorse elezioni presidenziali.

Ecco come descrive Baricco nel suo libro l'audizione di Zuckerberg al Senato degli USA: [...] Punti nel vivo, i vecchi politici di Washington, che fino a quel punto avevano lasciato Zuckerberg libero di fare quello che gli pareva, si sono risvegliati dalla sonnolenza e hanno convocato il ragazzino dal preside. La cornice scenica è sublime : i potenti seduti un po' in alto, quasi a semicerchio, dignitosamente sprofondati in poltrone di pelle, si sporgono un po' verso il basso dove, al centro del ring, c'è il ragazzino, un po' rigido, molto solo, relegato a una specie di banco dell'imputato, con il sollevamento di un bicchiere d'acqua da carcerato. Indossa giacca e cravatta, e questo ha la sua importanza: non è venuto con il suo *dress code*, ma con quello dei senatori là sopra; ha accettato di giocare con le loro regole. In ogni sua parola riverbera lo sforzo di tradurre per dei bambini vecchissimi qualcosa di cui ignorano le origini, i meccanismi e in fondo il senso. A volte gli fanno domande surreali e lui fatica a rimanere serio. A parti invertite è come se lui avesse chiesto ad un senatore cose del tipo : ma lei fa il senatore per guadagnare soldi o per aiutare gli Stati Uniti? Oppure : i suoi elettori, da quando l'hanno eletta, stanno meglio? Domande del genere. E' tutto assurdo. Ma lui riesce a non ridere, anzi sembra piuttosto teso in quel suo strano ruolo di studente spedito dal preside. E' nella situazione assurda di essere stato messo all'angolo di un ring di cui non gliene è mai fregato niente. Sta perdendo ad un gioco a cui non ha mai giocato, sta con le mani alzate sotto il tiro di una dozzina di fucili a cui, anni prima, lui e quelli come lui hanno tolto le cartucce.

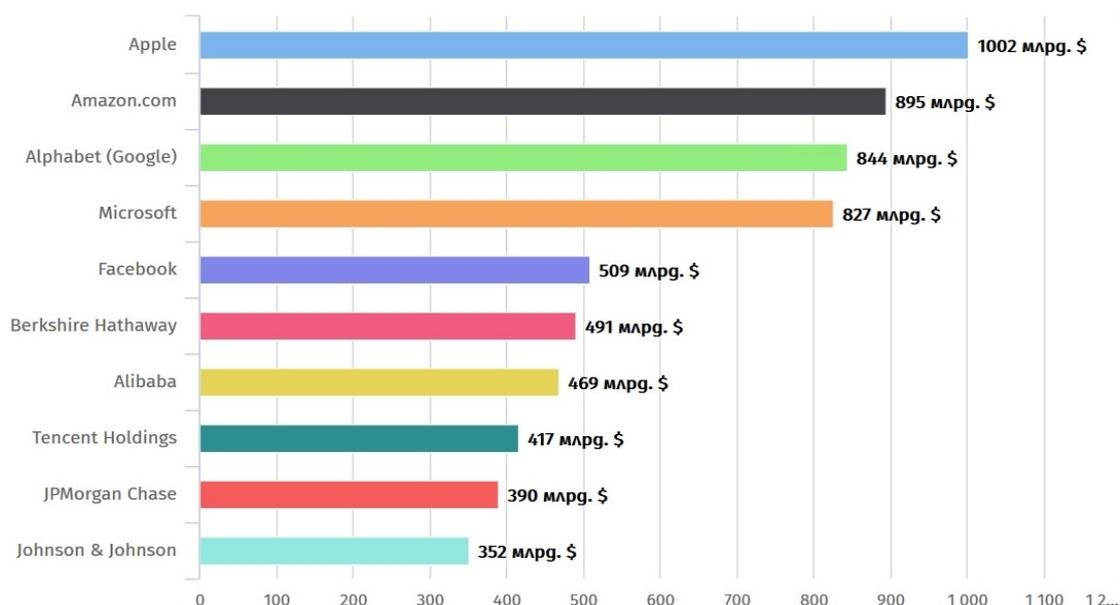
La vecchia élite e la nuova, una di fronte all'altra. Paciosa, un po' imbolsita, agèe, irrimediabilmente piena di sé e ancora potente la prima. Vagamente artificiale, fredda, quasi impersonale, sicura di sé ma presa alla sprovvista la seconda.



I senatori si presentano con un certo corredo ideologico, Zuckerberg no. I senatori hanno il problema di far funzionare la realtà alla luce di alcuni principi ideali, Zuckerberg ha il problema di far funzionare la realtà, punto. I senatori si incartano nel tipico dilemma americano : come mettere delle regole senza intaccare il totem ideologico del liberismo più sfrenato. Zuckerberg vuole connettere gente, punto. Quando gli chiedono, inorriditi, se tutto sommato non potrebbe essere utile introdurre dei paletti come hanno fatto quei cagasotto degli europei, lui dice che probabilmente sì, sarebbe utile. Del liberismo americano non gliene importa niente. Vuole connettere gente, e in effetti gli spiace se la cosa poi crea dei guai. I suoi tecnici provvederanno. Non si aspetta che i governi possano fare qualcosa, ma nel caso, se hanno qualche suggerimento utile, perché no. Fine.

E' il laicismo totale, senza rimedio, talvolta spaventoso, dei padroni del game.

[...] Mentre state leggendo questo libro, aziende come Amazon, Apple, Facebook sono ormai diventate delle specie di monoliti immani e insondabili di cui non sappiamo esattamente cosa pensare. Erano lo scopo della insurrezione digitale questi enormi profitti? Sì e no. Amazon mirava al profitto, senza troppi fronzoli. Microsoft aveva una idea freddamente commerciale della propria missione, ma già i casi di Google e Apple sono leggermente differenti: lì l'urgenza di far tornare i soldi agli investitori andava di pari passo col piacere puro di rendere reale una propria visione, se non addirittura di rendere il mondo migliore. Sarebbe difficile dire con sicurezza se lì contasse di più la sete di guadagno o il puro e semplice narcisismo. Se Zuckerberg è stato sveltissimo a monetizzare una intuizione che non era poi così visionaria, l'uomo che inventò le email non ci ha guadagnato nulla, Wikipedia non è nata per fare profitti e il web è stato letteralmente regalato dal suo inventore a chiunque volesse usarlo.



In definitiva possiamo dire che in quella affollata colonna di insorti c'era un po' di tutto, dai visionari puri e semplici agli squali della finanza, dagli idealisti più incredibili agli imprenditori affamati di profitto. Questo ci permette di dire che qualsiasi tentativo di far passare l'insurrezione digitale per una colossale operazione mercantile è storicamente infondato e largamente inesatto. Una cosa però la dobbiamo aggiungere, ed è che proprio in quegli anni il risultato economico iniziò in effetti a rappresentare il “punteggio” visibile, comunemente accettato, per capire chi stava vincendo la partita tra vecchio e nuovo. [...]

1. Nato come un campo aperto capace di redistribuire il potere, il game è diventato preda di pochissimi giocatori che praticamente ingoiano tutto, sovente addirittura alleandosi. Stiamo parlando di Google, facebook, Amazon, Microsoft, Apple, ecc.
2. Più diventano ricchi, più questi giocatori sono in grado di comprarsi tutto, in un circolo vizioso che è destinato a farne delle potenze smisurate. La cosa più rischiosa è che stanno comprando tutta l'innovazione, cioè il futuro: fanno incetta di brevetti e sono gli unici che hanno le enormi risorse finanziarie che servono per investire sulla intelligenza artificiale.
3. Parte di questi profitti sono originati da un uso disinvolto e forse astutamente consapevole dei dati che noi utenti lasciamo in rete; la violazione della privacy pare sistematica e sembra essere il prezzo da pagare per i servizi che quei giocatori ci mettono a disposizione. A quanto pare la regola è questa : quando è gratis, quello che stanno veramente vendendo sei tu.
4. Un'altra parte di questi profitti è data da un semplicissimo meccanismo : quelli non pagano le tasse. O almeno, non tutte quelle che dovrebbero.
5. C'è un traffico di idee, di notizie e di verità che è diventato un mercato vero e proprio e che è monopolio di pochi giocatori; il sospetto è che se volessero orientare le nostre convinzioni non avrebbero poi così tanti problemi. Probabilmente già lo fanno.
6. Qualunque fosse l'intenzione originaria, quello che poi il game ha prodotto è una immensa frattura fra adatti e meno adatti, ricchi e poveri, forti e deboli. Forse neanche il capitalismo classico, nella sua epoca d'oro, aveva distribuito ricchezza in modo così asimmetrico, ingiusto e insostenibile.
7. A furia di perfezionarsi nel confezionare giochi che risolvono problemi, c'è da chiedersi se non si sia generato un vago effetto narcotico, con cui il game tiene buoni soprattutto i più deboli, instupidendoli quel tanto che basta per non fargli registrare la loro condizione sostanzialmente servile. [...]

4. cronologia sintetica

1981 - Viene pubblicato il protocollo SMTP per standardizzare la posta elettronica, attività fino a quel momento relegata ad una nicchia di facoltà universitarie e centri militari che utilizzavano una rete di cavi denominata *internet* e installata alla fine degli anni '60 negli USA. Nel 2019 il numero di email inviate giornalmente è di 247 miliardi.

1990 - Un ingegnere informatico inglese, Tim Berners Lee, che lavorava al CERN di Ginevra inventa il World Wide Web. Si tratta di un sistema di collegamenti (*link*) che permettono di rendere disponibili i contenuti (documenti, immagini, video, suoni) di computer collegati fra loro tramite internet. Il sistema viene reso pubblico gratuitamente.

Nel 1991 c'era solo il sito web di Berners Lee.

Nel 1992 ce n'erano 9 in tutto il mondo.

Nel 1993 i siti web arrivarono a 150.

Nel 1994 erano 2738.

Nel 1995 arrivarono a 23500.

Nel 1996 salirono a 257601.

Nel 2019 sono 1,5 miliardi e si incrementano di qualche unità al secondo.

1995 Escono ebay (il sito di vendite online) e windows 95, il sistema operativo per personal computer che li rende più facilmente utilizzabili perchè non è necessario conoscere un linguaggio specifico.

1998 Due studenti della Stanford University lanciano il motore di ricerca *Google*, che consente in frazioni di secondo di trovare fra tutti i siti del web quelli contenenti l'argomento cercato. Oggi è il sito web più visitato al mondo e il marchio è il più influente al mondo.

1999 il diciannovenne Shawn Fanning, lavorando al computer di suo zio, sviluppa un programma che consente di trasferire gratuitamente musica dal proprio computer a qualsiasi altro nella rete. Il software si chiamava Napster e due anni dopo viene messo fuori legge su pressione dell'industria discografica.

2000 Scoppia la bolla delle "dotcom", le azioni legate al mondo delle aziende digitali, causando il crollo delle borsa di New York per i titoli tecnologici. In pochi giorni il prezzo di una azione di Amazon passa da 87 a 7 dollari.

2001 Nasce wikipedia, la prima enciclopedia online, costruita dagli utenti saltando tutte le mediazioni delle élite tradizionali. Uno dei due fondatori, Larry Sanger, ha 30 anni e ha fatto studi umanistici, laureandosi su Cartesio.

2002 Esce linkedin, il primo social network in assoluto; ha lo scopo di mettere in contatto quelli che cercano e offrono lavoro.

2003 Due imprenditori, uno danese e l'altro svedese, inventano skype, il sistema di usare il computer per telefonare collegandosi attraverso internet.

2004 Nasce Facebook, all'inizio un social network pensato dal suo inventore Mark Zuckerberg per gli studenti, successivamente reso accessibile a chiunque. Attualmente gli utenti registrati sono più di 2 miliardi.

- 2005** Nasce youtube, un sito web in cui è possibile caricare e recuperare video. Oggi è il secondo sito più popolare al mondo e ogni minuto vengono caricate 400 ore di video.
- 2006** Esce Twitter, un sistema che coniuga l'idea dei messaggi sms (disponibili già dal 1994) e del social network. E' utilizzato sia da utenti comuni che da celebrità e potenti del mondo: il papa, la regina Elisabetta e Trump hanno un account twitter. I più seguiti, con oltre 100 milioni di followers (=seguaci) sono Barack Obama e due cantanti, Katy Perry e Justin Bieber.
- 2007** Steve Jobs presenta un nuovo smartphone : iPhone, il primo con la tecnologia *touch* e con un solo tasto.
- 2008** Uno svedese di 25 ani, Daniel Ek, inventa spotify, che consente di scaricare legalmente musica con un abbonamento mensile a basso costo, migliorando le applicazioni che Apple aveva lanciato nello stesso anno.
- 2008** Nasce airbnb che permette di prenotare una stanza o una casa; l'idea viene a tre ragazzi di san Francisco che per arrotondare affittano una stanza del loro appartamento in cui hanno messo 3 materassi gonfiabili (air bed).
- 2009** Nasce WhatsApp, un sistema di messaggi anche vocali tramite internet ma collegati al numero telefonico. E' uno dei primi esempi di proposte non completamente innovative ma che uniscono potenzialità già esistenti. Nel 2014 i fondatori la vendono a Facebook per 19 miliardi di dollari.
- 2010** Viene presentato da un ingegnere di Stanford Instagram, un social network che consente agli utenti di pubblicare foto e video; nel 2012 viene comprato da Facebook per 1 miliardo di dollari.
- 2011** Apple lancia iCloud, uno spazio di memoria virtuale in cui è possibile memorizzare file. Il vantaggio è quello della accessibilità delle informazioni da qualsiasi postazione dotata di internet, ma sono stati posti molti dubbi sulla sicurezza della gestione dei dati.
- 2012** Nasce Tinder, un social network dedicato agli incontri in cui gli iscritti si registrano con un loro profilo e con foto. Lo slogan del sito italiano è “trova, chatta, incontra”. Nel 2018 aveva 50 milioni di iscritti nel mondo.
- 2016** Dal 9 al 15 marzo un software sviluppato da Google sconfigge per 4 a 1 il campione del mondo di Go. Nel 1996 un software del IBM aveva sconfitto il campione di scacchi Kasparov, ma nel caso di Go il numero di possibili mosse rispetto agli scacchi è di 20 volte superiore per la prima e di 300 volte per la seconda. Il software di Google è stato allenato memorizzando milioni di partite reali e successivamente dotandolo di un sistema di intelligenza artificiale in grado di scegliere autonomamente.

lettura eucaristica

"Pane, quanto sei semplice e sublime,
 congiunzione di germe e di fuoco,
 tu sei azione dell'uomo,
 miracolo ripetuto,
 volontà di vita.
 Noi semineremo di grano la terra e i pianeti,
 pane per ogni bocca e per ogni uomo.
 Pane per tutti i popoli.
 Tutto ciò che ha forma e gusto di pane:
 la terra, la bellezza, l'amore...
 tutto è nato per essere condiviso,
 per essere dato, per moltiplicarsi...,
 Anche la vita avrà forma di pane,
 sarà semplice e sublime, innumerevole e pura.
 Tutti gli esseri avranno diritto alla terra e alla vita.
 Così sarà il pane di domani,
 il pane per ogni bocca,
 sacro, consacrato,
 perché sarà il prodotto
 della più lunga e della più dura lotta umana".

Le parole del poeta Pablo Neruda
 ci aiutano a rendere viva e attuale la memoria di Gesù.
 Il quale, la sera prima di essere ucciso,
 durante la cena pasquale con i suoi,
 prese del pane, lo spezzò
 e lo distribuì loro dicendo:
 "Prendete e mangiatene tutti,
 questo è il mio corpo che è dato per voi".
 Poi prese il calice del vino, lo diede ai suoi discepoli
 e disse: "Prendete e bevetene tutti,
 questo è il calice del mio sangue
 versato per voi e per tutti;
 fate questo in memoria di me".

Lo Spirito di Gesù e di tutti gli uomini di buona volontà,
 trasformi e renda efficaci questi segni:
 il pane e il vino spezzati e condivisi,
 le parole e le riflessioni,
 i gesti di accoglienza reciproca,
 le mani simbolicamente intrecciate.
 Questi segni ci sostengano

nell'impegno per "cieli nuovi e terra nuova"
dove abitino la fratellanza, la giustizia, la pace.