

I quaderni di
Agenda  **Digitale** ^{eu}

MAGGIO-AGOSTO 2024

n. 0017

Agendadigitale.eu è una testata scientifica e giornalistica registrata al Tribunale di Milano

Dati di riferimento

Iscrizione ROC n. 16446

ISSN 2421-4167

Numero registrazione 1927, Tribunale di Milano Editore:

Digital360

Focus e ambito

La rivista scientifica, i Quaderni di Agendadigitale.eu, pubblica fascicoli quadrimestrali in open access.

Lo scopo è creare un luogo per accompagnare i passi dell'Italia verso la necessaria rivoluzione digitale, con approfondimenti multidisciplinari a firma di esperti delle materie afferenti all'Agenda Digitale italiana ed europea

Submission e norme editoriali

Per effettuare una submission è necessario concordare prima un argomento e le misure precise contattando info@agendadigitale.eu.

Inviare un abstract di circa 500 caratteri alla testata, presentando l'articolo.

Le misure del testo finale saranno comprese tra 6mila e 20mila caratteri, salvo accordi per misure superiori.

I riferimenti bibliografici dovranno essere preparati in conformità alle regole dell'APA style, 6a edizione (si vedano le linee guida e il tutorial).

Gli autori sono invitati a tener conto degli articoli già pubblicati nella rivista e di citarli nel loro contributo qualora siano ritenuti di interesse per il tema trattato.

Direzione e comitato editoriale

Direttore responsabile

Alessandro Longo, Direttore responsabile Agendadigitale.eu

Direttori scientifici

Paolo Ferri, Professore Ordinario di Tecnologie della formazione, Università degli Studi Milano-Bicocca

Mario Morcellini, Professore ordinario emerito in Sociologia della Comunicazione e dei Media digitali, Sapienza Università di Roma

Comitato scientifico

Presidente:

Alessandro Perego, Politecnico di Milano

Membri del Comitato scientifico

Francesco Agrusti, Università degli Studi Roma TRE

Davide Bennato, Università di Catania

Giovanni Biondi, Indire, Iulm

Giovanni Boccia Artieri, Università di Urbino

Paolo Calabrò, Università Vanvitelli di Caserta

Antonio Chella, Università di Palermo

Stefano Cristante, Università del Salento

Lelio Demichelis, Università Insubria

Marco del Mastro, Unicusano

Carlo Alberto Carnevale Maffè, Università Bocconi di Milano

Carmelo Cennamo, Università Bocconi di Milano

Michele Colajanni, Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia

Mariano Corso, Politecnico di Milano

Ottavio Di Cillo, università di Bari

Maurizio Ferraris, università di Torino

Ivan Ferrero, psicologo

Paolo Ferri, Università Bicocca di Milano

Pietro Fiore, Università di Foggia

Stefania Fragapane, Università degli Studi di Enna Kore

Alfonso Fuggetta, Politecnico di Milano

Alberto Gambino, Università Europea di Roma

Carlo Giovannella, Università Tor Vergata di Roma

Renato Grimaldi, Università di Torino

Mariella Guercio, Università Sapienza di Roma

Mauro Lombardi, Università di Firenze

Mariano Longo, Università del Salento

Roberto Maragliano, Università Roma Tre

Massimo Marchiori, Università di Padova

Berta Martini, Università di Urbino Carlo Bo

Leonardo Menegola, università Milano Bicocca

Tommaso Minerva, Università degli studi di Modena e Reggio Emilia

Mario Morcellini, Università degli Studi di Roma "La Sapienza"

Giuliano Noci, Politecnico di Milano

Fabrizio Onida, Università Bocconi di Milano

Norberto Patrignani, Politecnico di Torino

Mario Pireddu, Università degli Studi della Tuscia

Franco Pizzetti, Università di Torino

Alessio Plebe, Università di Messina

Roberto Pozzetti, psicanalista, LUDeS Campus Lugano, università Insubria

Antonio Rafele, Università di Parigi (CEAQ- Université Paris Descartes La Sorbonne)

Francesco Sacco, Università Bocconi di Milano

Donatella Sciuto, Politecnico di Milano

Nicola Strizzolo, Università di Udine

Elena Valentini, Università Sapienza di Roma

Guido Vetere, Università Sapienza di Roma

Comitato editoriale

Giovanni Boccia Artieri, Università di Urbino

Mario Pireddu, Università degli Studi della Tuscia

Luca Toschi, professore ordinario di Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l'Università di Firenze

Comitato di referaggio

Coordinatore: Luca Gastaldi, Polimi

Mauro Andreolini, sicurezza informatica, Unimore

Luca Baccaro, concorrenza, diritto comunicazioni elettroniche e dei media; studio legale Lipani Catricalà & Partner

Raffaello Balocco, IT e innovazione, Politecnico di Milano

Francesco Capparelli, privacy, cyber security, ecommerce, data management, identità digitale; studio legale ICT Legal Consulting

Antonio Chella, ingegneria informatica, intelligenza artificiale, Università di Palermo

Marco Centorrino, Università di Messina – processi culturali e comunicativi, nuove tecnologie

Ida Cortoni, media education e digital literacy; Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale, Sapienza Università di Roma

Giuseppe D'Acquisto, Autorità garante privacy, sicurezza e privacy

Mario dal Co, Economista e manager, già direttore dell'Agenzia per l'innovazione

Lelio Demichelis, Università Insubria, sociologia, economia

Francesco Di Giorgi, diritto dell'informazione e della comunicazione, tutela dei consumatori, diritto delle comunicazioni elettroniche; Agcom

Leonella Di Mauro, data management, e-commerce, tutela del consumatore, diritto delle comunicazioni elettroniche; Agcom **Luisa Franchina**, cyber security, Hermes Bay

Luca Gastaldi: eGov, sanità, telecomunicazioni, procurement pubblico, design thinking, Smart Working, Politecnico di Milano

Maurizio Gentile, professore associato, Università di Roma LUMSA, didattica e pedagogia

Antonio Ghezzi: strategia, business model, startups, mobile, Politecnico di Milano

Ugo Imbriglia, sociologo

Gevisa La Rocca, Università Kore di Enna, piattaforme digitali, communication research, analisi qualitativa dei dati

Nicola La Sala, registro degli operatori della comunicazione, fattura elettronica, industria4.0, editoria, cittadinanza digitale; Agcom

Emanuele Lettieri, sanità Politecnico di Milano

Maria Beatrice Ligorio, psicologia, università di Bari

Marika Macchi, economia, Unifi

Riccardo Mangiaracina: fatturazione elettronica, eCommerce, logistica e trasporti, export, Politecnico di Milano

Mirco Marchetti, Sicurezza informatica, unimore

Chiara Marzocchi, economia, Università di Manchester

Cristina Masella, Sanità, Politecnico di Milano

Carmelina Maurizio, Dipartimento di Filosofia e Scienze dell' Educazione Università di Torino

Stefano Moriggi, scienze della comunicazione, filosofia, Bicocca di Milano

Davide Mula, sanità digitale, cyber security, privacy; Agcom

Simone Mulargia, internet and social media studies; Lumsa

Antonella Napoli, sociologia, media e comunicazione, giornalista

Sebastiano Nucera, Università di Messina, Media e Tecnologie Indossabili

Achille Pierre Paliotta, Social cybersecurity, disinformazione, tecnologie digitali, intelligenza artificiale, sociologia economica; INAPP

Francesco Paoletti, docente di organizzazione aziendale e gestione delle risorse umane, Università degli Studi di Milano-Bicocca

Norberto Patrignani, computer ethics, filosofia, Politecnico di Torino

Dunia Pepe, Inapp e Università Roma Tre, cultura e formazione digitale

Alessio Plebe, Università di Messina, Scienze cognitive, pedagogiche, psicologiche

Francesco Pira, Unime, comunicazione pubblica, le dinamiche social, le fake news e i processi di disinformazione

Franco Pizzetti, diritto, privacy, università di Torino

Barbara Quacquarelli, scienze umane e formazione, università Milano Bicocca

Antonio Rafele, Sociologia dei processi culturali e comunicativi, Unicusano

Filippo Renga: turismo digitale, smart agrifood, finance and banking, mobile, Politecnico di Milano

Angelo Rovatti, tutela del diritto d'autore, diritti connessi, Diritto dei media; Agcom

Christian Ruggiero, sociologia del giornalismo e comunicazione politica; Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale, Sapienza Università di Roma

Franco Torcellan, Associazione RED – Laboratorio di Ricerca Educativa e Didattica "Formare Trasformare Innovare"

Angela Tumino: Internet of Things, logistica e trasporti, smart city, Politecnico di Milano

Simone Vannuccini, economia, SPRU

Francesco Varanini, filosofia, formazione, università di Pisa

Guido Vetere, Università Sapienza di Roma, intelligenza artificiale, tecnologia

INDICE DEL FASCICOLO

Giornalismi e piattaforme. Nuovi attori e nuovi formati	9
Di Francesca Rizzuto , professoressa associata nel Dipartimento Culture e Società dell’Università di Palermo e Andrea Maria Rapisarda Mattarella , giornalista, si è laureato in Studi Filosofici e Storici presso l’Università di Palermo.....	9
Intelligenza artificiale generale: una storia che si ripete	20
Di Vincenzo Ambriola, Università di Pisa.....	20
Fenomenologia del cyborg: ibridazioni uomo-macchina e digitalità senzienti	31
Di Giuseppe Galetta , Università degli Studi di Napoli Federico II.....	31
Il capitale umano e la digitalizzazione: motori di una PA moderna italiana nel contesto del PNRR	48
Di Chiara Vassillo , Dipartimento di Scienze Sociali, Università degli studi di Napoli “Federico II” e.....	48
Costanza Piciollo , Consulente PNRR.....	48
Quale intermediazione? Uso dei social e condivisione dei dati personali da parte della GEN Z	57
Di Antonella Capalbi , Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Unimore.....	57
Educare alla cittadinanza digitale per costruire ambienti democratici. Una ricerca mixed-method	64
Di Francesco Pizzolorusso , PhD Assegnista di ricerca in Pedagogia generale e sociale presso l’Università degli Studi di Bari “Aldo Moro” Dipartimento di Scienze della Formazione, Psicologia, Comunicazione.....	64
Quale comunicazione per “Territori in salute”: la sperimentazione in corso a San Casciano val di Pesa	74
Di Luca Toschi, Viola Davini, Marta Guarducci, Ludovica Mastrobattista, Eugenio Pandolfini, Marco Sbardella , Centro Ricerche “scientia Atque usus” per la Comunicazione Generativa ETS.....	74
Nuove forme di lavoro produttivo nel digitale per le donne migranti con un alto livello di istruzione in Spagna	89
Di Maria Luisa Di Martino , Research Fellow Dept. of Linguistics and Comparative Cultural Studies, Ca' Foscari University of Venice.....	89
Il Nuovo Abitare digitale è sociale: un modello possibile	105
Di Debora Pizzimenti e Assunta Penna , Università degli studi di Messina.....	105
Le relazioni affettive su TikTok: il “malessere” in un confronto tra dati digitali e dati istituzionali	117
Di Brigida Orria , Post-doc research fellow, Università degli Studi di Napoli Federico II.....	117
La digitalizzazione dei servizi alla prova della terza età	128
Di Dario Pizzul Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali, Università degli Studi di Pavia e Giulia Melis Dipartimento di Sociologia e Ricerca Sociale, Università degli Studi di Milano-Bicocca.....	128
Rivoluzione digitale e ricerca storica: <i>Natural Rights History</i> per la storia dei diritti umani	140

Di Alessandro Maurini , Ph.D. in Studi Politici: Storia e Teoria – Assegnista di ricerca – Dipartimento di Studi Storici, Università di Torino – Fondazione 1563 per l’Arte e la Cultura	140
Processi di vittimizzazione e furto di identità digitale: rischi e contromisure	146
Di Sandra Sicurella , Professoressa associata in Sociologia della Devianza e del Mutamento Sociale, Dipartimento di Sociologia e Diritto dell’Economia, Università di Bologna e Simone Tuzza , Ph.D. in Criminologia è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Sociologia e Diritto dell’Economia dell’Università di Bologna	146
Nuove prospettive per la partecipazione pubblica digitale nel web 4.0	157
Di Maria Stefania Podda , Ph.D in Amministrazione digitale e comunicazione pubblica, docente a contratto di Teorie e metodo per il web e lo sviluppo multimediale all’Università degli studi di Sassari.....	157
Migrazioni piattafornizzate. Pratiche digitali e tentativi di e-inclusion	164
Di Giacomo Buoncompagni , (PhD) assegnista di ricerca in Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l’Università di Firenze	164
Creare digitale: videogiochi per la valorizzazione dal basso del patrimonio storico	172
Di Carmine Christian Ruocco , HistoryLab centro di ricerca interdipartimentale dell’Università degli Studi di Teramo.....	172

Giornalismi e piattaforme. Nuovi attori e nuovi formati

L'avvento delle piattaforme digitali e dei social media ha rivoluzionato il modo in cui le notizie vengono prodotte, distribuite e consumate, imponendo ai professionisti del giornalismo una continua rielaborazione delle proprie strategie e tecniche per garantire veridicità e mantenere la fiducia del pubblico. Ecco le sfide economiche e culturali che il giornalismo contemporaneo deve affrontare

Di **Francesca Rizzuto**, professoressa associata nel Dipartimento Culture e Società dell'Università di Palermo e **Andrea Maria Rapisarda Mattarella**, giornalista, si è laureato in Studi Filosofici e Storici presso l'Università di Palermo

Le sfide per il giornalismo nella *platform society* (di Francesca Rizzuto)

Questo articolo affronta il tema del recente mutamento genetico del giornalismo anche in Italia, che ha registrato radicali cambiamenti nei contenuti, formati e, soprattutto, negli attori sociali coinvolti nelle pratiche di produzione dei testi informativi, riconducibili all'affermazione delle piattaforme digitali. Inoltre, il processo di digitalizzazione ha radicalmente mutato la professione giornalistica non solo sul piano dei nuovi circuiti per il business delle news ma anche sul significato attribuito al ruolo sociale del giornalista: nel sistema informativo contemporaneo coesistono media tradizionali e nuovi (Chadwick, 2013), che producono e diffondono capsule informative, esacerbando trend emersi già da alcuni anni come la crisi reputazionale ed economica del giornalismo italiano e l'aumento dell'accesso a fonti alternative di news in grado di rimodellare i consumi mediali degli utenti. Senza tralasciare le peculiarità tuttora evidenti delle diverse declinazioni nazionali dei news-system, l'assunto di base delle pagine che seguono è che nel sistema mediatico italiano, tradizionalmente "debole" e politicizzato, nuove logiche di produzione e consumo di notizie stiano ridefinendo non solo i valori dell'informazione (Sorrentino, Splendore, 2022), ma anche i concetti basilari di *professionista* e *destinatario* delle news (Zelizer, 2009). Nella società delle piattaforme (Van Dijck, Poell, de Waal, 2018), i social media emergono come fonti di informazione privilegiate e si diffondono forme narrative inedite, caratterizzate dalla crescente opacità tra vero, falso e plausibile (Maddalena, Gili 2017): in tale contesto, *vecchie* peculiarità e *nuove* pratiche stanno plasmando in termini inediti la crisi del giornalismo. Come in molti altri contesti nazionali, anche in Italia si sta sviluppando una nuova fase delle abitudini informative dei cittadini, caratterizzate non solo dalla crescita esponenziale dei social network, ma anche dal deciso declino della fruizione delle notizie tramite i canali tradizionalmente dominanti, come tv e giornali (García-Orosa, López-García, Vázquez-Herrero, 2020; Groot Kormelink, Costera Meijer, 2020): se prima del 2022 le testate giornalistiche legacy hanno

continuato a dominare il mercato delle notizie online, in questi ultimi anni le principali emittenti televisive e i giornali più importanti sono stati superati da player nati digitalmente e i ricavi pubblicitari digitali sono diventati predominanti (Rizzuto, 2023). In questo articolo, attingendo ai dati raccolti da Istat, AGCOM e Reuters, si mira ad evidenziare alcuni decisi cambiamenti di rotta del giornalismo italiano: in particolare, l'attenzione verrà focalizzata sulle fonti di accesso alla realtà, sui formati e sulle nuove dinamiche relazionali con i destinatari, le cui nuove pratiche di fruizione di news acquiscono la "crisi" economica e culturale del giornalismo, della quale numerosi studi hanno proposto letture e declinazioni differenti già da almeno due decenni. Nel contesto digitale dell'alluvione informativa, il giornalismo italiano si ritrova, pertanto, ad affrontare nuove sfide, dal cui esito potrebbero derivare conseguenze assolutamente rilevanti sia per il riconoscimento pubblico del suo ruolo sociale, che per il futuro dei sistemi democratici consolidatisi nel Novecento (Chambers, 2021). Non possiamo non ribadire, ancora una volta, la centralità della questione per l'attuale architettura istituzionale e la portata degli effetti potenziali di alcuni processi attualmente in corso (Floridi, 2017): del resto, la ricerca sui media ha evidenziato negli anni le modalità in cui le notizie possono alterare concretamente equilibri e policies, influenzando la partecipazione politica dei cittadini, incoraggiando l'apatia civica o rafforzando comunità polarizzate, attraverso la diffusione nociva di fake news e teorie del complotto (Riva, 2018; Bentivegna, Boccia Artieri 2021).

Social, editori, utenti: i nuovi trend dell'industria informativa italiana (di Andrea Maria Rapisarda Mattarella)

Lo scenario attuale nel quale ci si deve muovere se si vuole tentare di tracciare le tendenze che interesseranno l'industria informativa è molto volubile. Le differenze rispetto al passato sono già evidenti e radicali per quel che riguarda i canali di distribuzione: secondo un'elaborazione realizzata da Unioncamere-InfoCamere sui dati del registro delle imprese, in Italia negli ultimi 4 anni circa 2.700 edicole hanno cessato l'attività, a fronte di poco meno di 12mila a oggi presenti in tutto il territorio nazionale ¹. Dati come questi da tempo non sconvolgono più, in quanto i prodotti informativi oggi vengono offerti più comodamente al lettore via web, app o direttamente nella casella di posta elettronica. Oltre ai canali di distribuzione e altrettanto repentinamente, cambiano anche i formati dei prodotti: il classico articolo è sempre più affiancato da video, podcast e newsletter. La necessità di riflettere sui trend che investono il panorama informativo s'impone con prepotenza agli stessi giornalisti, i quali tentano di intercettare *cosa* ma soprattutto *come* il pubblico consuma news. Esempio per antonomasia è l'istituzione da parte dell'Ordine nazionale dei giornalisti di un Osservatorio sul giornalismo digitale ² che ha il dichiarato obiettivo di:

individuare i percorsi che il giornalismo intraprende, spesso con difficoltà e con le giuste preoccupazioni da parte degli stessi giornalisti, per definire strumenti da utilizzare e competenze da acquisire, per essere parte di questa continua trasformazione che i tempi e le tecnologie ci impongono.

I termini utilizzati in questa dichiarazione d'intenti lasciano poco spazio a interpretazioni: i giornalisti sono in difficoltà davanti a un mercato che muta alla stessa velocità con cui nascono nuove tecnologie.

¹ <https://www.unioncamere.gov.it/comunicazione/comunicati-stampa/giornalai-sempre-piu-difficili-da-trovare-perse-2700-edicole-4-anni>

² <https://www.odg.it/osservatorio-sul-giornalismo-digitale>

Queste preoccupazioni sono così forti da travalicare i confini delle stanze consiliari e dei comitati scientifici, insinuandosi nelle redazioni. Sul “dannato ruolo del giornalismo”³, un esempio, prova a riflettere Il Post con la sua Charlie⁴, una newsletter che, con cadenza domenicale, riporta le vendite dei quotidiani nazionali, analizza le fake news diventate virali ancor prima che qualcuno riesca a pronunciare correttamente “fact-checking”, racconta le vicende che coinvolgono sia il giornalismo italiano sia quello d'oltreoceano. E interessante risulta non solo cosa Charlie tratti ma come lo faccia, ovvero quale scelta attui del mezzo attraverso cui veicolare l'informazione: quello della newsletter, strumento che da anni è tornato alla ribalta nel panorama americano e nel quale stanno investendo anche la maggioranza dei giornali italiani. La ragione è facilmente intuibile: permette di scavalcare piattaforme di distribuzione di terze parti e d'intrattenere un dialogo diretto con quel lettore che da tempo ha perso: si tratta indubbiamente di un piano commerciale coraggioso, dal momento che significa tentare di scavalcare i social media e le piattaforme di aggregazione di notizie, prima fra tutte Google News. Messi in chiaro quali siano gli altri attori in gioco, avendo definito coraggioso il tentativo di disintermediare la propria offerta informativa da quelli che rappresentano i principali luoghi di consumo di prodotti mediali, risulta eufemistico laddove si considera che, a livello globale - la principale porta d'accesso alle informazioni è rappresentata da Google e che la maggioranza delle conversazioni online delle persone avvengono nel demanio di Meta.

Prendendo in esame il nostro paese, l'audience dei siti e delle applicazioni d'informazione generalista nel 2023 ha registrato 37,7 milioni di utenti unici. Non sono da meno i dati riguardanti i social, i quali hanno chiuso lo scorso anno con quasi 39,2 milioni di utenti unici, con una crescita di oltre 640mila visitatori rispetto all'anno precedente. Nondimeno è cresciuto anche il tempo che questi utenti trascorrono sui social: circa 21 ore e 26 minuti al mese, con una crescita di 12 minuti rispetto al dicembre 2022⁵. Stando a questi numeri, la sola idea di provare a svincolarsi da fornitori del genere non appare più coraggiosa bensì pura incoscienza. Con utenze e tempo di permanenza simili è direttamente consequenziale il fatto che questi giocatori hanno scalato la classifica delle fonti di approvvigionamento d'informazione per gli italiani, a discapito dei media tradizionali.

³ Come da sottotitolo della newsletter de Il Post del 12 maggio 2024

⁴ <https://www.ilpost.it/2020/07/31/newsletter-sui-giornali-charlie/>

⁵ Rapporto AGCOM 2023

Andamento delle quote di utenza dei mezzi come fonte di informazione sul totale della popolazione, 2022-2023 (val. %)

	2022	2023	Diff. % 2022-2023
Telegiornali	51,2	48,3	-2,9
Facebook	35,2	29,7	-5,5
Motori di ricerca su internet	23,4	29,6	6,2
Tv all news (es.: rainews24, tgcom24, sky tg24)	21,0	19,6	-1,4
YouTube	16,9	18,5	1,6
Siti web di informazione	19,3	16,2	-3,1
Instagram	-	15,3	-
Giornali radio	14,6	13,7	-0,9
Quotidiani online	14,3	11,8	-2,5
App su smartphone	9,4	9,7	0,3
Quotidiani cartacei a pagamento	7,8	8,1	0,3
TikTok	-	7,0	-
Televideo	5,6	5,1	-0,5
Settimanali/mensili cartacei	4,9	4,7	-0,2
Telegram	-	4,2	-
Blog, forum online	3,6	3,8	0,2
Quotidiani cartacei gratuiti (free press)	2,1	2,9	0,8
Twitter/X	3,4	2,5	-0,9
Servizio sms tramite telefono cellulare	3,5	2,2	-1,3
Podcast	1,8	1,3	-0,5

Tab. 1 Fonte: Indagini Censis 2022 e 2023

Ma se si tratta di terreni così floridi, perché non limitarsi ad adagiarsi piuttosto che nascondere se stessi ed i propri articoli dietro un paywall, in un'epoca in cui domina il social-vetrina? Perché investire tempo e denaro in produzioni audio/video come - a esempio - i podcast, quando il paradigma dominante è quello di reel estremamente brevi? Perché perdere tempo a scrivere una newsletter quando sia il consumatore sia l'algoritmo prediligono il formato video? Di risposte a queste domande ne vengono in mente, in prima battuta, almeno tre: la prima è anche probabilmente il motivo principale per cui i giornali fanno riflessioni come questa sulle tendenze del consumo dei prodotti informativi: ovviamente stiamo parlando di soldi. Qualche anno fa, quando Facebook sembrava l'attore monopolista nel mondo dei social, i più ottimisti credevano che questa piazza digitale avrebbe potuto in quel momento non solo salvare i giornali - il cui declino era già iniziato da tempo - ma persino garantirgli un futuro (Simi, 2024). Ciò in virtù del fatto che sino ad allora su internet non esisteva un così grande aggregatore di potenziali lettori, soprattutto giovani. Il social, infatti, appare come la terra promessa per tutti quei progetti editoriali che puntavano proprio a questi ultimi come target di

riferimento, ma anche per chi credeva di aver trovato il modo di offrire i propri contenuti a chi non li cercava più sull'homepage di un sito internet, men che mai in un'edicola. Ma tale promessa non è stata mantenuta; d'altronde i contenuti fruttati esclusivamente sui social non producono alcun tipo di ritorno economico. La loro fondamentale funzione era quella del trampolino di lancio per generare contatti sul proprio sito web nel tentativo di attirarne in massa, ma questo ha solo dato un'ulteriore spinta propulsiva ai fenomeni dell'iperproduzione di contenuti e del clickbaiting. Facebook ha portato, infatti, ad una riclassificazione dei contenuti informativi, abbandonando i precedenti criteri di accuratezza o verifica delle fonti, sulla base dei suoi cinque emoji (Khan, 2024); ed è evidente - con un veloce "scroll" in una qualsiasi pagina Facebook di un giornale - come le reazioni che più si raccolgono nei post d'informazione siano, al di là dell'originario "mi piace", quelle di rabbia e tristezza. Appare dunque chiaro come titoli sensazionalistici, allusivi e retorici - che risultano funzionare, per l'appunto, da gancio per l'attenzione del lettore - hanno conosciuto la propria età aurea in piattaforme dove la monetizzazione e la condivisione sono indissolubilmente legate (Calderini, 2022). Quella che sembrava una situazione *win-win*, tanto per Facebook quanto per i giornali, ansiosi di andare a bussare alla porta di potenziali partner pubblicitari con una buona dote di visitatori giornalieri al proprio sito, è però svanita quando si sono intromessi sul mercato nuovi attori, e soprattutto, nuovi social. La seconda risposta alle domande poste si può rintracciare proprio alla luce dell'ingresso sul mercato da parte dei nuovi social; il che ha segnato la fine di un modello di riferimento. Stando ai dati Censis sopra segnalazioni, Facebook - che, insieme a Twitter/X, è stato nell'ultimo fondamentale decennio vettore di traffico per i siti d'informazione, è in caduta libera, perdendo ben 5,5 punti percentuali in un solo anno. La dieta mediatica degli italiani conferma, del resto, un trend a cui si sta assistendo anche a livello internazionale: secondo uno studio condotto da Chartbeat e riportato dal Reuters Institute (Newmann, 2024), nel 2023 si è registrato ben il 48% in meno di traffico proveniente da Facebook. Ciò ha ovviamente terrorizzato gli editori che, nel corso del 2024, proveranno a correre ai ripari diminuendo sensibilmente gli investimenti in quelli che oggi potrebbero definire i social media tradizionali, a favore di quelli che rappresentano le nuove promesse del mercato: in cima alla classifica troviamo WhatsApp seguito a ruota da TikTok.

Which tech platforms will news organisations be focusing on in 2024?

Net score calculated as proportion of respondents saying they are putting more effort, minus those putting less effort.



When it comes to distribution and engagement via third party platforms, will you be putting more or less effort into the following platforms in the coming year? Base: 299.

Tab. 2 Fonte : Indagini Reuters Institute 2024

Leggere il nome dell'app leader nel campo della messaggistica privata non sconvolge all'indomani del lancio della funzione "updates channel", tramite la quale è possibile iscriversi a canali dedicati dove le redazioni possono mandare messaggi di testo, foto, video e link a siti esterni. Proprio alla luce dell'implementazione di questa funzione, chiarissimi i motivi per i quali gli editori vogliono aumentare questa voce di spesa: in primis, stando ai dati del report *Digital 2024* dell'agenzia *We are social* in collaborazione con la società di monitoraggio online *Meltwater*, si tratterebbe dell'app più diffusa sui device italiani: il 90,3% delle persone tra i 16 ei 64 anni dichiara di utilizzarla⁶ inoltre, nonostante preveda la fruizione attraverso un canale di distribuzione di terze parti, questo strumento permette un collegamento diretto con il lettore, nel tentativo di fidelizzarlo e quindi di ricucire quella ferita che, da quando è iniziato il declino della carta stampata, non è stata mai sanata. Al contrario, nella seconda fase del giornalismo sui social la situazione si è aggravata in quanto i nuovi social come Instagram e TikTok segnalano proprio la fine di quel modello di riferimento che erano stati Facebook e Twitter: l'elemento più rilevante è che il cambio di paradigma non ha riguardato solo la piattaforma intesa come mero canale di distribuzione, bensì anche il formato di confezionamento delle news, cioè l' articolo, rimasto al centro del flusso informativo, anche nel mondo digitale perché è molto più semplice indicizzare, cercare e individuare un testo scritto, rispetto ai formati audio/video, su un motore di ricerca. Inoltre, non è da sottovalutare anche la convenienza di questo mezzo: produrre un articolo tendenzialmente costa molto meno in termini di tempo e denaro di quanto non costi, per esempio, una produzione video. L'enorme proliferazione di articoli online si deve forse anche grazie alla loro velocità di realizzazione a basso costo. Ma l'articolo scritto è in antitesi rispetto alla ragione d'essere

⁶Meltwater, *Noi siamo sociali*, 2024

di piattaforme come Instagram e TikTok, nate per la condivisione di contenuti foto e video. Di conseguenza, le redazioni si sono dovute attrezzare per intercettare questa nuova domanda che proviene da una fascia di pubblico ben precisa: le nuove generazioni. Social come Instagram e TikTok sono infatti, subito dopo WhatsApp, i social preferiti dagli under 30 in Italia: il 72,9% di loro dichiara di utilizzare Instagram, il 56,5% TikTok ⁷. Il *Digital News Report* del Reuters Institute dello scorso anno aveva già mostrato come questi network stessero crescendo in modo estremamente rapido, qualificandosi sempre più come lo strumento attraverso il quale il pubblico più giovane accede alle notizie. Le redazioni si sono lanciate proprio all'inseguimento di questo pubblico, non senza difficoltà. Due elementi in particolare rendono palese l'enorme differenza tra il *modus operandi* impiegato nelle routine produttive fino all'avvento delle nuove piattaforme: il primo è il totale capovolgimento di prospettiva con il passaggio dai 16:9 della televisione ai 9:16 dello smartphone, che non rappresenta solo un ribaltamento del punto di vista tecnico ma porta con sé logiche e linguaggi che si adattano proprio allo smartphone come, ad esempio, la brevità dei video, la presenza dei sottotitoli, l'utilizzo di parole chiave o, al contrario, l'ostracizzazione delle parole non gradite all'algoritmo, e così via. Inoltre, non va sottovalutato il fatto che Instagram e TikTok non favoriscono l'accesso ai siti web delle testate; non è possibile, infatti, condividere, se non come mera stringa di testo, link esterni ai post condivisi sul feed; e se, da un lato, è possibile inserirli altrove (bio , storie, ecc.), dall'altro, l'interfaccia utente non incentiva in alcun modo a farlo, in quanto il loro obiettivo primario è quello di convincere l'utente a rimanere incollato allo schermo il più a lungo possibile, replicando un servizio gratuito, passivo e poco impegnativo che non si discosta troppo dalle modalità di fruizione che hanno caratterizzato la televisione. Ciò potrebbe comportare che sul lungo periodo i contatti provenienti da questi social non siano in grado di replicare gli stessi risultati che garantivano Facebook e Twitter. Prime avvisaglie di questo potenziale cambiamento di modello di riferimento si può riscontrare nel fatto che, dopo i progetti editoriali squisitamente digitali che sono stati i protagonisti dell'ultimo decennio, stanno cominciando a nascere nuovi progetti dichiaratamente orientati a essere “solo social” ⁸. Al contrario, la nuova funzione implementata da Meta su WhatsApp poco sopra citata sembrerebbe andare direttamente incontro al desiderio dei giornali di recuperare un rapporto diretto con i lettori; inoltre sembrerebbe farlo con le stesse modalità che avevano caratterizzato l'informazione su Facebook e qualificandosi a sua volta come poco più che una porta d'accesso, grazie a quella corsia preferenziale per la propria pagina web che è rappresentata dai link esterni, col fine di aumentare i visitatori e monetizzare attraverso la pubblicità o farli “scontrare” con un paywall e convincerli ad abbonarsi. Quest'ultima parola, probabilmente, rivela quale sia la reale premura degli editori di ricreare quel rapporto disintermediato tra i propri prodotti ed i consumatori. Nel 2024 ben l'80% degli editori (Newmann, 2024) continuerà a investire grandi somme sulle campagne di abbonamenti e di membership, in quanto queste costituiscono la maggiore voce di entrate per le aziende, superando anche i proventi pubblicitari. I quotidiani si sono chiusi adottando paywall sempre più restrittivi. Hanno in sostanza, cercato di creare nel digitale ciò che era un tempo per la carta stampata: avere come pubblico principale e zoccolo duro i lettori affezionati e paganti. Nel frattempo, però, l'età media di questi lettori continua ad avanzare senza che le generazioni native digitali entrino a far parte di questo circolo. Il piano appare abbastanza chiaro: far pagare l'informazione. Una scelta del genere non dovrebbe sconvolgere se si considera che vendere giornali per molti, considerato che gli editori pur stanno man mano scomparendo, è diventato un business come un altro. Eppure, l'idea di dover pagare l'informazione online a molti sembra quasi ossimorica. Tuttavia, dato che le sottoscrizioni di questi

⁷ Censis, 2024

⁸ In Italia vedasi progetti editoriali come: *Will Media*, *Penshare*, *Torcha*, ecc.

abbonamenti fanno fatica a decollare, la sfida a questo punto rimane: come riabituare i lettori o, nel caso delle fasce più giovani, persino come convincerli per la prima volta a pagare l'informazione, per di più in un mercato dove l'informazione gratuita supera di per sé la domanda?

Most important revenue streams for commercial publishers in 2024



Which of the following digital revenue streams are likely to be important or very important for your company in 2024? - choose all that apply. Base: Respondents from commercial publishers only (excluding publicly funded public broadcasters) = 275.

Tab. 3 Fonte : Indagini Reuters Institute 2024

Le motivazioni che spingono gli editori a recuperare quel rapporto diretto e fiduciario con i lettori non coincidono del tutto con ciò che spinge i giornalisti a farlo. Certamente sperare che il mercato editoriale torni in salute è una speranza che coltivano anche loro, ma a dirla tutta la dovrebbero coltivare tutti i cittadini che auspicano nella libera informazione:

Un giornalista precario e sottopagato – soprattutto se tale condizione si protrae nel tempo – viene di fatto sospinto a lavorare puntando alla quantità piuttosto che alla qualità del prodotto informativo, e con poca indipendenza, sotto l'ombra di un costante ricatto che dal piano economico e professionale passa presto a quello dei più elementari diritti, a partire da quelli costituzionalmente riconosciuti.⁹

Che oggi il *quantitativo* abbia ottenuto, almeno economicamente, il primato sul *qualitativo* è indiscusso, e questo è avvenuto molto prima dell'arrivo dei social, forse ancora prima dell'arrivo di internet. A questo si coniuga il fatto che un giornalista che vive senza prospettive di stabilità economica mostra il fianco a condizionamenti o finanche ricatti che minano “quel diritto insopprimibile dell'informazione e di critica posto alla base dell'ordinamento professionale”¹⁰. Se già questo di per sé basta a spogliare i giornalisti della loro ragion d'essere, ad aggravare la loro condizione si aggiunge un ulteriore fattore che complica ancor di più il tutto ovvero l'immissione in massa di nuovi concorrenti: i *creatori*. Nel momento in cui per “pubblicare” sembra che non serva più competenza, gavetta e men che meno l'iscrizione a un albo professionale, perché basta cliccare sullo

⁹ Carta di Firenze della deontologia del lavoro giornalistico, 2011

schermo “pubblica” ed il testo è accessibile ad un pubblico potenzialmente enorme, è stato inferto un ulteriore colpo al giornalismo inteso non solo come settore industriale ma soprattutto come professione indispensabile all'interno di un assetto democratico. Il professionista, dunque, rischia di annegare in un “mare” di *creators* che si pongono in cima alla catena alimentare dei social network. Sullo sfondo della disaggregazione dell'informazione abbiamo visto emergere proprio questa economia di creatori sostenuta dalle stesse piattaforme digitali, realtà fortemente frammentate nelle quali i giornali non sono altro che uno dei tanti tasselli, perdendo così la propria posizione di epicentro dell'ecosistema informativo. Tra le macerie del settore qualcosa, comunque ne rimane: i valori.

I giornali dovrebbero quindi smettere di concepirsi come fabbriche di contenuti per riscoprire la propria funzione sociale (Tedeschi Lalli, 2024). La terza risposta che si ricercava è proprio questa: il giornalismo non è mai stato in grado di lasciarsi trascinare dalle tendenze e per questo sente la necessità di riflettere su di esse e di continuare a riflettere sulla stessa professione, dato che tentare di ricostruire un rapporto diretto con il lettore significa non può significare soltanto puntare a ricostruire il proprio posto nel mercato.

Giornalismi e circuiti dei social. Alcune osservazioni conclusive (di Francesca Rizzuto)

Nella nuova ecologia dei media informativi contemporanei un radicale processo di ibridazione sistemica emerge in maniera evidente non solo dai dati relativi alla produzione e al consumo delle news, ma anche nei discorsi dei professionisti dell'informazione italiani, che riflettono la loro percezione di crisi riguardo al significato del loro ruolo sociale. Secondo Splendore ((Splendore, 2017) tale processo è l'esito dello smantellamento delle organizzazioni giornalistiche tradizionali così come la conseguenza dei drastici cambiamenti nelle logiche professionali dovuti a nuove modalità di interazione con i destinatari-producers: in queste pagine è stato discusso l'impatto della presenza delle piattaforme nel sistema mediatico italiano attraverso la presentazione dei principali cambiamenti recenti nel consumo di notizie e nella struttura del mercato dei media. I dati presentati rendono evidente non solo le nuove pratiche di consumo delle informazioni, ma anche le strategie messe in campo da professionisti ed editori per intercettare nuovi bisogni di news e nuove modalità di produzione dei contenuti, che rendono plausibile una versione plurale del termine stesso giornalismo, in grado di evidenziare la moltiplicazione di formati, contenuti, attori, canali coinvolti. Seguendo trend diffusi in altri contesti occidentali, anche in Italia non solo i social network sono diventati una fonte fondamentale di notizie, ma si segnala il parallelo e costante declino dell'uso della televisione e della carta stampata a favore di player nati digitalmente: si tratta di un cambiamento rilevante dopo decenni di primato della televisione quale strumento principale per accedere alla realtà (Murialdi, 2006) e, perfino, in un news-system in cui le testate giornalistiche tradizionali hanno continuato a dominare per molti anni il mercato delle notizie online. La velocità dei cambiamenti è anch'essa straordinaria: infatti, nel momento attuale assistiamo già ad una vera e propria seconda fase del giornalismo sui social, caratterizzata dalla fine di quel modello di riferimento che sono stati Facebook e Twitter ed il crescente successo di WhatsApp, Instagram e TikTok. Si tratta di un verso e proprio cambio di paradigma che non riguarda solo la piattaforma intesa come mero canale di distribuzione, ma anche il formato tradizionale usato da secoli per confezionare le news, vale a dire l' articolo, che era rimasto al centro del produzione informativa anche nel mondo digitale, in quanto il testo scritto restava comunque più semplice da indicizzare e cercare su un motore di ricerca, rispetto ai formati audio/video. La rivoluzione delle piattaforme, come è stato già rilevato, sta producendo anche

cambiamenti significativi nelle strategie del mercato delle news spingendo gli editori ad investire sempre di più risorse per campagne di abbonamenti e di membership, che costituiscono la principale fonte di entrate per le aziende, superando anche i proventi pubblicitari. In conclusione, se è indiscutibile che nello scenario contemporaneo del giornalismo italiano si possono osservare modelli di produzione e consumo delle notizie totalmente cambiati, tuttavia questa trasformazione è piena di contraddizioni. Anche se è sempre stato economicamente debole e non autonomo dalla politica, la sua crisi contemporanea sembra diversa da quella discussa negli ultimi decenni. Il sistema informativo italiano è passato da un'informazione che seguiva ritmi tradizionali (dai telegiornali, ai giornali e riviste con i loro diversi momenti di metabolizzazione delle notizie) ad una improvvisa frattura di tutti i paradigmi e dei modelli di business precedenti. Nell'era delle piattaforme tutto è cambiato: la distribuzione, la sincronizzazione temporale con i fatti, la manipolabilità del significato dato al giornalismo in una società. Adesso è il tempo di gestire i cambiamenti e non semplicemente prefigurarne le conseguenze: l'impatto è già palese ed impone a professionisti così come agli attori istituzionali di fronteggiarlo con regole e criteri coerenti con il nuovo panorama mediale.

Bibliografia

- AGCOM. (23 aprile 2024). *Osservatorio sulle comunicazioni 2023*.
- Bentivegna S., Boccia Artieri G. (2021), *Voci della democrazia. Il future del dibattito pubblico*, Il Mulino, Bologna.
- Calderini, B. (2022, gennaio 24). Click baiting , così le big tech finanziano la disinformazione. *Agenda Digitale*. <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/il-clickbaiting-e-un-business-cosi-le-big-tech-finanziano-la-disinformazione/>
- Censis. (2024, marzo 11). *19° Rapporto sulla comunicazione*.
- Chadwick A. (2013), *The hybrid media system. Politics and power*, Oxford University Press, Oxford-New York.
- Chambers S. (2021), *Truth, Deliberative Democracy, and the Virtues of Accuracy: Is Fake News Destroying the Public Sphere?*, *Political Studies*, Vol. 69(1) 147–163
- Floridi L., (2017), *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Editore Cortina Raffaello, Milano.
- Groot Kormelink T. & Costera Meijer I. (2020), A User Perspective on Time Spent: Temporal Experiences of Everyday News Use, *Journalism Studies*, 21:2, 271-286.
- Kahn, G. (2024). Salvare il giornalismo locale per salvare la democrazia. *Tendenze e scenari per il giornalismo. Rapporto 2024*
- García-Orosa B., López-García X., & Vázquez-Herrero J., (2020). Journalism in Digital Native Media: Beyond Technological Determinism
- Maddalena, G., Gili, G., (2017), *Chi ha paura della post-verità?*, Marietti, Bologna.
- Meltwater e siamo sociali. (2024, Febbraio 21). *Rapporto Digitale 2024*.
- Murialdi P. (2006), *Storia del giornalismo italiano. Dalle gazette a Internet*, Il Mulino, Bologna.
- Newman, N. (2024, gennaio). Tendenze e previsioni su giornalismo, media e tecnologia 2024. *Digital News Project, gennaio 2024*

Ordine dei Giornalisti. (2011, 8 novembre). *Carta di Firenze della deontologia del lavoro giornalistico*.

Rizzuto F. "News consumption in Italy in the digital era. Trust, crisis and disinformation" in DIGITOS, REVISTA DE COMUNICACIÒN DIGITAL, Universitat de Valencia, vol. 9, Monográfico: *Consumo de noticias y evasión de noticias en el sistema de medios híbridos*, pp. 109-125.

Riva G. (2018), *Fake news*, il Mulino, Bologna.

Simi, L. (2024). "Una nuvola scintillante di frammenti": l'informazione al tempo dei nuovi social e lo "spacchettamento" della professione. *Tendenze e nuovi scenari per il giornalismo. Rapporto 2024*.

Sorice M. (2020), *Sociologia dei mass media*, Carocci, Roma.

Splendore S. (2017), *Il giornalismo ibrido. Come cambia la cultura giornalistica in Italia*, Carocci, Roma.

Sorrentino C., Splendore S. (2022), *Le vie del giornalismo*, Il Mulino, Bologna.

Tedeschi Lalli, M. (2024). *Salvare il giornalismo, forse. Tendenze e nuovi scenari per il giornalismo. Rapporto 2024*.

Van Dijck J., Poell T. & de Waal M. (2018). *The Platform Society: Public Values in a Connective World*. Oxford University Press.

Zelizer B.(ed.) (2009), *The Changing Faces of Journalism*, Routledge, New York.

Intelligenza artificiale generale: una storia che si ripete

I recenti risultati dell'intelligenza artificiale generativa hanno riportato all'attenzione dei ricercatori, ma anche del grande pubblico, il tema dell'intelligenza artificiale generale. L'articolo riprende questo tema, ricostruendone la storia e raccogliendo le testimonianze di coloro che l'hanno affrontato.

Di Vincenzo Ambriola, Università di Pisa

Non si può parlare di *intelligenza artificiale generale*, anche conosciuta come AGI, senza ricordare le parole di Alan M. Turing, quando propose il famoso test per riconoscere in una macchina la capacità di pensiero.

Da macchine pensanti a macchine intelligenti

Dopo una breve storia dell'intelligenza artificiale, passando in rassegna i risultati ottenuti mediante l'uso delle reti neurali, si fornisce una definizione della sua forma più potente, quella generale. Ancora una volta è Turing a guidarci nel passaggio, intrigante, da macchine pensanti a macchine intelligenti che apprendono e ragionano. Strettamente legato all'intelligenza artificiale generale è il concetto di singolarità, anticipato da John von Neumann e ripreso poi da Irving J. Good e, più recentemente, da Raymond Kurzweil. Entra in campo la bomba atomica, riportando l'attualità delle grandi discussioni che questa arma devastante ha avuto nel dibattito etico sulla tecnologia.

Parlando di tempi più recenti, e degli straordinari risultati ottenuti dall'intelligenza artificiale generativa, è utile ripercorrere la storia di OpenAI e del suo creatore Sam Altman, per capire lo stretto legame tra una visione profetica, la singolarità, e la necessità o la convenienza di ottenere profitti economici e potere strategico. Infine, per dare spazio al dibattito corrente, si confronta la posizione preoccupata di Mario De Caro con quella, a suo stesso dire, agnostica e diffidente di Anil Seth. Le conclusioni, brevi e aperte a ogni futuro, chiudono questo viaggio nel tempo.

Intelligenza artificiale, una definizione

Secondo la definizione di Stuart J. Russell e Peter Norvig, l'intelligenza artificiale è «*lo studio di agenti che ricevono stimoli dall'ambiente ed effettuano azioni*». Storicamente, l'intelligenza artificiale è stata vista da due diverse prospettive: corrispondenza alle prestazioni umane, razionalità nell'operare correttamente. Un altro modo di distinguere l'intelligenza è vederla come una proprietà interna dei pensieri mentali e di ragionamento oppure come una caratteristica esterna

comportamentale. Nel dibattito attuale, quest'ultima considerazione mette a confronto la visione ontologica con quella epistemologica.

Già nel 1950, Turing scrisse un articolo in cui si chiedeva se le macchine potessero pensare, anticipando di qualche anno la prima definizione di intelligenza artificiale data nel convegno dell'estate del 1956 tenuto al Dartmouth College, con la partecipazione di John McCarthy, Warren McCulloch, Marvin Minsky, Claude Shannon e Nathaniel Rochester. Prima di rispondere a questa semplice domanda, Turing fece un passo indietro e si domandò quale fosse il significato di “macchina” e di “pensiero”, invitando il lettore a non usare il normale significato dei due termini, ritenendo questa attitudine “pericolosa”, perché avrebbe avuto lo stesso valore scientifico attribuibile a un sondaggio effettuato su base statistica. Come ben sappiamo, Turing riformulò il problema iniziale in termini di un gioco molto in voga a quei tempi, il “gioco dell'imitazione”. Senza entrare nel merito dell'esperimento mentale proposto da Turing, ci interessa evidenziare la natura prettamente fenomenologica del test di Turing, che non vuole dimostrare una proprietà intrinseca delle macchine ma la capacità di comportarsi come un umano che, senza ombra di dubbio, è un'entità pensante.

Gli spunti contenuti dell'articolo di Turing sono tantissimi e meritano di essere studiati e analizzati non solo da un punto di vista storico ma anche concettuale. Ad esempio, il capitolo 7 è dedicato interamente alle “macchine pensanti” (*Learning Machines* nel testo originale). Dopo aver affermato di non avere «*argomenti molto convincenti in grado di supportare il mio punto di vista in maniera positiva*» Turing propose la realizzazione di una macchina pensante mediante un processo di apprendimento, simile a quello che gli esseri umani seguono a partire dalla nascita, quando sono esposti a stimoli sensoriali e intellettuali e imparano a conoscere il mondo. Si ritrovano in questa idea i metodi alla base dell'apprendimento automatico (*Machine Learning*, in inglese), dove il rovesciamento dei due termini rivela un profondo cambiamento di prospettiva. Se Turing propone di istruire le macchine, affinché diventino pensanti, l'apprendimento automatico si pone l'obiettivo, più limitato e prosaico, di automatizzare l'apprendimento, senza alcuna pretesa di cambiare la natura dell'entità computazionale coinvolta in questo processo. Il progresso tecnologico degli ultimi anni ha fatto evolvere le tecniche di apprendimento automatico fino a giungere sia ai risultati di *AlphaZero* nel gioco degli scacchi e del go, che a quelli, straordinari e ancora ampiamente incompresi, dei *Large Language Model*. Sempre tornando al 1950, è doveroso riportare le parole di Turing quando cercò di individuare le migliori attività intellettuali nelle quali le macchine sarebbero entrate in competizione con gli umani. La sua scelta, con la debita premessa che si trattò di una decisione difficile da prendere, fu che «*molte persone avrebbero pensato che un'attività molto astratta, come il gioco degli scacchi, sarebbe stata la migliore*». Ma Turing non si fermò qua, ritenendo anche che la macchina dovesse «*essere dotata dei migliori organi sensoriali possibili e poi addestrata a capire e parlare la lingua inglese*», anticipando la robotica e i modelli fondazionali. Nel suo ottimismo scettico, Turing concluse affermando che «*possiamo vedere solo ciò che è davanti a noi, ma ci sono tante cose che dobbiamo necessariamente fare*».

Un excursus nell'intelligenza artificiale generale

La storia dell'intelligenza artificiale è molto lunga e articolata. Michael Haenlein e Andreas Kaplan l'hanno raccontata in termini di stagioni, inverni e primavera, spiegandone i passaggi cruciali fino al 2000. Enrico Francesconi ha aggiunto a questa narrazione la stagione attuale, chiamandola l'estate

dell'intelligenza artificiale e della legge, per i grandi progressi ottenuti negli ultimi anni. Ciò che colpisce è la resilienza di questa disciplina che, nonostante gli insuccessi dovuti a insufficienti capacità di calcolo e di memoria, riesce sempre a ripartire sulla base di nuove scoperte ma anche sull'approfondimento di tecniche ritenute inadatte.

Le reti neurali artificiali

Il caso più eclatante è quello delle reti neurali artificiali. Definite nel 1943 da Warren McCulloch e Walter Pitts, furono considerate come il primo modello formale (matematico) in grado di spiegare operativamente il funzionamento del cervello umano, composto da una rete formata da un enorme numero di neuroni collegati tra loro da un ancora più grande numero di sinapsi. Successivamente, gli esperimenti effettuati da Frank Rosenblatt realizzati mediante il *Perceptron*, un programma software in grado di simulare queste reti, ne hanno dimostrato la capacità di apprendere funzioni specifiche, senza dover programmare specificamente i singoli neuroni. Il grande salto qualitativo è avvenuto negli ultimi anni, quando la potenza di calcolo disponibile ha consentito la realizzazione di reti neurali caratterizzate da miliardi di parametri (un parametro può essere considerato come una sinapsi che collega due neuroni). A titolo di esempio, ChatGPT 3.5 utilizza 175 miliardi di parametri.

Questa nuova estate dell'intelligenza artificiale, caratterizzata dalle inaspettate capacità dei modelli fondazionali basati su grandi reti neurali addestrate con enormi quantità di dati, ha riaperto il dibattito sull'intelligenza artificiale generale, un dibattito che sembrava poggiarsi esclusivamente su elementi emozionali, filosofici e, in alcuni casi, esoterici.

IA debole e IA forte

Prima di dare una definizione di questa forma di intelligenza dobbiamo prendere in considerazione alcuni passaggi storici. Per convenzione, l'intelligenza artificiale è chiamata "debole" quando risolve una particolare classe di problemi e non possiede abilità cognitive di carattere generale. Viene chiamata "forte" quando invece è in grado di esprimere capacità senzienti o consapevoli. Tornando a Turing, una macchina dotata di una forte intelligenza sarebbe considerata a pieno titolo capace di pensare. Questa visione di onnipotenza viene confermata da un altro pioniere del settore, Herbert A. Simon quando nel 1965 scrisse che «*le macchine saranno capaci, entro vent'anni, di fare tutto ciò che un umano può fare*» (citazione riportata da Crevier). In letteratura compaiono altre connotazioni di intelligenza artificiale forte, come "Human-level AI" o super-intelligenza, quando se ne vogliono evidenziare le capacità sovrumane.

Il confronto con l'intelligenza umana

Il confronto con l'intelligenza umana è sempre stato drammatico e coinvolgente. Già Turing ritenne che la capacità di calcolo dei calcolatori, a quel tempo estremamente lenti rispetto a quelli attuali, avrebbe consentito lo svolgimento di compiti irraggiungibili agli umani. Visse infatti l'esperienza di Colossus, uno dei primi calcolatori elettronici in grado di decifrare i codici usati dai nazisti per proteggere le comunicazioni da eventuali intercettazioni. Realizzato sulla base del modello matematico sviluppato dallo stesso Turing, Colossus fu in grado di decifrare in un solo giorno

centinaia di messaggi segreti mediante calcoli che avrebbero richiesto una quantità di tempo molto maggiore se svolti da esseri umani. Questa disparità di potenza computazionale stupì così tanto gli scienziati, ma anche la pubblica opinione, che per un lungo periodo a seguire i calcolatori sono stati anche chiamati “cervelli elettronici”.

Le numerose definizioni di intelligenza artificiale generale hanno tutte in comune la capacità di imparare a svolgere una qualsiasi attività intellettuale umana e animale. Ciò significa costruire una “macchina”, nel senso originalmente proposto da Turing, che risulterebbe indistinguibile da un umano (o da un animale, per non escludere a priori comportamenti intelligenti che gli umani non hanno). Si tratta di una macchina molto complessa, che non si limita a svolgere in maniera sovrumana alcune attività intellettuali, ma è capace di esibire un comportamento che possiamo chiamare universale.

L’ambizione degli scienziati di affrontare un ambito scientifico in maniera globale, minimizzando il numero di assiomi e leggi che lo spiegano e che ne prevedono con sufficiente precisione i fenomeni, ha permesso di capire a fondo le basi teoriche della matematica, della fisica, della chimica e di tante altre discipline. Anche l’informatica è stata oggetto di studi fondazionali che hanno messo in luce i profondi collegamenti con la matematica, la logica e, più recentemente, la fisica. Pochi anni dopo la pubblicazione dei due teoremi di incompletezza di Kurt Gödel, Turing fornì una descrizione matematica (e, quindi astratta e non dipendente da alcuna tecnologia) di un dispositivo in grado di effettuare qualsiasi calcolo definibile algoritmicamente. Le sue creature, chiamate Macchine di Turing, sono così formalmente potenti che è possibile costruirne una “universale”, in grado di simulare tutte le altre.

Questa idea di universalità permeò i ragionamenti di Turing, facendogli pensare che la realizzazione di una macchina pensante altro non sarebbe stato che un sistematico e paziente lavoro di programmazione. È interessante riprendere il suo articolo del 1950, quando affermò che «*l’analogia della ‘pelle di una cipolla’ può anche essere utile*» quando si analizzano le funzioni della mente e si ritrovano alcune operazioni che possono essere spiegate in termini puramente meccanici. Secondo questa analogia, osservando dall’esterno la mente è possibile riconoscere le funzioni meramente meccaniche che, come lo strato esterno di una cipolla, possono essere rimosse per osservare quelle più interne in un processo iterativo che può concludersi in due modi concettualmente diversi: arrivare a ciò che Turing chiama “la vera mente”, oppure scoprire che l’ultimo strato della cipolla non ha più nulla al suo interno. Nel primo caso si avrebbe la prova che la mente non è definibile algoritmicamente e che, quindi, non può essere espressa da una funzione calcolabile. Nel secondo caso, si dovrebbe ammettere che «*l’intera mente è meccanica*». Tornando all’intelligenza artificiale generale, non si può ignorare il ragionamento di Turing e riportare la realizzazione di questa forma forte di intelligenza artificiale alla scoperta e alla fedele riproduzione di “tutti” i meccanismi che operano in una mente umana.

Il concetto di singolarità tecnologica

Irving John Good, matematico e crittografo britannico, lavorò con Turing a Bletchley Park, nel già citato progetto per la decrittazione dei messaggi scambiati dai nazisti. Alla fine della Seconda guerra mondiale, la carriera dei due scienziati andò avanti per qualche anno quando furono entrambi chiamati da Max Newman alla Manchester University. L’aneddotica sui rapporti tra Turing e Good è vasta e a

tratti colorita. Possiamo immaginarli mentre parlano di macchine universali, macchine che pensano, teoria della calcolabilità e tutto ciò che in quegli anni frenetici e irripetibili tenne impegnate le menti degli scienziati, sconvolti soprattutto dalle ignote e paurose prospettive dell'energia atomica e degli ordigni capaci di sprigionare energie distruttive prima di allora inimmaginabili. Forse nelle loro discussioni, le paure atomiche si mescolavano e si confondevano con quelle computazionali.

Nel 1966 Good pubblicò un articolo in cui parlò esplicitamente di macchine ultra-intelligenti. In poche ma incisive frasi fece una profezia che per molti è successivamente diventata tema di ricerca. Riprendiamole per ricostruire il suo ragionamento. Per prima cosa Good definì una macchina ultra-intelligente come *«una macchina che può di gran lunga superare tutte le attività intellettuali di qualsiasi essere umano dotato di una qualsiasi intelligenza»*. La tripla precisazione rende questa macchina straordinariamente potente. Non solo è capace di svolgere tutte le attività intellettuali umane, ma lo fa superando in potenza tutti gli esseri umani, indipendentemente dal loro quoziente intellettivo.

Non è più sufficiente essere dei geni, come Albert Einstein o Enrico Fermi, per rappresentare un ostacolo insormontabile, una macchina ultra-intelligente è superiore alla genialità umana. Sulla base di questa premessa Good dedusse che *«poiché il progetto delle macchine è una di queste attività intellettuali, una macchina ultra-intelligente potrebbe progettare macchine ancora migliori»*.

Dobbiamo ammettere che il passaggio logico è teoricamente ammissibile ma che richiederebbe una potenza computazionale così grande da renderlo non realizzabile nella pratica. Ma Good andò oltre, prevedendo addirittura una *«esplosione di intelligenza di tale forza da lasciare molto indietro l'intelligenza umana»*. Come non rivedere in questo scenario apocalittico le immagini delle bombe atomiche che esplosero con così tanta forza da distruggere due inermi città. E infatti la previsione finale fu che *«la prima macchina ultra-intelligente sarà l'ultima invenzione che l'uomo avrà mai bisogno di fare»*. La parte finale del ragionamento di Good suona veramente ironica quando si augurò che tutto ciò accadesse *«a condizione che la macchina sia abbastanza docile da dirci come tenerla sotto controllo»*.

L'istante temporale in cui la tragedia tecnologica ipotizzata da Good avviene è chiamato "singolarità tecnologica", un istante dopo il quale la crescita della tecnologia diventa incontrollabile e irreversibile, con conseguenze imprevedibili (e forse funeste) per l'umanità. Della gravità di questo istante ne parlò già von Neumann, in una conversazione riportata da Stanislaw Ulam, il padre della bomba atomica ad idrogeno. Von Neumann ritenne che il progresso tecnologico stesse accelerando così rapidamente da avvicinarsi a una qualche "singolarità" nella storia della razza umana, un evento dopo il quale un radicale cambiamento sarebbe diventato inevitabile. Pur riconoscendo che *«le tecnologie sono sempre costruttive e benefiche»* ritenne anche che *«le loro conseguenze tendono a incrementare l'instabilità»*, una preoccupazione dettata negli anni Cinquanta dalle tensioni tra le superpotenze dovute sia alla corsa agli armamenti nucleari che alla "cortina di ferro" che divise l'Occidente dall'Unione Sovietica. La recente, forte accelerazione dell'intelligenza artificiale generativa ripropone adesso scenari già visti.

Il tema della singolarità nel contesto dell'intelligenza artificiale

Dopo le premonizioni e le profezie di von Neumann e Good fu Raymond Kurzweil, nel 2005, a riprendere il tema della singolarità e ad analizzarla nel contesto dell'intelligenza artificiale. Nel primo

capitolo del suo libro più conosciuto, Kurzweil elencò circa 40 principi che saranno alla base delle sue argomentazioni. Molti di essi sono previsioni tecnologiche che non si sono avverate nelle previste scale temporali: (2025) «avremo una dettagliata comprensione di come funzionano tutte le regioni del cervello umano», (2010) «i supercalcolatori emuleranno l'intelligenza umana», (2020) «i personal computer emuleranno l'intelligenza umana», (2025) «avremo concreti modelli software dell'intelligenza umana». Alcune, invece, si sono avverate prima di quanto previsto: (2030) «i computer supereranno il test di Turing». Si fa fatica a separare, con evidenze fattuali e non con semplici ipotesi e congetture, i principi privi di esplicite indicazioni temporali, ma che poi si sono avverati, dagli altri che Kurzweil collocò in un preciso istante del futuro prossimo. Ad esempio, mentre adesso è ragionevolmente lontano il giorno in cui «le macchine saranno capaci, come gli umani, di progettare e ingegnerizzare le tecnologie, e potranno accedere alla loro documentazione progettuale per manipolarla ed evolverla», non ci sono dubbi che «le macchine sono in grado di imparare a svolgere un'attività per ripeterla ad altissima velocità, con ottimale accuratezza, senza stancarsi». Nonostante questo, Kurzweil ha avuto il merito di analizzare con grande lucidità ed evidenza scientifica il rapidissimo progresso tecnologico in settori in cui l'intelligenza artificiale stava svolgendo un ruolo importante e strategico, anticipando di due decenni il grande salto provocato dai modelli fondazionali.

L'arrivo dirompente di OpenAI

Fondata nel 2015 da Sam Altman ed Elon Musk, OpenAI era originariamente una società basata su un'attività di ricerca puramente *no profit*, con la missione di costruire un'intelligenza artificiale generale. Altman credette, e afferma di credere ancora in questa idea, pensando che solo un'azienda *no profit* sarebbe in grado di realizzarla, perché le altre concentrerebbero i loro sforzi esclusivamente per fare profitti. Non solo, anche se ci riuscissero non potrebbero controllarne gli effetti sull'umanità. Di questa idea era anche Musk, che in numerose discussioni aveva appoggiato le posizioni di Altman. Per completezza è necessario aggiungere che l'idea di perseguire l'intelligenza artificiale generale per via "aziendale" fu all'origine della nascita di DeepMind, una società fondata nel 2010 da Shane Legg, Demis Hassabis e Mustafa Suleyman e acquisita nel 2014 da Google.

Gli originari finanziatori di OpenAI furono Musk, Peter Thiel, Jessica Livingston, Amazon Services e Y Combinator (l'incubatore di start up). Nel dicembre 2015, dopo aver reclutato i migliori talenti che ne condividevano la missione, OpenAI entrò in una fase di ricerca ad ampio spettro che non riuscì a farla progredire verso l'intelligenza artificiale generale. I primi risultati degni di nota arrivarono dal lavoro di Alec Radford, che riuscì a costruire un sistema in grado di dialogare, istruito con i commenti del codice software di Reddit e le recensioni che i consumatori esprimono sui prodotti venduti da Amazon. Ma fu subito dopo l'attestarsi delle tecniche basate su reti neurali con meccanismi di attenzione, definite nel 2017 in un articolo pubblicato da ricercatori di Google e dell'Università di Toronto, che OpenAI ottenne risultati inattesi e sconvolgenti. Sotto la guida di Ilya Sutskever furono realizzate le prime versioni di ChatGPT che esibivano comportamenti emergenti non programmati esplicitamente.

In quel periodo Altman iniziò a credere di poter realizzare l'intelligenza artificiale generale e a preoccuparsi dell'impatto sull'umanità. All'inizio del 2018, Musk espresse le sue preoccupazioni sulla sicurezza, affermando che era molto più di una priorità. Per questo, si offrì di acquistare OpenAI.

Altman e gli altri soci si opposero e Musk reagì violentemente ritirandosi e lasciando OpenAI praticamente senza risorse finanziarie per andare avanti. Nel 2019 tutto cambiò.

OpenAI, da non profit a for profit (e ritorno?)

Venne creata una nuova società OpenAI *for profit*, controllata dal consiglio di amministrazione della vecchia società *no profit*, per garantire il raggiungimento della missione originale. Subito dopo, Microsoft entrò nel capitale sociale della nuova società, investendo 13 miliardi di dollari e fornendo il supporto hardware e il tempo di calcolo per lo sviluppo delle successive versioni di ChatGPT.

Quando fu creata la società *for profit*, fu stabilito che sarebbe ritornata a essere *no profit* a due condizioni, non mutuamente esclusive: il raggiungimento della sua missione oppure un valore societario pari a una cifra enorme che qualcuno ipotizza essere un trilione di dollari. Non solo, nel momento della singolarità, l'accordo prevede che tutti i contratti in essere firmati da OpenAI saranno automaticamente invalidati, sulla presunzione che, dopo la singolarità, il denaro non avrà più alcun senso o valore. Molti hanno fatto notare che la prima condizione si basa su un evento non ben definito, mentre la seconda è facilmente verificabile. Altman ha risposto dicendo che soddisfare la seconda condizione implica soddisfare la prima.

Ma l'intelligenza artificiale generale non è stata ancora realizzata

Un anno dopo il rilascio di ChatGPT 3.5 si può tranquillamente affermare che l'intelligenza artificiale generale non è stata realizzata e che, anzi, questo obiettivo appare ancora lontano. I modelli fondazionali esibiscono comportamenti sorprendenti ma, per alcuni, sono solo dei “pappagalli stocastici” in grado di generare sequenze di testo basate su un processo di apprendimento costoso, complesso e oscuro. Mancano a questi sistemi la capacità di ragionamento logico e di rispetto e conoscenza del senso comune che rende possibile l'interazione tra esseri umani. Non sappiamo se Altman abbia abbandonato i suoi ideali, ma molti altri stanno costruendo intelligenze artificiali orientate al profitto e al potere. Per il momento le previsioni di Kurzweil non si sono avverate ma aleggiano cupamente sull'umanità.

La storia di OpenAI non termina qui. Il 17 novembre 2023 il consiglio di amministrazione della società *no profit* ha licenziato Altman, accusandolo di non essere stato costantemente sincero nelle sue comunicazioni con il consiglio, ostacolando la sua capacità di esercitare le proprie responsabilità. Questa decisione ha dato spazio a varie ipotesi, tra cui quella secondo cui Altman stesse dedicando troppo tempo a progetti collaterali o fosse troppo deferente nei confronti di Microsoft. Non solo, c'è stato anche chi ha messo in circolazione alcune teorie cospirative, come l'idea che OpenAI avesse creato l'intelligenza generale artificiale e che il consiglio avesse bloccato le attività di OpenAI su suggerimento di Ilya Sutskever. Il seguito della vicenda è noto: dopo una settimana Altman è rientrato in OpenAI nella sua vecchia carica e i membri del consiglio di amministrazione si sono dimessi per essere sostituiti da persone più allineate al nuovo corso, fortemente influenzato dalla Microsoft.

Le opinioni contrastanti sull'impatto dell'IA

«*Quando il gioco si fa duro, i duri cominciano a giocare*», espressione cult di fine anni Settanta che ci arriva da John Belushi in “Animal house”. Un altro modo di affrontare il gioco duro è proibirlo per qualche tempo, mettendo a cuccia i “duri” affinché non possano fare danni. Si tratta di una situazione ben nota, che von Neumann affrontò chiedendosi esplicitamente cosa fare. La sua posizione è incredibilmente moderna: «*una tecnologia che ha creato pericoli e instabilità può essere utilmente usata per risolverli*». Non solo, ma all’aumentare dell’utilità di una specifica tecnologia è possibile ipotizzare che i suoi effetti saranno ancora più destabilizzanti. La potenza di una tecnologia è pertanto ambivalente e il suo pericolo intrinseco. Per questo, von Neumann fu risoluto quando escluse quella che chiamò “pseudosoluzione” e, cioè, inibire, ostacolare o proibire *a priori* una tecnologia che appare pericolosa. Non è possibile, infatti, agire su una specifica tecnologia senza toccarne altre, non è possibile «*separare i leoni dagli agnelli*».

In un articolo apparso recentemente su questa rivista, Mario De Caro affronta quella che ritiene essere la più radicale minaccia tecnologica «*la possibilità futuristica, ma non molto remota, che l’intelligenza artificiale possa diventare autonoma al punto da causare enormi danni all’umanità, indipendentemente dalla volontà dei suoi progettisti*». Riprende i temi qui trattati sull’intelligenza artificiale generale, la singolarità, l’ultra-intelligenza. Cita ciò che il filosofo Nick Bostrom ha scritto sull’interazione dell’uomo con l’intelligenza artificiale: «*siamo come bambini piccoli che giocano con una bomba*», condividendo la posizione di porre vincoli e limiti alla crescita tecnologica. Non sorprende il riferimento alla bomba che, senza ombra di dubbio, è quella atomica come anticipato da von Neumann. Sulla linea indicata da Kurzweil, De Caro riprende il tema delle capacità sovrumane delle macchine e, soprattutto, il timore che «*un giorno le macchine possano programarsi da sole, rivoltandosi contro i loro creatori e tentando di sottometterli o, secondo i futurologi più catastrofisti, addirittura di sterminarli*». Un timore che al momento non appare tecnologicamente plausibile, almeno nel breve periodo, in quanto richiede che le macchine siano «*dotate di libero arbitrio, intenzionalità e coscienza, cioè macchine che dovrebbero essere considerate persone a tutti gli effetti*».

L’assenza di coscienza, però, non rende le macchine innocue perché sono già in grado di migliorare autonomamente il loro comportamento. L’esempio della supremazia nel gioco degli scacchi e del go per De Caro è significativo per dimostrare in maniera concreta questa capacità. In chiusura del suo interessante articolo, De Caro si chiede «*se noi umani saremo sempre in grado di impedire (magari utilizzando leggi ispirate a quelle di Asimov) che questa nuova e sorprendente capacità delle macchine sfugga completamente al nostro controllo, come temono Bostrom e altri futurologi. La risposta a questa domanda non la conosciamo ancora, ma è auspicabile che sia positiva*».

Di diverso avviso è Anil Seth, un neuroscienziato britannico che si occupa della coscienza negli organismi viventi e in quelli artificiali. Seth separa nettamente intelligenza e coscienza, ritenendo che la prima sia posseduta dagli umani ma anche da altre creature viventi e che possa manifestarsi nelle macchine. Esprime il suo scetticismo nei confronti dell’intelligenza artificiale perché crede che le macchine non abbiano ancora raggiunto dei livelli di raffinatezza da poterle considerare intelligenti. Per quanto riguarda la coscienza, Seth si dichiara un diffidente funzionalista agnostico. L’intelligenza può aumentare a dismisura senza che ciò produca automaticamente l’insorgenza della coscienza.

L’attenzione di Seth per la coscienza è fondamentale per comprendere la sua posizione verso l’intelligenza artificiale generale. Per raggiungere livelli paragonabili a quelli umani, Seth ritiene che

ci sia l'implicita assunzione che le macchine diventino anche coscienti e, quindi, possano orientare il loro sviluppo esponenziale verso obiettivi incompatibili con la sopravvivenza dell'umanità. Ma questa assunzione è ritenuta errata perché basata su un «insieme di tre preoccupazioni che hanno conferito alla prospettiva della coscienza artificiale un'urgenza e una patina apocalittica che davvero non merita». Relativamente alla crescita esponenziale di alcuni fenomeni, come quelli elencati da Kurzweil, Seth fa notare che «il problema delle curve esponenziali ... è che ovunque ci si trovi su di esse, tutto ciò che sta davanti appare impossibilmente ripido e quanto sta dietro appare irrilevantemente piatto». In pratica, l'osservazione dell'andamento dei fenomeni non è in grado di darci un'indicazione di ciò che accadrà nel prossimo futuro ma solo una comprensione di ciò che è accaduto nel passato. Un atteggiamento che tutti coloro che investono in borsa conoscono benissimo.

Conclusioni

Leggere il futuro è una qualità che nel mondo antico era attribuita agli oracoli, intermediari dispettosamente scelti dagli dèi. Gli oracoli, però, non facevano previsioni precise e puntali, ma preferivano esprimersi in maniera allusiva, ellittica, in modo da essere difficilmente accusabili di sbagliare. La versione moderna degli oracoli è più raffinata e utilizza tecniche e narrazioni molto efficaci. Spesso, la previsione è inquadrata in un contesto che prevede una qualche forma di complotto, per cui ogni tentativo di confutarla automaticamente la rinforza. Non si vuole affermare che la previsione della singolarità, causata dalla realizzazione dell'intelligenza artificiale generale, sia basata sul desiderio di dominio di un gruppo organizzato di persone. Questo gruppo sarebbe così ampio che se ne conoscerebbero i membri, le finalità e le risorse utilizzate. Piuttosto è più ragionevole pensare che lo sviluppo dell'intelligenza artificiale produrrà grandi cambiamenti in tutti quei campi in cui le attività sono prevalentemente intellettuali, mettendo in discussione quella supremazia che finora è stata propria degli umani.

Anziché preoccuparci dell'arrivo della singolarità provocata dall'intelligenza artificiale generale è giunto il momento di riconsiderare il dramma collettivo causato dalla detonazione di due bombe atomiche e dalla successiva corsa agli armamenti nucleari. La “prima” singolarità accadde infatti alle 8:15 del 6 agosto 1945, quando gli Stati Uniti sganciarono *Little Boy* su Hiroshima, e tre giorni dopo, quando *Fat Man* distrusse Nagasaki. Il numero delle vittime, stimato tra 150 000 e 220 000, fu enorme rispetto alle ragioni che la causarono. Nell'attesa della “prossima” singolarità dobbiamo agire con anticipo e determinazione, individuandone i rischi e i pericoli, affinché non sia funesta come la prima.

Ringraziamenti

L'autore desidera riconoscere il supporto del progetto Europeo EIC Pathfinder EMERGE (GA N. 101070918).

Bibliografia

Bender, E.M., Gebu, T., McMillan-Major, A. and Shmitchell, S. (2021), *On the Dangers of Stochastic Parrots: Can Language Models Be Too Big?* , FAccT '21: Proceedings of the 2021 ACM Conference on Fairness, Accountability, and Transparency, 610–623.

- Bostrom, N. (2014), *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*, Oxford University Press. Versione italiana (2018), *Superintelligenza. Tendenze, pericoli, strategie*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Crevier, D. (1993), *AI: The Tumultuous Search for Artificial Intelligence*, BasicBooks, New York.
- De Caro, M. (2023), *Presto le macchine faranno tutto da sole: siamo davvero vicini alla singolarità tecnologica?* Quaderni di Agendadigitale.eu, Digital360, Milano.
- Francesconi, E. (2022), *The Winter, the Summer and the Summer Dream of Artificial Intelligence and Law*, Presidential address to the 18th International Conference on Artificial Intelligence and Law.
- Good, I.J. (1966), *Speculations Concerning the First Ultra-intelligent Machine*, *Advances in Computers*, Elsevier, Volume 6, 31-88.
- Kurzweil, R. (2005), *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology*, Viking, New York. Versione italiana (2008), *La singolarità è vicina*, Apogeo Education, Milano.
- Haenlein, M. and Kaplan, A. (2019), *A Brief History of Artificial Intelligence: On the Past, Present, and Future of Artificial Intelligence*, *California Management Review*, Volume 61, Issue 4, August 2019, 5-14.
- McCarthy, J., Minsky, M., Rochester, N. and Shannon, C. (1955), *A Proposal for the Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence*.
- McCulloch, W. and Pitts, W. (1943), *A Logical Calculus of Ideas Immanent in Nervous Activity*, *Bulletin of Mathematical Biophysics*. 5 (4): 115–133.
- Rosenblatt, F. (1958), *The perceptron: A Probabilistic Model for Information Storage and Organization in the Brain*, *Psychological Review*, 65 (6): 386–408.
- Russell, S.J. and Norvig, P. (2022), *Artificial Intelligence: A Modern Approach*, Pearson, Harlow. Versione italiana (2022), *Intelligenza artificiale: un approccio moderno*, Pearson, Milano.
- Sadler, M. and Regan, N. (2019), *Game Changer AlphaZero's Groundbreaking Chess. Strategies and the Promise of AI*, New in Chess, Alkmaar.
- Seth, A. (2021), *Being You: A New Science of Consciousness*, Dutton Books, London. Versione italiana (2023), *Come il cervello crea la nostra coscienza*, Raffaello Cortina Editore, Milano.
- Turing, A.M. (1936), *On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem*, *Proceedings of the London Mathematical Society*.
- Turing, A.M. (1950), *Computing Machinery and Intelligence*, *Mind*, 59, 433-460.

Ulam, S. (1958), *John von Neumann 1903-1957*, Mathematics, History, Philosophy Bulletin of the American Mathematical Society, Providence.

Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., Uszkoreit, J., Jones, L.A., Gomez, N., Kaiser, Ł. and Polosukhin, I. (2017), *Attention is all you need*, Advances in neural information processing systems, 5998–6008.

Von Neumann, J. (1955), *Can we Survive Technology?*, Fortune, Forbes.



Fenomenologia del cyborg: ibridazioni uomo-macchina e digitalità senzienti

L'evoluzione del cyborg, da icona dell'immaginario collettivo a entità biotecnologica avanzata potenziata da tecnologie quali protesi e impianti neurali. Una rassegna dei progressi più recenti della ricerca sull'ibridazione uomo-macchina, ci aiuta a esaminare il tema dello human enhancement da prospettive interdisciplinari, sollevando questioni su coscienza artificiale, identità e l'evoluzione futura dell'umanità

Di **Giuseppe Galetta**, Università degli Studi di Napoli Federico II

Il concetto di **cyborg** affonda le radici nella fantascienza, ma ha una storia profondamente radicata nella ricerca scientifica. Nel 1960, gli scienziati Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline coniarono il termine “cyborg” (contrazione di *cybernetic organism*): tale concetto si riferisce a esseri viventi che hanno acquisito abilità potenziate grazie all’innesto di componenti artificiali o all’integrazione di tecnologie cibernetiche (Wiener, 1968; 2020). La corsa allo spazio durante la Guerra Fredda contribuì a questa riflessione, portando alla proposta di modificare la biologia umana per adattarla ad ambienti alieni, creando così l’ipotetico “astronauta cyborg” (Clynes & Kline, 1960; 1961). Nell’immaginario collettivo, il termine “cyborg” evoca immagini di esseri ibridi e senzienti, al confine tra l’uomo e la macchina, un concetto che ha radici profonde nella fantascienza e nel dibattito culturale contemporaneo (Abruzzese, 1988; Caronia, 1996; 2008; 2020). L’idea del cyborg, esplorata in opere seminali quali “*Cyborg Manifesto*” di Donna Haraway (1991b) e “*Neuromancer*” di William Gibson (1984), riflette una fusione tra organico e artificiale che sfida le nostre tradizionali concezioni di identità e corporeità. Questa figura, un tempo relegata ai margini della narrativa speculativa, è oggi una realtà tangibile grazie ai progressi nelle tecnologie di impianti neurali e nelle interfacce uomo-macchina, come documentato da Kevin Warwick (2004; 2012) e Miguel Nicolelis (2011), portando all’impianto di un microchip nel cervello del primo paziente umano grazie a Neuralink, la start-up di interfacce neurali fondata da Elon Musk e altri imprenditori della Silicon Valley. In un’epoca in cui la tecnologia è onnipresente e sempre più integrata nelle nostre vite, il cyborg emerge come un simbolo potente del nostro futuro postumano, imponendo la ridefinizione dei confini tra uomo e tecnologia, come evidenziato da numerosi studiosi (Hayles, 2006; Barcellona, 2007; Benanti, 2012; Braidotti, 2013).

Obiettivi

L’obiettivo di questo lavoro sarà quello di esplorare le implicazioni socioculturali e filosofiche dell’integrazione uomo-macchina. Contrariamente ad una visione dualistica, che separa nettamente natura umana e tecnologia, il cyborg è il simbolo della fusione tra “carne e artificio” (Berardi, Caronia & Zucchella, 2005). Attraverso questa lente, si cercherà di superare le barriere ontologiche tradizionali tra umano e non umano, aprendo la strada ad una “normalizzazione” del modello cyborg nella società attuale. Infatti, si esplorerà la fenomenologia del cyborg non solo come topos culturale, ma come entità

corporea reale in continua trasformazione, grazie ai progressi della tecnologia, con implicazioni profonde per l'individuo e la società. Si analizzerà quindi l'evoluzione del cyborg da figura narrativa ad entità biotecnologica, investigando come l'ibridazione uomo-macchina stia ridefinendo la percezione e l'esperienza del corpo umano, cercando di rispondere ad alcune domande fondamentali, ossia: come le attuali tecnologie cyborg stanno trasformando l'esperienza umana? Quali sono le implicazioni sociali di tali trasformazioni? In che modo le narrative sulla figura del cyborg influenzano e sono influenzate dalle tecnologie emergenti? Come la tecnologia sta modificando il concetto di corporeità?

Metodologia

Per analizzare l'evoluzione del cyborg, si esaminerà sia la storia del termine che le rivoluzioni tecnologiche e biotecnologiche degli anni '80 e '90 del secolo scorso, fino ad affrontare l'attuale dibattito sullo *human enhancement* alimentato dai più recenti progressi in campo biotecnologico, considerando le posizioni antitetiche dei bioconservatori e dei transumanisti (Savulescu & Bostrom, 2009). Infine, si esploreranno le possibilità offerte dal modello cyborg nel processo d'integrazione tra l'uomo e i dispositivi tecnologici, che prefigurano l'avvento di un superuomo, dotato di un corpo "aumentato", ossia potenziato da processi di protesizzazione e innesti biomeccanici. L'analisi utilizzerà un approccio multiprospettico, allo scopo di offrire una visione completa sull'argomento, includendo un esame critico della letteratura esistente, l'illustrazione delle più recenti tecnologie, così come i risultati delle ricerche scientifiche più attuali. Attraverso un'analisi interdisciplinare si descriverà la fenomenologia del cyborg, indagando la sua complessità e problematicità per l'attuale società postmoderna (Lyotard, 1981).

Storia ed evoluzione del Cyborg

A partire dal XX secolo, la figura del cyborg è entrata prepotentemente nel lessico culturale attraverso la fantascienza, dove incarna un'entità biologica dotata di innesti o protesi meccaniche in grado di espandere le capacità umane oltre i limiti imposti dalla natura. Ma le origini del concetto di cyborg, quale essere umanoide, androide o macchina biologica, risalgono al XIII secolo, quando nel 1206 il matematico arabo Al-Jazari scrisse il primo trattato sugli automi, che affascino anche Leonardo Da Vinci, che nel 1495 progettò un proprio modello di automa-cavaliere. Fu nel 1737 che l'inventore francese Jacques de Vaucanson costruì il primo automa meccanico, cui seguirono gli automi creati da Pierre Jaquet-Droz a partire dal 1770. Nell'ambito della cultura di massa, il mito del potenziamento del corpo umano attraverso la tecnologia (*human enhancement*) affonda le sue radici alla fine della prima rivoluzione industriale, con la pubblicazione del romanzo gotico "*Frankenstein*" di Mary Shelley nel 1818, dove si narra della creazione di un essere mostruoso costituito da parti di cadaveri e innesti meccanici, che viene riportato in vita grazie alla tecnica del galvanismo. Il romanzo ebbe numerose trasposizioni cinematografiche, diffondendo nell'immaginario collettivo il mito di un corpo umano artificialmente potenziato dalla tecnologia, un ibrido uomo-macchina capace di sopravvivere alla morte. Il mito ebbe una prima trasposizione cinematografica con il film *Metropolis* di Fritz Lang (1927). Il fatto più rilevante è che, in queste versioni originarie della figura, il potenziamento umano riguarda soltanto la parte fisica, ma non quella mentale e intellettuale, confondendosi in parte con le narrazioni mitologiche di un essere plasmato a figura umana, dotato di una forza sovrumana, come il Golem narrato dalla tradizione ebraica (Wiesel, 1996). Ma, come già anticipato, fu nel 1960 che il

termine “cyborg” venne utilizzato per la prima volta in ambito scientifico da due medici consulenti della NASA, Manfred E. Clynes e Nathan S. Kline, per descrivere un essere umano “migliorato”, in grado di sopravvivere in ambienti extraterrestri (Clynes & Kline, 1960; 1961): erano gli anni della Guerra Fredda e della corsa allo spazio.

Dall'immaginario alla realtà

A partire dagli anni Ottanta e Novanta del secolo scorso, attraverso la narrativa di fantascienza, la figura del cyborg si trasforma in icona dell'immaginario collettivo: grazie al romanzo “*Neuromancer*” (Neuromante) di William Gibson (1984), iniziatore del genere *cyberpunk*, la figura del cyborg (droide, androide, automa, robot antropomorfo o replicante) diventa un meme che si diffonde rapidamente in tutti gli ambiti della cultura di massa. Il mito cibernetico dell'integrazione uomo-macchina in un nuovo essere potenziato viene amplificato attraverso il cinema, grazie a una serie di cult movie di successo, il cui filone narrativo prosegue ancora oggi. La relativa filmografia comprende i seguenti titoli: *Westworld* di Michael Crichton (1973), *Tron* di Steven Lisberger (1982), *Blade Runner* di Ridley Scott (1982), *Terminator* di James Cameron (1984), *Robocop* di Paul Verhoeven (1987), *Johnny Mnemonic* di Robert Longo (1995), *Matrix* di Andy e Larry Wachowski (1999), *L'uomo bicentenario* di Chris Columbus (1999), *AI Artificial Intelligence* di Steven Spielberg (2001), *Minority Report* di Steven Spielberg (2002), *Io, robot* di Alex Proyas (2004), *Il mondo dei replicanti* di Jonathan Mostow (2009), *Eva* di Kike Maíllo (2011), *Elysium* di Neill Blomkamp (2013), *The Machine* di Caradog W. James (2013), *Her* di Spike Jonze (2013), *Automata* di Gabe Ibáñez (2014), *Transcendence* di Wally Pfister (2014), *Ghost in the Shell* di Rupert Sanders (2017), *Humandroid* di Neill Blomkamp (2015), *Ex Machina* di Alex Garland (2015), *Blade Runner 2049* di Denis Villeneuve (2017), *Upgrade* di Leigh Whannell (2018), *Crimes of the Future* di David Cronenberg (2022), *M3GAN* di Gerard Johnstone (2022) e *After Work* di Erik Gandini (2023).

La rappresentazione dei cyborg nei media ha spesso riflettuto ansie culturali riguardo l'identità e l'integrità del corpo umano, come evidenziato nel “Manifesto Cyborg” di Donna Haraway (1991b; 1995), dove l'autrice descrive il cyborg come una creatura ibrida in un mondo post-genere, un idealtipo in grado di superare i limiti del binarismo tradizionale mettendo, in crisi le norme sociali e le strutture di potere esistenti. Questa narrazione ha posto le basi per la comprensione contemporanea del modello cyborg, non solo come metafora dell'uomo postmoderno, ma come realtà imminente, con profonde implicazioni per la società attuale. Infatti, negli ultimi anni si è assistito ad una progressiva trasformazione del cyborg da figura dell'immaginario collettivo a entità biomeccanica incarnata nella realtà. L'evoluzione dell'uomo verso un nuovo essere cibernetico era già stato immaginato nel 1920 dallo scrittore ceco Karel Čapek nel dramma utopistico R.U.R. (titolo originale: *Rossumovi Univerzální Roboti*), un'opera di letteratura distopica dove compare per la prima volta il termine “robot”, che rappresenta un umanoide organico del tutto simile all'essere umano, dotato di coscienza e in grado di provare sentimenti, ma anche di ribellarsi al suo creatore, prefigurando l'avvento della singolarità tecnologica (Čapek, 2015). I rischi della ribellione della macchina all'uomo sono stati attentamente considerati da Isaac Asimov, che nel suo romanzo *I, robot* (pubblicato nel 1950), pone dei limiti alle capacità autonome dei robot attraverso le cosiddette “leggi della robotica”, il cui scopo è salvaguardare l'essere umano subordinando la macchina all'uomo (Asimov, 2021). È nel corso del ventunesimo secolo che sono stati fatti i primi passi verso la definizione del cyborg quale entità reale, grazie all'evoluzione dei processi di protesizzazione e agli innesti biomeccanici, che hanno iniziato a modificare la percezione del corpo vissuto e osservato. Oggi la tecnologia digitale sta assottigliando sempre di più la linea di separazione tra esseri umani e macchine attraverso lo sviluppo di protesi

avanzate ed innesti artificiali, implementando i progressi della robotica e dell'AI. Mentre le prime tecnologie erano principalmente riparative (es. il pacemaker o gli impianti cocleari), negli ultimi anni stiamo assistendo alla creazione di nuovi dispositivi in grado di potenziare ed estendere le capacità umane: sin dal 2002 il professore di cibernetica Kevin Warwick dell'Università di Reading ha documentato i suoi esperimenti con impianti neurali, che gli hanno permesso di controllare dispositivi in remoto e persino di comunicare in modo rudimentale con sua moglie Irena tramite un'interfaccia uomo-macchina (Warwick, 2004; 2012; 2017). Nel 2004 l'artista e filosofo anglo-spagnolo Neil Harbisson, affetto fin dalla nascita da acromatopsia, ha impiantato sulla sua testa un dispositivo a forma di antenna collegato alla corteccia cerebrale in grado di convertire i colori in onde sonore in tempo reale, permettendogli di "ascoltare" i colori (sonocromatismo o sonocromatopsia) e dotandolo di un nuovo senso artificiale sinestesico (*eyeborg*). Gli sviluppi della *human-machine interaction* hanno mostrato come il concetto di cyborg possa estendersi oltre la mera compensazione di disabilità per esplorare nuove forme di interazione ed integrazione tra l'essere umano e la tecnologia.

Le interfacce uomo-macchina

L'evoluzione delle interfacce uomo-macchina ha quindi segnato il passaggio ad una nuova era di integrazione tra corpo umano e dispositivi tecnologici. Le prime pietre miliari in questo campo includono il lavoro di pionieri come Miguel Nicolelis, che ha esplorato le potenzialità delle interfacce cervello-computer (BCI, *brain-computer interfaces*). Queste tecnologie permettono agli utenti di controllare gli arti protesici e i computer con il pensiero, come documentato nel libro *Beyond Boundaries* (Nicolelis, 2011). Le BCI hanno aperto la strada a ulteriori ricerche, che potrebbero un giorno permettere la riparazione di danni al midollo spinale o persino l'upload della coscienza su piattaforme digitali, come speculato da Ray Kurzweil (2005; 2022). Queste innovazioni tecnologiche non solo espanderebbero le capacità umane, ma pongono domande fondamentali riguardo la natura dell'esperienza umana e dell'identità corporea in un'epoca in cui le barriere tra l'uomo e la macchina si stanno rapidamente dissolvendo. Oggi le sperimentazioni di Neuralink stanno spostando ancora più avanti i confini dell'ibridazione uomo-macchina: il primo paziente nel cui cervello è stato impiantato il dispositivo prodotto dall'azienda californiana (denominato *Telepathy*) è riuscito a muovere il puntatore del mouse con il pensiero per giocare a scacchi. Grazie all'impianto cerebrale Neuralink è stato possibile trasformare gli impulsi elettrici del cervello in comandi per il computer, aprendo la strada ad incredibili applicazioni nella cura di malattie neurologiche degenerative come l'Alzheimer, il morbo di Parkinson o altre patologie come la cecità: il mito della fusione tra l'uomo e la macchina sta quindi diventando una realtà sempre più tangibile e necessita di una riflessione in grado di normalizzare questa nuova forma di corporeità. A partire dall'introduzione delle prime protesi bioniche, che hanno permesso a molti esseri umani di recuperare funzionalità perdute, il percorso evolutivo delle interfacce uomo-macchina (HMI) hanno subito una significativa accelerazione: si è passati da una fase "**hands & touch**", dove l'interazione uomo-macchina avveniva manualmente attraverso pulsanti, tastiere e interruttori, ad una fase "**mind & body**", dove il corpo umano stesso diventa interfaccia diretta con la macchina, o è addirittura la macchina ad emulare l'essere umano, come nel caso del robot umanoide dotato di AI creato dalla start up californiana *Figure*. La figura del cyborg si dipana dunque da un retaggio narrativo e concettuale molto radicato nell'immaginario collettivo e nella cultura di massa, fino alle sue attuali manifestazioni quale entità biotecnologica reale, segnando un percorso che continua ad influenzare profondamente il modo in cui percepiamo noi stessi, la nostra corporeità e il futuro stesso della nostra specie.

Fenomenologia del Cyborg

L'ibridazione uomo-macchina sta ridefinendo profondamente l'esperienza corporea umana. Quando protesi avanzate, impianti neurali e interfacce uomo-macchina si fondono con il nostro corpo, l'esperienza quotidiana si amplia e si trasforma. La percezione sensoriale si estende oltre i confini tradizionali, aprendo nuovi orizzonti di conoscenza e interazione. Studi come quelli di Andy Clark e David Chalmers sulla "mente estesa" dimostrano che l'interazione con tecnologie esterne può diventare parte integrante del nostro processo cognitivo (Clark & Chalmers, 1998). Infatti, secondo questi autori, i processi cognitivi umani si avvalgono non soltanto delle capacità mentali dell'agente, ma anche di elementi esterni al corpo e alla mente, quali l'ambiente naturale, le estensioni culturali (come il linguaggio) e le protesi tecnologiche, che costituiscono l'ambiente sociale in cui vive il corpo umano. Questa teoria è stata infatti definita "esternalismo attivo" (*active externalism*), che è stata recentemente integrata dalle prospettive offerte dalle nuove scienze cognitive, basate sui modelli della mente incarnata (*embodied*) e situata (*embedded*). In ogni caso, l'avvento della tecnologia cyborg ha portato a un cambiamento fondamentale nell'esperienza individuale e dell'identità personale: infatti, l'integrazione uomo-macchina modifica l'esperienza soggettiva e la percezione del corpo, aprendo nuove prospettive e sfidando le tradizionali concezioni del sé. Lo stesso Andy Clark, nella sua opera più recente dal titolo emblematico "*Natural-Born Cyborgs*", propende per una teoria del "no-self", secondo cui l'io sarebbe costituito dall'integrazione di elementi biologici e non biologici, che mutano a seconda del tempo e dei contesti, ma anche in base ai progressi della tecnologia (Clark, 2003). Per i cyborg, ovvero per gli individui che hanno deciso di impiantare dispositivi tecnologici nel proprio corpo, il mondo è percepito attraverso una lente ibrida di sensazioni naturali e artificiali. Infatti, chi è diventato cyborg, per motivi di pura sperimentazione scientifica (come nel caso di Kevin Warwick) o per compensare minorazioni fisiche, ha testimoniato che l'integrazione uomo-macchina modifica radicalmente l'esperienza individuale (sia corporea che mentale), estendendo le capacità sensoriali e cognitive oltre i confini tradizionali. Kevin Warwick, nel suo esperimento personale narrato in *I, Cyborg* (Warwick, 2004), illustra come gli impianti neurali possano alterare la percezione del mondo esterno, permettendo interazioni prima inimmaginabili con l'ambiente, come sentire la presenza di oggetti mediante sensori infrarossi. Warwick può essere considerato il primo vero cyborg della storia: grazie alle sue ricerche sull'interfaccia uomo-macchina, nel 1998 lo studioso avviò l'esperimento denominato "Project Cyborg" e nel 2002 impiantò nel suo braccio il dispositivo *BrainGate* (un chip RFID costituito da un piccolo array di elettrodi), creando una connessione diretta tra il suo sistema nervoso e il computer (interfaccia neurale diretta), che gli permetteva di comunicare in maniera bidirezionale con la macchina ed aprendo così nuove possibilità di interazione uomo-macchina. Warwick ha narrato dettagliatamente la sua esperienza personale, riferendo che l'impianto aveva ampliato la sua percezione sensoriale, consentendogli di "sentire" gli impulsi elettrici inviati al computer. Impiantando lo stesso dispositivo nel braccio di sua moglie, Warwick ha potuto sperimentare forme di trasmissione dei segnali di movimento, pensiero o emozione tra i due individui, dando luogo al primo esperimento di telepatia tecnologica (Warwick, 2012; 2017). Ormai la fenomenologia del cyborg si è estesa oltre le modificazioni fisiche fino ad includere l'impatto psicologico ed emotivo dovuto alla trasformazione dell'essere umano in un nuovo tipo di organismo biologico. Gli individui impiantati possono sperimentare un rinnovato senso di autonomia e abilità, ma anche un senso di intima connessione con la macchina, non più percepita come entità estranea al proprio corpo: la prima generazione di uomini cyborg è ormai nata. Infatti, sta emergendo un nuovo

concetto corporeità, dove percezione ed emozioni si fondono insieme per dar luogo ad un nuovo modello di coscienza e ad una nuova ontologia del corpo esteso, grazie ai progressi delle tecnologie digitali.

Percezione del sé e dell'altro: identità e alterità nell'ibridazione uomo-macchina

L'ibridazione uomo-macchina solleva domande profonde su identità e l'alterità. Quando parti di noi diventano cibernetiche, dove inizia il confine tra il "me" biologico e il "me" tecnologico? Come percepiamo noi stessi e gli altri quando le barriere tra corpo e macchina si dissolvono? La figura del cyborg sfida le nozioni tradizionali di identità e ci costringe a riconsiderare cosa significhi essere umani. Come si è visto, la transizione verso la condizione cyborg influisce profondamente sulla percezione del sé e dell'alterità. Con l'ibridazione uomo-macchina, la questione dell'identità diventa più complessa. Le riflessioni di Donna Haraway nel suo "Manifesto Cyborg" suggeriscono che il cyborg rappresenti la dissoluzione delle categorie fisse di sé e altro, uomo e donna, natura e cultura, o meglio, che sia il risultato inevitabile del superamento di tali categorie. Nell'era dei cyborg, infatti, l'identità non è più ancorata esclusivamente all'aspetto organico della corporeità; essa diventa un costrutto dinamico, un'interfaccia tra biologia, tecnologia e rete (Haraway, 1991a; 1991b; 1995). La figura di una soggettività ibrida e ambivalente, quale quella del cyborg, richiede un'epistemologia in grado di considerare in maniera integrata il piano biologico e quello tecnologico: il cyborg non è più soltanto un mito o un emblema della società postmoderna, ma incarna la pervasività capillare e ubiquitaria della tecnologia nella vita umana (Lyotard, 1981; Pilotto, 2020). Il concetto di ibridazione uomo-macchina mette in crisi la netta distinzione tra corpo e tecnologia, permettendo all'uomo-cyborg di considerare i dispositivi tecnologici impiantati nel proprio corpo come parti organiche e vitali, ossia non estranee alla propria soggettività biologica e organicistica. In quest'ottica decade il pericolo di una superiorità della macchina sull'uomo, in quanto la tecnologia è incarnata nel corpo stesso e risponde ai comandi e ai desideri dell'uomo stesso. L'uomo, pertanto, si evolverà grazie alla tecnologia incarnandola e assumendola dentro di sé, liberandosi dai tratti naturali della specie umana che lo hanno accompagnato nel corso della sua evoluzione. Ed è qui che il superamento concettuale del modello evolutivo darwiniano attraverso una nuova cyber-ontologia del corpo biomeccanico apre le porte alla prospettiva postumanista, che trova la sua pratica attuazione nel movimento culturale del Transumanesimo (Baily et al., 2009; Campa, 2010; Bostrom, 2011). Ma il discorso cambia radicalmente se si considerano i rischi legati all'innesto di dispositivi dotati di AI, che potrebbero compromettere le capacità decisionali umane determinando inesorabilmente la supremazia della macchina sull'uomo e l'avvento della singolarità tecnologica (Kurzweil, 2005; 2022). In un simile scenario, il concetto di alterità si riferisce alla relazione tra esseri umani non potenziati e cyborg: l'emergere di nuove forme ibride di esistenza tra esseri umani potenziati e non può generare tensioni e domande riguardo all'inclusione e all'equità, nonché considerazioni sull'essenza della condizione umana. Infatti, la distinzione tra uso di tecnologie bioniche per il ripristino di funzioni perse e desiderio di potenziamento delle capacità umane rappresenta una questione etica importante: mentre il ripristino di funzioni perse può essere visto come un obiettivo terapeutico, il potenziamento può sollevare preoccupazioni riguardo a questioni di equità, accessibilità e potenziali usi impropri. Ad esempio, si è tanto discusso se le costose protesi bioniche "cheetah" indossate da Oscar Pistorius abbiano consentito all'atleta sudafricano di vincere nelle gare di velocità, avvantaggiandolo rispetto agli atleti normodotati. La sfida, in questo caso, diventa quella di riconciliare la coesistenza di molteplici modi

di essere, evitando discriminazioni sociali nell'accesso alle tecnologie cyborg (preludio a possibili tecnocrazie o totalitarismi tecnologici) e promuovendo un'etica dell'integrazione.

Corpo e mente: l'ontologia della corporeità estesa dalle tecnologie digitali

L'ibridazione uomo-macchina ridefinisce la nostra ontologia corporea e lo statuto della corporeità stessa: grazie a tecnologie protesiche, impianti neurali e interfacce uomo-macchina il corpo non è più solo biologico ma tecnologicamente e digitalmente “esteso”. Questa nuova ontologia ci sfida a considerare il corpo come un sistema dinamico, in cui biologia e tecnologia si fondono inesorabilmente. La ricerca di Gallo e Stancati sulla “mente estesa” ci invita a riflettere su come il corpo umano possa diventare un “corpo diffuso”, in cui la mente si estende oltre i confini biologici, fondendosi con innesti tecnologici e proiezioni online (Gallo & Stancati, 2020). Le profonde implicazioni dell'ibridazione uomo-macchina ci spingono pertanto a riflettere su come la tecnologia stia ridefinendo la nostra stessa natura: si afferma dunque una nuova ontologia del corpo umano. La mente stessa, una volta considerata una fortezza privata e inviolabile, può ora essere estesa, mappata e in alcuni casi condivisa o influenzata dall'esterno attraverso le interfacce uomo-computer (BCI). Questo solleva importanti interrogativi riguardo l'ubicazione dell'identità e della coscienza: le tecnologie cyborg non solo potenziano il corpo ma riconfigurano il nostro concetto di corpo e la nostra auto-percezione. Come mostrato negli studi di Nicoletis (2011), le protesi controllate dal pensiero possono diventare parti integranti dell'autocoscienza di un individuo, dissolvendo la linea di demarcazione tra corpo biologico e protesi meccaniche ed estendendo il corpo oltre i suoi limiti fisici: l'osmosi tra corpo e tecnologia invita dunque ad una riflessione approfondita sulla natura del sé in un'epoca in cui l'essere umano può essere considerato, almeno in parte, un artefatto di propria creazione. Questa analisi fenomenologica rivela che l'integrazione uomo-macchina non è solo una questione di ingegneria, ma un'evoluzione complessa che tocca le fondamenta stesse dell'esistenza umana: le *embodied technologies* stanno ridefinendo l'ontologia tradizionale dell'essere umano, ampliando il concetto di corporeità. Tale espansione ontologica è stata esplorata da filosofi, scienziati e teorici della tecnologia, che hanno cercato di comprendere come tali cambiamenti stiano influenzando la nostra comprensione dell'identità e dell'esistenza. Come già detto, Donna Haraway nel suo “Cyborg Manifesto” (1991) ha definito il corpo postumano come un'entità ibrida che sfida le distinzioni binarie di genere, affermando che la tecnologia sta diventando una componente inseparabile della nostra biologia, anche se l'attuale cyborgizzazione della società sta riaffermando tecnologicamente tali distinzioni attraverso i *genderized robots*, modelli sessualizzati di umanoidi che impongono nuovi schemi di relazione uomo-macchina (Mizuta, 2014; Alesich & Rigby, 2017; Dumouchel & Damiano, 2019; Aşkın et al., 2023). Come si vede, il cyborg non è più solo un concetto o una figura simbolica, come propagandato dalla cultura di massa, ma una realtà immanente che incarna emblematicamente il collasso tra organico e artificiale, meccanico e naturale. La mente stessa non è più confinata né definita da limiti fisici, ma può estendersi oltre il corpo biologico per interagire e controllare tecnologie esterne, connettendosi ad altre menti in rete. Tale estensione può portare a nuove forme di percezione della realtà, modificando la nostra stessa capacità di agire, come indicato da Clark e Chalmers nella loro teoria dell'*extended mind*, dove gli autori sostengono che gli strumenti e i dispositivi tecnologici che utilizziamo diventano parti integranti del nostro processo cognitivo e della nostra idea di corporeità: si pensi alla realtà aumentata e al metaverso (Clark e Chalmers, 1998). In “*How We Became Posthuman*” Katherine Hayles esplora l'idea che la nostra nozione di “umano”

sia profondamente legata agli sviluppi tecnologici, e che l'integrazione delle tecnologie informatiche e biotecnologiche stia sfidando la nostra comprensione della mente e della coscienza, ponendoci di fronte ad un nuovo salto evolutivo (Hayles, 1999; 2006). La possibilità di collegare il cervello umano alla rete (come nel film *Transcendence*, sopra citato) può determinare la nascita di una coscienza diffusa e universale, di un corpo espanso e ubiquitario, attualizzando i rischi di un controllo centralizzato sulle vite umane da parte di una superintelligenza globale (Goertzel, 2015). Come si vede, l'ontologia del corpo umano esteso dalle nuove tecnologie non è priva di problemi etici e filosofici. Infatti, Francis Fukuyama nella sua opera "*Our Posthuman Future*" solleva preoccupazioni sulle implicazioni di queste tecnologie per la nostra umanità, argomentando la necessità di considerare attentamente i limiti e le normative che dovrebbero governare il loro uso (Fukuyama, 2002). Queste riflessioni sottolineano come la tecnologia non sia solo uno strumento esterno all'individuo, ma stia inesorabilmente diventando un'estensione dell'essere biologico che ridefinisce la nostra stessa natura di essere umani. L'ontologia del cyborg è quindi una condizione dinamica di continua negoziazione tra il sé corporeo e l'io tecnologico, che sta ridefinendo i confini del possibile e del lecito nell'esistenza umana.

Digitalità senzienti e robotica umanoide

Come abbiamo visto, l'ibridazione uomo-macchina rappresenta un processo di potenziamento delle capacità umane attraverso l'assunzione della tecnologia, che si innesta sul (o nel) corpo umano per migliorarlo, aumentando le sue prestazioni fisiche e mentali (*human enhancement e augmentation cognition*). Tale processo di "incarnazione" della tecnologia nel corpo umano (*embodiment*) riveste una particolare importanza in campo medico, quando si tratta di compensare quelle funzionalità perse a causa di menomazioni fisiche, come nel caso del paziente Neuralink o dell'atleta sudafricano Oscar Pistorius, sopra descritti; l'obiettivo, in questo caso, è quello di migliorare la qualità di vita di persone svantaggiate, sostituendo le capacità umane compromesse.

Tralasciando i casi di sperimentazione scientifica, come quella condotta su se stesso e sulla propria moglie dal prof. Kevin Warwick, diverso è il caso di coloro che, pur essendo normodotati, mirano ad accrescere le proprie capacità fisiche e mentali attraverso dispositivi tecnologici in virtù di specifici obiettivi personali o, semplicemente, per superare le limitazioni imposte dalla natura umana. Una delle applicazioni mirate delle tecnologie di potenziamento umano riguarda infatti l'ambito militare, attraverso le sperimentazioni aventi ad oggetto le cosiddette *Neuroweapons*, come dispositivi indossabili (esoscheletri, *smart glasses*, etc.) o l'innesto di impianti neurali (BCI) in grado di migliorare le prestazioni fisiche e cognitive dei soldati, accrescendo in tal modo le loro abilità in battaglia. Tuttavia, come già detto, superare i limiti della condizione umana attraverso la fusione del corpo umano con dispositivi cibernetici solleva importanti questioni di natura etica, oltre ad aumentare il rischio di discriminazioni sociali in merito all'accesso a tali tecnologie di miglioramento (Benanti, 2012; 2018). Fin qui si è parlato del corpo che assume su di sé le potenzialità della macchina, attraverso impianti e innesti biomeccanici in grado di realizzare una integrazione cibernetica orientata al potenziamento umano, ma esiste anche il processo inverso, ovvero rendere le macchine stesse del tutto simili all'uomo, attraverso un processo di umanizzazione robotica. Infatti, le più recenti sperimentazioni relative alla creazione di robot umanoide sta imponendo la nascita di nuove categorie interpretative rispetto al concetto di ibridazione uomo-macchina. Quando parliamo di umanizzazione dei robot, ci riferiamo al processo attraverso cui le macchine vengono "rivestite" di un corpo o, meglio, indossano un corpo e vengono dotate di caratteristiche tipicamente umane, come l'aspetto fisico, la

voce, il comportamento e la capacità di esprimere emozioni (*outbodiment*). Tale processo può avvenire su vari livelli:

Aspetto fisico: i robot umanoidi sono progettati per assomigliare agli esseri umani nella forma e nei movimenti. L'esempio più noto è *Sophia*, l'androide sociale sviluppato nel 2015 dalla Hanson Robotics (un'azienda di Hong Kong), che è in grado di interagire con gli esseri umani utilizzando un sofisticato sistema di riconoscimento vocale (realizzato in collaborazione con *Google Alphabet*), oltre ad essere il primo robot umanoide ad aver ottenuto la cittadinanza da un paese; in questo caso è stata l'Arabia Saudita a concederle questo riconoscimento, che rappresenta l'inizio della normalizzazione sociale e politica nel processo di convivenza tra uomini e robot.

Intelligenza emotiva: alcuni robot sono programmati per riconoscere e rispondere alle emozioni umane. Ad esempio, *Sophia* utilizza ben 62 espressioni facciali in grado di esprimere altrettante emozioni e stati d'animo umani. Ciò può rivelarsi particolarmente utile in contesti come l'assistenza agli anziani o la terapia, dove un robot empatico può fornire conforto e compagnia.

Autonomia decisionale: l'intelligenza artificiale permette ai robot di prendere decisioni autonome, imitando la capacità umana di risolvere problemi e di adattarsi a nuove situazioni. Tuttavia, questo solleva domande su chi sia responsabile delle azioni di un robot, che rispecchia lo stesso problema rappresentato dagli sistemi d'arma autonomi (LAWS), in grado di condurre in maniera del tutto autonoma azioni letali.

Lo sviluppo di rivestimenti di pelle elettronica (*e-skin*) in grado di percepire sensazioni tattili, come caldo, freddo o lo scivolamento di liquidi, rappresenta un ulteriore passo avanti nella creazione di robot sempre più umani. Infatti, la differenza sostanziale tra un cyborg e un androide è che, mentre il primo rappresenta l'integrazione tra uomo e macchina (ossia tra parti biologiche e artificiali), il secondo è un essere completamente artificiale, ma con sembianze umane. Con l'innesto di pelle artificiale, ricreata attraverso pelle umana coltivata in laboratorio dai ricercatori dell'Università di Tokyo, il corpo viene "indossato" dalla macchina, riveste la macchina, la rende più umana, suscitando empatia, confidenza e familiarità con essa. Ed alcune aziende hanno già avviato un processo di sessualizzazione dei robot umanoidi con l'obiettivo di ricalcare la differenziazione sessuale (*genderized robots*), determinando l'attivazione di nuove dinamiche sociali, che dovranno tenere in considerazione la convivenza tra umani e umanoidi (Alesich & Rigby, 2017; Bomenuto, 2020). Infatti, tecnicamente, *Sophia* non è un androide ma un ginoide, ossia un essere artificiale con sembianze femminili. Come si vede, l'evoluzione umana sarà costretta a considerare un nuovo tassello nella dinamica evolutiva esistenziale: quella di un essere umano tecnologicamente evoluto, ma anche quella di un essere artificiale anatomicamente umanizzato. La definizione "digitalità senzienti" indica quindi la creazione di una generazione di robot umanoidi (androidi/ginoidi) capaci di "sentire" come un essere umano, ossia percepire con i propri sensi artificiali la realtà circostante, interagire con l'ambiente, con altri robot o esseri umani, e provare (o simulare) emozioni al pari di un individuo.

Robotic twins: il nuovo mito del doppio tecnologico

Nel 2006 Iroshi Ishiguro, professore di cibernetica e direttore dell'Intelligent Robotics Laboratory presso il Dipartimento di Macchine Adattive dell'Università di Osaka, ricrea se stesso sotto forma di androide. L'androide, noto come *Geminoid HI-2*, è infatti una copia speculare dello scienziato giapponese, forgiato a immagine e somiglianza del suo creatore, dotato di muscoli facciali in grado di riprodurre le espressioni del viso e le emozioni. Oltre alla perfetta somiglianza fisica, l'androide è dotato di intelligenza artificiale ed è in grado di sostenere una conversazione con gli esseri umani riproducendo la voce del suo creatore: infatti è in grado di sostituire il professor Ishiguro in conferenze

accademiche ed eventi pubblici, presentando ricerche al suo posto e rispondendo a domande nel corso di interviste. I robot geminoidi sono gemelli androidi di un essere umano, ovvero robot umanoidi intelligenti (androdi/ginoidi), che possono essere utilizzati per sostituire l'identità originale: il mito del doppio, che nella prospettiva letteraria romantica e gotica ha rappresentato lo sdoppiamento della coscienza umana, divisa tra il bene e il male (si ricordi il racconto del "Dottor Jekyll e Mister Hyde" di Stevenson), adesso si evolve tecnologicamente sino a rappresentare un doppio reale anatomicamente ricostruito, capace di uscire dagli schemi di una semplice identità virtuale ricreata su Internet. Un gemello digitale, infatti, non è un alter-ego virtuale (come un profilo social o un avatar nel metaverso), ma la copia incarnata di se stesso, in grado di agire nel mondo reale al pari del proprio doppio originale. Mentre nel caso di un cyborg è la macchina abita il corpo, nel caso di un androide è il corpo che riveste la macchina, rendendolo simile al suo gemello umano, anche attraverso la riproduzione del proprio volto: se il ginoide *Sophia* possiede il volto noto e rassicurante dell'attrice Audrey Hepburn, l'androide *Geminoid HI-2* è del tutto simile al suo creatore e solleva questioni interessanti riguardo all'identità, all'empatia e al futuro dell'interazione tra esseri umani e robot. L'idea di creare un robot gemello nasce infatti dal desiderio del professor Ishiguro di esplorare le interazioni tra umani e robot umanoidi. Secondo Ishiguro, più un robot assomiglia a un essere umano, maggiore è la capacità di suscitare emozioni ed empatia negli esseri umani che interagiscono con esso. Il suo obiettivo è quello di comprendere come la somiglianza fisica e comportamentale influenzi la percezione umana, nonché indagare i limiti dell'accettazione dei robot nella società. Ma anche l'introduzione dei robot geminoidi nella società solleva diverse questioni etiche e sociali, tra cui:

identità e privacy: la creazione di robot che imitano perfettamente una persona solleva interrogativi sull'identità e la privacy. Se un giorno un robot potrà essere scambiato per una persona reale, come si potrà garantire che venga utilizzato in modo etico e per fini leciti?

interazione sociale: la crescente presenza di robot umanoidi potrebbe influenzare il modo in cui gli esseri umani interagiscono tra loro, compromettendo le basi psicologiche dell'empatia. Se le persone iniziano a preferire l'interazione con robot programmati per soddisfare i loro bisogni emotivi e sociali, questo potrebbe portare a una diminuzione delle interazioni umane autentiche;

responsabilità e autonomia: i robot autonomi che agiscono e prendono decisioni per conto degli esseri umani sollevano questioni di responsabilità. Chi è responsabile se un robot gemello compie un'azione dannosa, illecita o eticamente discutibile?

Probabilmente il fine ultimo e recondito della robotica geminoide è quello di realizzare il mito dell'immortalità dell'uomo, grazie ad un'idea di presunta incorruttibilità della macchina. La frontiera ultima sarà probabilmente la creazione di una coscienza artificiale, ma a quel punto il processo d'ibridazione uomo-macchina potrà dirsi concluso.

Vantaggi e rischi dell'umanizzazione robotica

L'umanizzazione dei robot offre senza dubbio numerosi vantaggi, primo fra tutti la normalizzazione sociale del rapporto tra uomo e macchina, che diventerà inevitabile in un prossimo futuro. In ambito medico i robot umanoidi potranno assistere i chirurghi in operazioni delicate o prendersi cura dei pazienti, alleviando la pressione sul personale sanitario. In campo educativo, i robot potrebbero fungere da tutor per gli studenti, offrendo un supporto personalizzato e adattivo. Inoltre, nei settori del commercio e del servizio clienti, robot umanoidi possono migliorare l'esperienza dell'utente, fornendo assistenza in modo più naturale, intuitivo ed empatico. Inoltre, l'umanizzazione dei robot potrebbe rivoluzionare l'industria dell'intrattenimento, creando nuove forme di interazione con il pubblico: si

immagini ad esempio un futuro in cui i robot attori possano recitare in film o spettacoli teatrali, offrendo interpretazioni emozionali che rivaleggiano con quelle degli esseri umani.

L'introduzione dei robot umanoidi nelle fabbriche, in grado di svolgere attività non sicure, ripetitive o noiose, è già una realtà: la Tesla di Elon Musk ha ormai messo a punto un prototipo di androide in grado di lavorare in autonomia (il Tesla Bot *Optimus*), che nei prossimi anni verrà adibito alle catene di montaggio dell'azienda, ma anche commercializzato per altri clienti. Le aziende umanizzeranno i robot per diverse ragioni strategiche e funzionali, che spaziano dall'efficienza operativa all'interazione con i clienti, come ad esempio:

migliorare l'interazione con gli utenti: umanizzare i robot rende l'interazione uomo-macchina più naturale, intuitiva ed empatica per le persone. I robot umanoidi possono utilizzare espressioni facciali, tono di voce e linguaggio del corpo che rispecchiano quelli umani, facilitando la comunicazione e rendendo l'esperienza dell'utente più gradevole (*user friendly*): ciò risulterà particolarmente utile in settori come il servizio clienti, dove l'empatia e la capacità di comprendere le emozioni degli utenti sono fondamentali;

aumentare l'accettazione e la fiducia: le persone tendono a sentirsi più a loro agio con tecnologie che percepiscono come familiari o simili a loro stesse. Un robot con un aspetto e un comportamento umano può risultare meno alienante e spaventoso, aumentando l'accettazione e la fiducia da parte degli utenti. Questo è cruciale in contesti come l'assistenza sanitaria, dove i pazienti potrebbero essere riluttanti a interagire con macchine fredde e impersonali, che appaiono minacciose e poco rassicuranti;

personalizzare l'esperienza del cliente: i robot umanizzati, grazie all'intelligenza artificiale, possono essere programmati per rispondere in modo personalizzato alle esigenze dei clienti, offrendo consigli, assistenza e interazioni che rispecchiano le preferenze individuali. Questo livello di personalizzazione (diversa dai classici assistenti personali intelligenti come *Alexa* di Amazon) è particolarmente apprezzato nei settori retail e ospitalità, dove la qualità dell'esperienza del cliente è un fattore chiave di successo;

efficienza operativa e automazione: le aziende possono utilizzare robot umanizzati per automatizzare compiti ripetitivi o pericolosi, mantenendo al contempo un'interfaccia umana, che facilita l'integrazione dei robot nelle operazioni quotidiane. Ciò può ridurre i costi operativi e migliorare l'efficienza, senza compromettere la qualità del servizio;

innovazione e differenziazione competitiva: adottare robot umanizzati può anche rappresentare una strategia di marketing e branding. Le aziende che implementano questa tecnologia possono posizionarsi come innovatori nel loro settore, distinguendosi dalla concorrenza e attirando l'attenzione dei consumatori e dei media. Inoltre, l'uso di robot umanoidi può essere una vetrina per l'innovazione tecnologica dell'azienda, dimostrando la loro capacità di sviluppare e implementare soluzioni all'avanguardia;

supporto all'assistenza sanitaria e alla terapia: in settori come la sanità e l'assistenza agli anziani, i robot umanizzati possono fornire supporto emotivo e compagnia, contribuendo al benessere dei pazienti. Un robot che può comunicare in modo empatico e comprendere le esigenze emotive può migliorare la qualità della vita delle persone che interagiscono con esso, specialmente in contesti dove il contatto umano potrebbe essere limitato;

preparazione al futuro del lavoro: le aziende vedono nei robot umanizzati un passo verso il futuro del lavoro, dove la collaborazione tra esseri umani e macchine sarà essenziale (*human-machine teaming*). Umanizzare i robot può facilitare questa transizione, permettendo ai dipendenti di adattarsi più facilmente all'idea di lavorare fianco a fianco con macchine che non solo eseguono compiti, ma interagiscono con loro in modo comprensibile e collaborativo.

In sintesi, l'umanizzazione dei robot è una risposta strategica delle aziende alle esigenze di mercato, che punta a migliorare l'interazione con gli utenti, aumentare l'accettazione della tecnologia, personalizzare i servizi, e rimanere competitivi in un panorama tecnologico in rapida evoluzione. Ma, nonostante i numerosi vantaggi, l'umanizzazione dei robot solleva importanti questioni etiche. Una delle principali preoccupazioni, infatti, riguarda la perdita di posti di lavoro: man mano che i robot dotati di intelligenza artificiale diventano più capaci di svolgere compiti umani, molte professioni potrebbero essere minacciate, portando a un aumento della disoccupazione con enormi ricadute sociali. Inoltre, esiste il rischio che la stessa interazione umana possa essere compromessa: se le persone cominciano a preferire la compagnia dei robot a quella degli esseri umani, potremmo assistere a un'erosione dei legami sociali e delle comunità. C'è anche la preoccupazione che i robot umanoidi possano essere utilizzati in modo inappropriato, come nel caso di robot progettati per scopi militari o per l'intrattenimento adulto. Un'altra questione riguarda il problema della responsabilità legale: se un robot autonomo commette un errore, o causa un danno, chi è il responsabile? Il creatore del robot, il programmatore, o il robot stesso? Questo dilemma diventa ancora più complesso quando consideriamo robot dotati di intelligenza artificiale avanzata, in grado di prendere decisioni indipendenti, come nel caso dei sistemi d'arma autonomi (LAWS).

Conclusioni

Oggi la figura del cyborg non è più un mito, ma un'entità biomeccanica senziente: essa rappresenta un "salto di specie" del genere umano, l'evoluzione di un corpo digitale tecnologicamente migliorato ed "esteso" dalle nuove tecnologie, ma anche una macchina in grado di funzionare secondo le leggi della natura, incarnando un nuovo essere postumano (Marchesini, 2002; 2009). Non c'è più l'ambiguità e l'incertezza che hanno reso questo mito così affascinante per la cultura di massa e l'immaginario collettivo: esiste ormai un nuovo essere dotato di una propria autonoma soggettività e di un proprio statuto ontologico, frutto di una convergenza tra biologia e tecnologia, dove l'essere umano si fonde con la macchina in un nuovo progetto di immortalità. Tutto è ormai compiuto e non resta che assistere ad una inarrestabile evoluzione il cui epilogo, al momento attuale, è difficile da prevedere. L'integrazione uomo-macchina e l'implementazione di interfacce neurali avanzate, in grado di collegare direttamente il cervello umano al computer e alla rete, segnano l'avvento di un nuovo modello antropologico basato sulla perfetta ibridazione uomo-macchina, una nuova entità dove non esiste più separazione tra identità e alterità, ma tutto è ricondotto ad un unico essere biomeccanico integrato (Marazzi, 2012; Perucchiotti, 2019; Cucci, 2022). Ed ancora, l'umanizzazione dei robot rappresenta sicuramente una delle frontiere più affascinanti e controverse della tecnologia moderna: se da un lato promette di migliorare la qualità della vita e di rivoluzionare vari settori economici e sociali, dall'altro solleva importanti questioni etiche che richiedono una riflessione approfondita. Il futuro della robotica umanoide dipenderà dalla nostra capacità di bilanciare innovazione e responsabilità, garantendo che l'integrazione dei robot nella società avvenga in modo etico e sostenibile, evitando ad esempio la perdita di posti di lavoro. Solo così potremo trarre pieno vantaggio da questa tecnologia, senza perdere di vista ciò che ci rende umani. Il contrasto ora diventa ideologico: bioconservatori e transumanisti si affrontano sul fronte dell'accettazione o meno di questo nuovo concetto di corporeità e umanità, la cui posta in gioco è la dignità dell'uomo e il futuro stesso della nostra specie (Bostrom, 2002; 2003; 2004; 2005; Menon et al., 2024). Se è vero che lo *human enhancement* ha dato speranza a chi crede che la tecnologia possa potenziare e migliorare l'essere umano, è altrettanto vero che sussistono dei limiti etici che hanno lo scopo di preservare l'unicità e

l'essenza stessa della natura umana, ossia il concetto di *humanitas* che la contaminazione tecnologica potrebbe inesorabilmente distruggere.

Bibliografici

- Abruzzese, A. (1988). *Il corpo elettronico*. Firenze: La Nuova Italia.
- Alesich, S., & Rigby, M. (2017). Gendered robots: Implications for our humanoid future. *IEEE Technology and Society Magazine*, 36(2), 50-59.
- Amoretti M.C. (a cura di) (2010). *Natura umana e natura artificiale*. Milano: FrancoAngeli.
- Åsberg C. (2010). Enter cyborg: tracing the historiography and ontological turn of feminist technoscience studies. *International Journal of Feminist Technoscience*, 1(1), 1-25.
- Asimov, I. (2021). *I, Robot*. Milano: Mondadori. (edizione originale pubblicata nel 1950).
- Aşkın, G., Saltık, İ., Boz, T.E., & Urgen, B.A. (2023). Gendered Actions with a Genderless Robot: Gender Attribution to Humanoid Robots in Action. *International Journal of Social Robotics*, 15, 1915–1931.
- Baily, D., et al. (2009). *Transhumanist declaration*, Humanityplus.org. <https://www.humanityplus.org/the-transhumanist-declaration>
- Barcellona, P. (2007). *L'epoca del postumano*. Troina, EN: Città Aperta.
- Benanti, P. (2012). *The Cyborg: corpo e corporeità nell'epoca del post-umano*. Assisi, PG: Cittadella Editrice.
- Benanti, P. (2018). *Le macchine sapienti. Intelligenze artificiali e decisioni umane*. Bologna: Marietti 1820.
- Bennato, D. (2023). La società digitale che verrà: tecnologie autonome, ibridazioni spaziali, soggetti cyborg. *Agenda Digitale EU*. <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/la-societa-digitale-che-verra-tecnologie-autonome-ibridazioni-spaziali-soggetti-cyborg/>
- Berardi, F., Caronia, A., & Zucchella, F. (2005). *Cyborg, La carne e il metallo*. Bologna: Comma 22.
- Bomenuto, A. (2020). *L'uomo al tempo dei robot. La sfida dell'umano nell'epoca dell'intelligenza artificiale*. Roma: CISU.
- Bostrom, N. (2002). Existential Risks: Analyzing Human Extinction Scenarios and Related Hazards. *Journal of Evolution and Technology*, 9(1). <http://jetpress.org/volume9/risks.html>
- Bostrom, N. (2003). Human genetic enhancements: a transhumanist perspective. *Journal of Value Inquiry*, 37(4), 493-506.
- Bostrom, N. (2004). The future of human evolution. In C. Tandy (Ed.), *Death and anti-death: Two hundred years after Kant, fifty years after Turing* (pp. 339-371). Palo Alto, CA: Ria University Press.
- Bostrom, N. (2005). In difesa della dignità postumana. *Bioetica*, 13(4), 33-46.
- Bostrom, N. (2011). A History of Transhumanist Thought. *Journal of Evolution and Technology*, 14(1), 1-25.
- Braidotti, R. (2013). *The Posthuman*. Cambridge: Polity Press.
- Campa, R. (2010). *Mutare o perire. La sfida del transumanesimo*. Ranica, BG: Sestante Edizioni.
- Čapek, K. (2015). *R.U.R. Rossum's Universal Robots*. Venezia: Marsilio Editore (edizione originale pubblicata nel 1920).
- Caronia, A. (1996). *Il corpo virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*. Roma: Franco Muzzio Editore.
- Caronia, A. (2008). *Il cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*. Milano: ShaKe Edizioni.

- Caronia, A. (2020). *Dal cyborg al postumano. Biopolitica del corpo artificiale*. Milano: Meltemi Editore.
- Carrozza, M.C. (2017). *I Robot e noi*. Bologna: Il Mulino.
- Clark, A.J. (2003). *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies, and the Future of Human Intelligence*. Oxford: Oxford University Press.
- Clark, A.J., & Chalmers, D.J. (1998). The extended mind. *Analysis*, 58(1), 7-19.
- Clynes, M.E., & Kline, N.S. (1960). Cyborgs and Space. *Astronautics*, 5(9), 26-27, 74-76.
- Clynes, M.E., & Kline, N.S. (1961). Drugs, Space, and Cybernetics: Evolution to Cyborgs. In B.E. Flaherty (Ed.), *Psychophysiological Aspects of Space Flight* (pp. 345-371). New York, NY: Columbia University Press.
- Cucci, G. (2022). Postumano e transumano. L'antropologia del futuro?. *La Civiltà Cattolica, Quaderno 4130(III)*, 133-145.
- De Felice, F., & Petrillo, A. (2021). AI, verso una terza dimensione ibrida "uomo-macchina"? La sfida (morale) da vincere. *Agenda Digitale EU*. <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/ai-verso-una-terza-dimensione-ibrida-uomo-macchina-la-sfida-morale-da-vincere/>
- Dick, P.K. (1971). *Il cacciatore di androidi*. Piacenza: Casa Editrice La Tribuna (edizione originale pubblicata nel 1968).
- Driscoll, R. (1963). *Engineering Man for Space: The Cyborg Study*. Final Report [on NASA contract] NASw-512. Farmington, CT: Corporate System Center, United Aircraft.
- Dumit, J. (1995). Brain-Mind Machines and American Technological Dream Marketing. Towards an Ethnography of Cyborg Envy. In C.H. Gray (Ed.), *The Cyborg Handbook* (pp. 347-362). New York-London: Routledge.
- Dumouchel, P., & Damiano, L. (2019). *Vivere con i robot: saggio sull'empatia artificiale*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Fukuyama, F. (2002). *Our Posthuman Future: Consequences of the Biotechnology Revolution*. New York, NY: Farrar, Straus and Giroux.
- Galison, P. (1994). The Ontology of the Enemy: Norbert Wiener and the Cybernetic Vision. *Critical Inquiry*, 21(1), 227-266.
- Gallo, G. & Stancati, C. (2020). Dalla mente estesa al corpo diffuso. *IAGOVES2020*. <https://intelligenzartificiale.unisal.it/dalla-mente-estesa-al-corpo-diffuso/>
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. New York, NY: Ace Books.
- Giordano, G. (2019). Era post-umana, i possibili scenari di un futuro "artificiale". *Agenda Digitale EU*. <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/era-post-umana-i-possibili-scenari-di-un-futuro-artificiale/>
- Giorgio G. (2017). *Cyborg: il volto dell'uomo futuro. Il postumano fra natura e cultura*. Assisi: Cittadella Editrice.
- Goertzel, B. (2015). Superintelligence: Fears, Promises and Potentials: Reflections on Bostrom's Superintelligence, Yudkowsky's From AI to Zombies, and Weaver and Veitas's "Open-Ended Intelligence". *Journal of Ethics and Emerging Technologies*, 25(2), 55-87.
- Gray, C.H. (Ed.) (1995). *The Cyborg Handbook*. New York-London: Routledge.
- Gray, C.H. (Ed.) (2021). *Modified: Living as a Cyborg*. New York-London: Routledge.
- Habermas, J. (2003). *The Future of Human Nature*. Cambridge: Polity Press.
- Harari Y.N. (2017). *Homo Deus*. Milano: Bompiani.
- Haraway, D. J. (1991a). *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*. New York-London: Routledge.

- Haraway, D. J. (1991b). A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century. In *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature* (pp. 149-181). New York-London: Routledge.
- Haraway, D. J. (1995). *Manifesto Cyborg. Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*. Milano: Feltrinelli (edizione originale pubblicata nel 1991).
- Hayles, N.K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, IL: University of Chicago Press.
- Hayles, N.K. (2006). Unfinished work: From cyborg to cognisphere. *Theory, Culture & Society*, 23(7-8), 159-166.
- Hughes, J. (2004). *Citizen Cyborg: Why Democratic Societies Must Respond to the Redesigned Human of the Future*. Boulder, CO: Westview Press.
- Huxley, A. (2016). *Il mondo nuovo. Ritorno al mondo nuovo*. Milano: Mondadori.
- Jonas, H. (1993). *Il principio responsabilità. Un'etica per la civiltà tecnologica*. Torino: Einaudi.
- Kline, R. (2009). Where are the Cyborgs in Cybernetics?. *Social Studies of Science*, 39(3), 331-362.
- Kurzweil, R. (2005). *The Singularity is Near: When Humans Transcend Biology*. London: Penguin Books.
- Kurzweil, R. (2022). *The Singularity is Nearer. When We Merge with AI*. New York. NY: Viking Press.
- Lebedev, M.A., & Nicolelis, M.A.L. (2006). Brain-machine interfaces: past, present and future. *Trends in Neurosciences*, 29(9), 536-546.
- Lytard, J.F. (1981). *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*. Milano: Feltrinelli.
- Marchesini, R. (2002). *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Marchesini R. (2009). *Il tramonto dell'uomo. La prospettiva post-umanista*. Bari: Edizioni Dedalo.
- Marazzi, A. (2012). *Uomini, cyborg e robot umanoidi: Antropologia dell'uomo artificiale*. Roma: Carocci Editore.
- Menon, S., Todariya, S., & Agerwala, T. (Eds.) (2024). *AI, Consciousness and The New Humanism. Fundamental Reflections on Minds and Machines*. Singapore: Springer.
- Mizuta, K. (2014). Human and Robots Interaction: When Will Robots Come of Age?. *World Futures Review*, 6(3), 251-260.
- Moravec, H. (1988). *Mind Children. The Future of Robot and Human Intelligence*. Cambridge: Harvard University Press.
- Murray, S. (2018). *La rivolta delle macchine: che cos'è la singolarità tecnologica e quanto presto arriverà*. Roma: LUISS University Press.
- Naam, R. (2005). *More than Human: Embracing the Promise of Biological Enhancement*. New York, NY: Broadway Books.
- Nicolelis, M.A.L. (2011). *Beyond Boundaries: The New Neuroscience of Connecting Brains with Machines and How It Will Change Our Lives*. New York, NY: Times Books.
- O'Connell, M. (2017). *To Be a Machine: Adventures Among Cyborgs, Utopians, Hackers, and the Futurists Solving the Modest Problem of Death*. New York, NY: Doubleday Publishing.
- Palazzani, L. (2015). *Il potenziamento umano. Tecnoscienza, etica e diritto*. Torino: Giappichelli Editore.
- Palumbo, S. (2014). Ibridazioni Cyborg. Spazio, evoluzione e biotecnologie. *S&F Scienza e Filosofia*, 12, 71-83.
- Perucchiotti, E. (2019). *Cyberuomo: dall'intelligenza artificiale all'ibrido uomo-macchina*. Bologna: Arianna Editrice.

- Pilotto, S. (2020). L'ambiguità del cyborg. Ripensare il corpo e le sue protesi. *S&F Scienza e Filosofia*, 24, 285-296.
- Pireddu, M., & Tursi, M. (Eds.) (2006). *Post-umano: Relazione tra uomo e tecnologia nella società delle reti*. Milano: Guerini & Associati.
- Reese, B. (2019). *La quarta era: robot intelligenti, computer consapevoli e il futuro dell'umanità*. Milano: FrancoAngeli.
- Russel, S., & Norvig, P. (1995). *Artificial Intelligence: A modern approach*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Santosuosso, A. (2021). Singolarità o mito? Ecco come macchine IA e esseri umani evolveranno insieme. *Agenda Digitale EU*. <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/singolarita-o-mito-ecco-come-macchine-ia-e-esseri-umani-evolveranno-insieme/>
- Savulescu, J., & Bostrom, N. (Eds.) (2009). *Human Enhancement*. Oxford: Oxford University Press.
- Schneider, S., & Corabi, J. (2021). Cyborg Divas and Hybrid Minds. In I. Hipólito, R.W. Clowes & K. Gärtner (Eds.), *The Mind-Technology Problem: Investigating Minds, Selves and 21st Century Artefacts* (pp. 145-159). Berlin: Springer Verlag.
- Somenzi, V., & Cordeschi, R. (Eds.). (2022). *La filosofia degli automi. Origini dell'intelligenza artificiale*. Milano: Mimesis Edizioni.
- Sterling, B. (Ed.) (1984). *Mirrorshades: The Cyberpunk Antology*. New York, NY: Arbor House.
- Sterling, B. (2005). *Shaping Things*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Tamburrini, G. (2020). *Etica delle macchine. Dilemmi morali per robotica e intelligenza artificiale*. Roma: Carocci.
- Tegmark, M. (2018). *Vita 3.0: esseri umani nell'era dell'intelligenza artificiale*. Milano: Raffaello Cortina Editore.
- Toffler, A. (1987). *La Terza Ondata. Il tramonto dell'era industriale e la nascita di una nuova civiltà*. Milano: Sperling & Kupfer.
- Turing A. (1950). Computing Machinery and Intelligence. *Mind: A quarterly Review of Psychology and Philosophy*, L59(236), 433-460.
- Vatinno, G. (2010). *Il transumanesimo. Una nuova filosofia per l'uomo del XXI secolo*. Roma: Armando Editore.
- Vato, A. (2015). *Arrivano i Cyborg. Dove neuroscienze e bioingegneria si incontrano*. Milano: Hoepli.
- Vinge, V. (1993). The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era. In *NASA Conference Publication 10129, Vision-21: Interdisciplinary Science and Engineering in the Era of Cyberspace* (pp. 11-22).
- Vita-More, N. (2008). Designing Human 2.0 (Transhuman): Regenerative Existence. *Artifact*, 2(3-4), 145-152.
- Vita-More, N. (2009). The Transhumanist Manifesto. In *Artists' Manifestos*. New York, NY: Penguin Modern Classics.
- Wallach, W., & Allen, C. (2008). *Moral Machines: Teaching Robots Right from Wrong*. New York, NY: Oxford University Press.
- Warwick, K. (2004). *I, Cyborg*. Champaign, IL: University of Illinois Press.
- Warwick, K. (2012). *Cyborg 1.0: The creation of the human-machine interface*. Champaign, IL: University of Illinois Press.
- Warwick, K. (2017). Cyborgs: Understanding and Mutual Treatment. In M. J. Legato (Ed.), *Principles of Gender-Specific Medicine. Gender in the Genomic Era* (pp. 705-715). New York, NY: Academic Press - Elsevier.

Wiener, N. (1960). Some Moral and Technical Consequences of Automation. *Science*, CXXXI(3410), 1355-1358.

Wiener, N. (1968). *La cibernetica. Controllo e comunicazione nell'animale e nella macchina*. Milano: Il Saggiatore (edizione originale pubblicata nel 1948).

Wiener, N. (2020). *Introduzione alla cibernetica. L'uso umano degli esseri umani*. Torino: Bollati Boringhieri (edizione originale pubblicata nel 1950).

Wieser, E. (1996). *Il Golem. Storia di una leggenda*. Firenze: La Giuntina.

Yehya, N. (2017). *Homo cyborg*. Milano: Elèuthera.



Il capitale umano e la digitalizzazione: motori di una PA moderna italiana nel contesto del PNRR

L'inefficienza della pubblica amministrazione italiana e ha un impatto negativo sulla democrazia e sui servizi. Il PNRR promette riforme e investimenti per modernizzare il sistema, affrontando crisi generazionali e demografiche. La digitalizzazione e la valorizzazione del capitale umano sono centrali per un'amministrazione trasparente ed efficiente, fondamentale per la ripresa economica e sociale

Di **Chiara Vassillo**, Dipartimento di Scienze Sociali, Università degli studi di Napoli "Federico II" e **Costanza Piciollo**, Consulente PNRR

Abstract

L'inefficienza della pubblica amministrazione italiana rappresenta una contraddizione alla democrazia stessa, limitando la qualità dei servizi per cittadini e imprese. Sebbene l'Italia sia spesso vista come uno dei paesi con la burocrazia meno efficiente d'Europa, il PNRR introduce una prospettiva di cambiamento significativa, mirando a modernizzare il sistema amministrativo tramite riforme e investimenti strategici.

Il concetto di "permacrisi" descrive una situazione di crisi continua in Italia, caratterizzata da problemi generazionali, inefficienza nella gestione dei fondi europei, crisi demografiche e un mercato del lavoro stagnante. Il PNRR offre l'opportunità di affrontare queste crisi con un approccio olistico e riformista. Il PNRR è visto come uno strumento di trasformazione culturale e amministrativa, concentrato sulla digitalizzazione e la semplificazione delle procedure burocratiche. L'uso efficiente delle risorse è essenziale per garantire l'implementazione delle riforme. La digitalizzazione è centrale in questo processo, con investimenti significativi per migliorare l'accessibilità e l'efficienza dei servizi pubblici. Il principio di "Buona Amministrazione" è fondamentale per l'efficienza del settore pubblico, con riforme volte a eliminare la complessità burocratica e standardizzare le procedure amministrative. La digitalizzazione è fondamentale per una pubblica amministrazione trasparente e accessibile, con investimenti mirati alla creazione di infrastrutture digitali e alla promozione di servizi di cittadinanza digitale.

La valorizzazione del capitale umano è vista come chiave per il successo delle politiche pubbliche. La riforma del personale pubblico include l'accesso e il reclutamento, mirati ad attrarre le migliori professionalità tecniche e sviluppare competenze adeguate. La formazione continua e l'aggiornamento delle competenze sono elementi essenziali per un'amministrazione moderna ed efficiente.

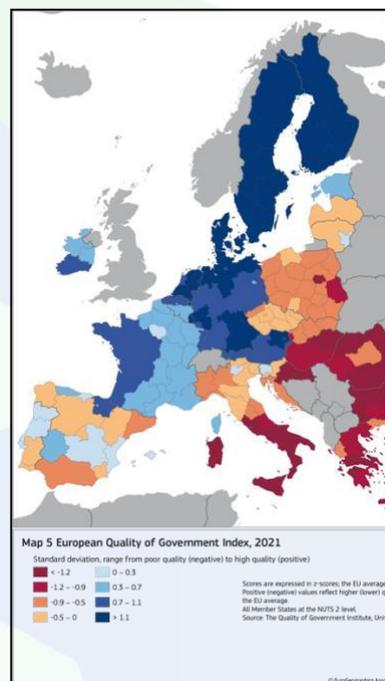
Il PNRR rappresenta un'opportunità unica per l'Italia di modernizzare la propria pubblica amministrazione, superando i limiti strutturali del passato. Una PA riformata e digitalizzata può diventare il motore della ripresa economica e sociale del paese. Tuttavia, il successo dipenderà dalla capacità di implementare le riforme in modo coerente ed efficace, sfruttando al meglio le risorse umane e digitali disponibili. In sintesi, l'elaborato sottolinea l'importanza di una pubblica

amministrazione efficiente e moderna come prerequisito per una governance democratica di qualità, evidenziando il ruolo cruciale del capitale umano e della digitalizzazione nel contesto delle riforme previste dal PNRR.

Introduzione

Partendo dall'analisi dell'attuale situazione italiana, emergono numerose carenze significative. Solo il 2,9% dei dipendenti pubblici ha meno di 30 anni, mentre l'età media supera i 50. Inoltre, dal 2021 ci sono più pensionati ex dipendenti pubblici che dipendenti pubblici attivi, ed il dato non è in controtendenza negli ultimi anni. Le procedure concorsuali sono ancora troppo lente, con una media di oltre quattro anni per l'effettiva assunzione dei vincitori. I cittadini devono spesso affrontare procedure complicate, lente e costose.

Figura 1. Mappa europea relativa all'indice di qualità dei governi



I principali fattori che incidono negativamente sulla qualità della pubblica amministrazione italiana includono la lentezza e l'eccessiva burocrazia, l'inefficienza con sprechi di risorse e costi elevati, e la mancanza di personale qualificato. Anche l'instabilità politica, sia a livello nazionale che regionale, contribuisce a un'allocazione inadeguata dei fondi, creando una mancanza di continuità nell'attuazione delle politiche.

Secondo l'indice DESI 2022 (Digital Economy and Society Index), che monitora i progressi compiuti dai Paesi europei in termini di digitalizzazione dell'economia e della società, l'Italia si colloca al diciottesimo posto su 27, in miglioramento rispetto all'anno precedente.

Indice di digitalizzazione dell'economia e della società (DESI), Ranking 2022

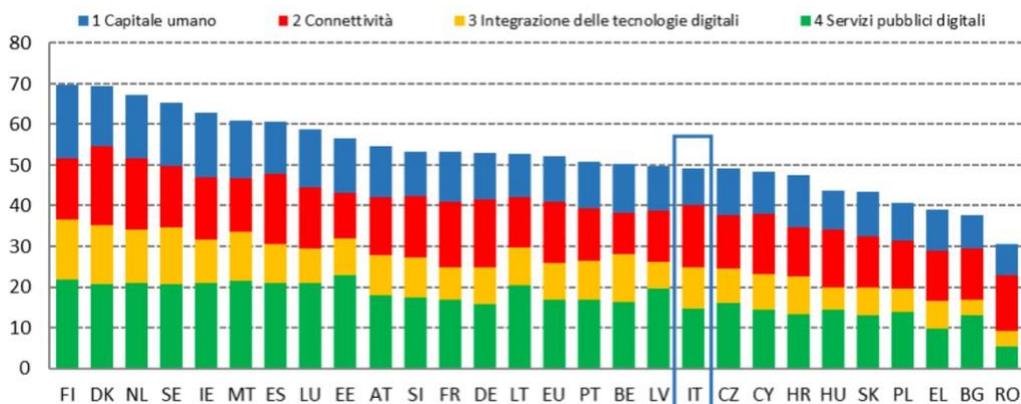


Figura 2. Indice di digitalizzazione dell'economia e della società in Europa – 2022

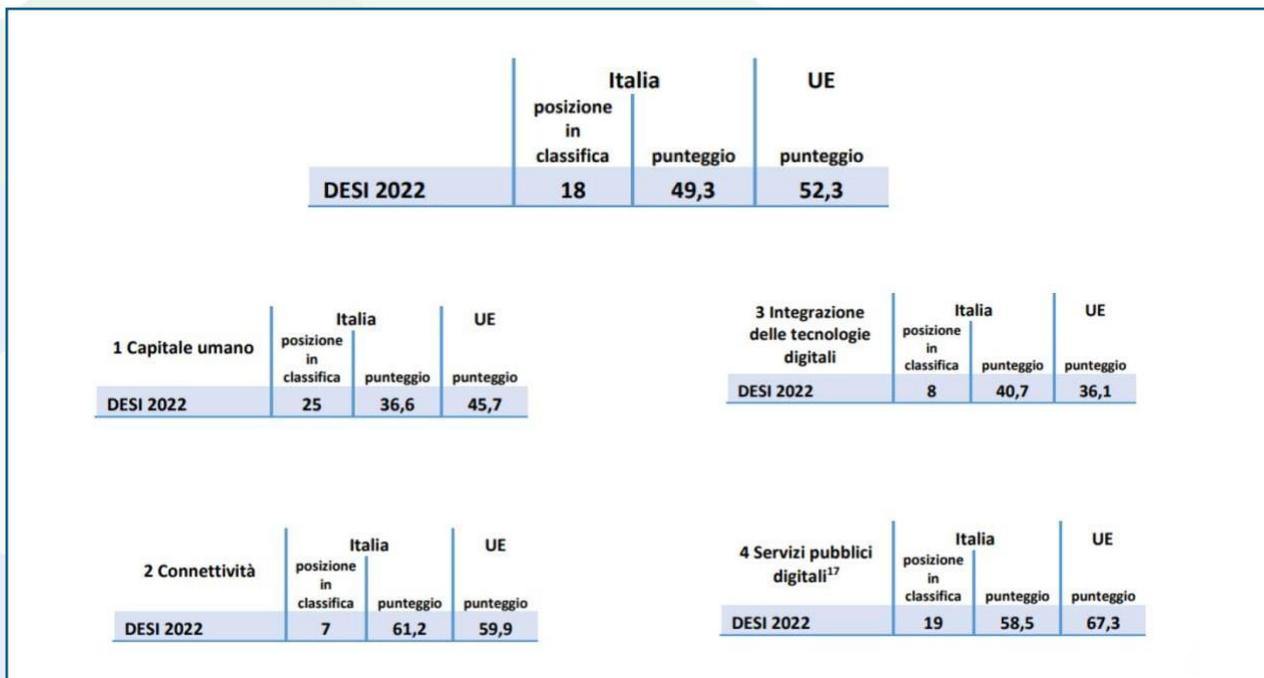


Figura 3 - Posizione Italiana – 2022

La situazione italiana

La situazione della pubblica amministrazione italiana riflette una più profonda "permacrisi" che parte da un sistema educativo inadeguato e si ripercuote sull'occupazione. Il sistema di istruzione presenta numerose carenze, tra cui un alto tasso di abbandono scolastico del 13% tra i giovani di 18-24 anni, che spesso non completano la scuola secondaria di secondo grado. Questo porta l'Italia a essere uno dei paesi europei con una delle più basse percentuali di laureati, con solo il 35% dei giovani italiani laureati, nettamente sotto la media europea del 40%.

Inoltre, il sistema educativo non è in grado di fornire le competenze richieste dal mercato del lavoro, alimentando il fenomeno del mismatch. Di conseguenza, molti giovani laureati si sentono inadeguati rispetto alle mansioni a loro assegnate, riscontrando una notevole differenza tra l'offerta formativa, la

preparazione universitaria e le competenze richieste dal mondo del lavoro. Questo contribuisce a un alto tasso di disoccupazione giovanile.

I giovani italiani affrontano una crisi generazionale caratterizzata da meno opportunità di emancipazione, difficoltà a trovare lavori stabili e ben retribuiti e un bassissimo tasso di natalità. La crisi economica scaturita dalla pandemia da Covid-19 ha esacerbato queste problematiche. La crisi della pubblica amministrazione richiede soluzioni a lungo termine che vadano oltre l'ambito amministrativo, affrontando le radici profonde dei problemi strutturali con politiche ad ampio spettro. È necessario intervenire sul sistema educativo, sul mercato del lavoro e sulla crisi generazionale con un programma di investimenti mirato che rilanci la PA partendo dal capitale umano.

Le riforme previste dal PNRR offrono una via d'uscita dalla logica elettorale del risultato immediato delle azioni politiche, puntando a colmare le profonde fratture storiche dell'Italia. Il piano di sviluppo pone un'attenzione speciale ai giovani, considerati una priorità orizzontale in tutte le politiche del PNRR, con un investimento di circa 15,55 miliardi di euro, pari all'8,1% del totale delle risorse. Uno degli obiettivi principali è aumentare le competenze dei giovani e le opportunità di lavoro investendo più di sei miliardi in istruzione e formazione. Per quanto riguarda il mercato del lavoro, il PNRR prevede un investimento di 7,4 miliardi di euro per ridurre la disoccupazione giovanile e favorire l'inserimento nel mercato del lavoro con politiche come incentivi per l'assunzione di giovani e sostegno all'autoimprenditorialità giovanile. Questo è particolarmente rilevante per combattere il problema dei NEET (Neither in Employment or in Education or Training), ovvero i giovani tra i 15 e i 29 anni che non studiano né lavorano. Le regioni italiane con i tassi più alti di NEET sono Sicilia, Campania e Calabria, con percentuali che superano il 30%, nettamente al di sopra della media europea del 13%. Il pilastro giovani del PNRR rappresenta un'importante opportunità per cambiare rotta, partendo dai giovani per rilanciare il paese e risolvere problemi strutturali, migliorando anche la pubblica amministrazione. Tuttavia, è essenziale che gli interventi previsti siano realizzati in modo efficace e coerente, potenziando la capacità amministrativa per garantire il raggiungimento degli ambiziosi obiettivi prefissati.

Il PNRR e la modernizzazione della PA

Con un investimento complessivo di 191,5 miliardi di euro, il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) mira all'ambiziosa modernizzazione della pubblica amministrazione, elemento chiave per il rilancio del Paese. L'obiettivo è renderla competitiva ed efficace per attuare le riforme previste dal piano. Il PNRR prevede una serie di interventi per migliorare l'efficienza, l'efficacia e la trasparenza della pubblica amministrazione, rendendo i servizi pubblici più accessibili, efficienti e adeguati alle esigenze dei cittadini.

Le linee di intervento principali sono due: da un lato, la semplificazione delle procedure amministrative e la digitalizzazione dell'intero apparato, per promuovere efficienza, economicità e rapidità nei processi; dall'altro, la valorizzazione del capitale umano con investimenti in competenze e nuove assunzioni, puntando su un management basato sulla performance del settore.

In passato, la programmazione europea era percepita come un ostacolo oneroso per il lento e immobile apparato italiano. Ora, con il PNRR, rappresenta un'opportunità per rinascere, evitando lo spreco di risorse comunitarie e trasformando la pubblica amministrazione in un motore di sviluppo per il Paese.

M1. DIGITALIZZAZIONE, INNOVAZIONE, COMPETITIVITA', CULTURA E TURISMO	PNRR (A)	React EU (B)	Fondo complementare (C)	Totale (a)+(b)+(c)
M1C1 - DIGITALIZZAZIONE, INNOVAZIONE E SICUREZZA NELLA PA	9,75 miliardi	0,00 miliardi	1,40 miliardi	11,15 miliardi
M1C2 - DIGITALIZZAZIONE, INNOVAZIONE E COMPETITIVITA' NEL SISTEMA PRODUTTIVO	23,89 miliardi	0,80 miliardi	5,88 miliardi	30,57 miliardi
M1C3 - TURISMO E CULTURA 4.0	6,68 miliardi	0,00 miliardi	1,46 miliardi	9,13 miliardi
Totale Missione 1	40,32 miliardi	0,80 miliardi	8,74 miliardi	49,86 miliardi

Figura 4 - Fondi PNRR per la digitalizzazione

Il concetto di "Buona amministrazione" implica l'uso efficiente, tempestivo e adeguato dell'azione amministrativa per tutelare l'interesse pubblico. In Italia, è un principio costituzionale regolato dall'articolo 97, il cui corretto implemento è cruciale. Nonostante numerose riforme abbiano visto la luce, spesso non hanno prodotto i risultati attesi, alimentando l'idea di un'amministrazione statica e resistente al cambiamento. Tuttavia, è essenziale imparare dagli errori del passato per orientarsi verso un futuro più efficace.

Una delle principali criticità è la mancanza e la scarsa attuazione dei principi di semplificazione, come ad esempio il principio del silenzio-assenso. Il PNRR si propone di correggere questa situazione, fornendo linee guida chiare per l'implementazione delle riforme. È fondamentale operare con una visione integrata di semplificazione, collaborando strettamente con tutte le istituzioni e in linea con gli obiettivi dell'Agenda per la Semplificazione 2020-2023.

L'eccessiva burocrazia e regolamentazione rappresentano una delle principali cause della lentezza amministrativa in Italia. La sovrapposizione e la complessità delle normative spesso generano un quadro normativo poco chiaro e difficilmente comprensibile. La riforma dell'apparato amministrativo, con un investimento di 1,27 miliardi di euro per l'innovazione e 6,14 miliardi di euro per la digitalizzazione, mira a risolvere queste criticità.

Per monitorare efficacemente le riforme, è essenziale introdurre piattaforme con banche dati unificate per tutte le amministrazioni, superando l'attuale principio di assetto proprietario dei dati che ostacola la consultazione e l'interoperabilità. Gli interventi di semplificazione devono essere ampi e mirati per modernizzare l'intero sistema, eliminando i bias strutturali della cultura amministrativa italiana. Si concentrano su diverse macroaree strategiche, tra cui la semplificazione delle procedure amministrative, i processi di reclutamento e le procedure di procurement. Entro il 2026, è prevista la semplificazione e digitalizzazione di oltre seicento procedure, attraverso la creazione di un catalogo dettagliato dei procedimenti e dei relativi regimi amministrativi. La digitalizzazione rappresenta il fulcro della riforma della pubblica amministrazione e del PNRR nel suo complesso. Identificata come uno dei pilastri fondamentali insieme alla lotta ai cambiamenti climatici, la digitalizzazione deve permeare ogni aspetto dell'amministrazione pubblica, dai singoli processi agli *infrastructure* digitali integrate.

Con un investimento di oltre 9 miliardi di euro nella Missione 1, dedicata alla digitalizzazione, innovazione e sicurezza della pubblica amministrazione, si mira a rendere i servizi pubblici più

accessibili e convenienti per cittadini e imprese, migliorando anche l'efficienza interna dell'amministrazione.

L'implementazione di servizi digitali avanzati, la promozione dell'interoperabilità dei dati e dei servizi di cittadinanza digitale come SPID e PagoPA, e il supporto alla trasformazione digitale delle amministrazioni centrali e locali sono passaggi fondamentali per garantire un'amministrazione aperta, trasparente e efficace. L'efficacia del PNRR dipenderà dalla capacità di attuare questi interventi in modo coordinato e coerente, superando le resistenze culturali e strutturali del passato. Questa è la sfida cruciale: guidare una trasformazione significativa con politiche mirate e realistiche, promuovendo un autentico cambiamento culturale che permetta di superare le vecchie inerzie e migliorare radicalmente il funzionamento della pubblica amministrazione italiana.

La valorizzazione del capitale umano nella PA

La valorizzazione del capitale umano come risorsa fondamentale per il successo delle politiche pubbliche rappresenta il fulcro della nuova programmazione comunitaria, caratterizzata da innovazione e trasformazione. Tra i temi centrali riaffermati emerge la critica alla burocrazia italiana, con particolare attenzione alla formazione e alle competenze del personale. È solo attraverso un cambiamento nei processi di selezione e un investimento mirato sul capitale umano che possiamo rendere la nostra amministrazione competitiva. Tutte le fasi del ciclo lavorativo devono essere oggetto di innovazione, dall'accesso e reclutamento del personale fino allo sviluppo delle competenze e delle carriere.

La riforma dell'accesso e del reclutamento del personale della pubblica amministrazione, con un budget di 20.500.000 euro, introduce meccanismi specifici per selezionare le migliori professionalità tecniche disponibili. La carenza di una burocrazia qualificata è una delle principali lacune della governance italiana, particolarmente evidente nella gestione dei fondi europei, dove si riscontra un sottodimensionamento rispetto agli standard europei. La necessità di assumere personale dedicato e specializzato per gestire il nuovo piano di programmazione rappresenta una delle sfide più urgenti da affrontare. Riconoscere e affrontare questo problema è cruciale per cogliere le opportunità di miglioramento.

Per riformare i percorsi di accesso, è essenziale abbandonare il modello tradizionale dei concorsi centralizzati a favore di processi di selezione mirati sulle specifiche esigenze delle amministrazioni. L'obiettivo è rendere il meccanismo di reclutamento il più trasparente, mirato e rapido possibile, utilizzando le infrastrutture tecnologiche disponibili per gestire efficacemente questo processo. Il governo riconosce l'importanza di favorire il ricambio generazionale per garantire una burocrazia all'avanguardia e pronta a rispondere alle sfide del futuro. Questa riforma non solo mira a migliorare l'efficienza della pubblica amministrazione italiana, ma anche a rafforzare la sua capacità di gestire in modo efficace e responsabile le risorse comunitarie, contribuendo così a una governance più trasparente e orientata ai risultati.

Con l'introduzione del portale unico del reclutamento - INPA, dedicato all'inserimento di giovani con nuove competenze, è stato realizzato un passo significativo verso l'innovazione del sistema di reclutamento nella pubblica amministrazione. Questa piattaforma unica, realizzata con un investimento di nove milioni di euro, è stata operativa dal 1° gennaio 2023 per le amministrazioni centrali e dal 1° giugno 2023 per gli enti locali, rendendo obbligatoria la pubblicazione delle procedure di reclutamento.

L'introduzione della nuova normativa sui concorsi pubblici con il DPR CONCORSI + DL 44/2023 ha facilitato l'assunzione di oltre 60.000 funzionari, contribuendo anche all'implementazione delle misure

del PNRR. Un altro obiettivo fondamentale è stato quello di introdurre percorsi di selezione dedicati ai migliori profili, anche provenienti dal settore privato, finanziando l'assunzione di professionisti tecnici.

È essenziale rilanciare la competitività della pubblica amministrazione, creando sinergie con il settore privato e attrarre soprattutto giovani talenti. A supporto di questo obiettivo, sono stati implementati accordi quadro con società esterne per fornire assistenza e supporto alle amministrazioni pubbliche nell'utilizzo delle risorse, acquisendo expertise qualificate in tempi rapidi.

Nell'ambito della formazione, delle competenze e delle carriere del personale dipendente, è cruciale investire per potenziare la capacità amministrativa. Questo è uno degli obiettivi prioritari dell'azione riformatrice del PNRR: migliorare le competenze tecniche e professionali dei dipendenti pubblici, valorizzando sia quelle già acquisite che promuovendo lo sviluppo continuo durante la loro carriera.

La valorizzazione del capitale umano rappresenta il cuore della strategia di formazione del PNRR, orientata a un deciso upgrade delle competenze del personale pubblico. Questo upgrade non riguarda solo le competenze tecniche-specialistiche, ma anche quelle organizzative-gestionali e relazionali, essenziali per affrontare le sfide moderne. In Italia, la mancanza di competenze manageriali e lo sviluppo limitato delle soft skill tra funzionari e dirigenti hanno contribuito a una percezione di staticità e inefficienza nella pubblica amministrazione.

Il PNRR tiene conto dei profondi cambiamenti nel mondo del lavoro, dove le competenze richieste sono in rapida evoluzione a causa della globalizzazione. L'obiettivo è quindi di allineare le competenze dell'apparato pubblico a queste nuove esigenze, introducendo corsi formativi mirati per acquisire competenze necessarie alla gestione del Piano. Un elemento cruciale di questa strategia è il potenziamento della Scuola Nazionale dell'Amministrazione (SNA) attraverso partnership con le migliori università italiane e enti di ricerca. Questo approccio mira a formare figure dirigenziali capaci di assumere responsabilità decisionali, promuovendo un passaggio da una cultura amministrativa statica a una dinamica, incentrata sull'azione e sulla prevenzione di fenomeni come l'ipertrofia normativa e la corruzione.

La creazione di "Learning Communities" tematiche favorisce la condivisione di informazioni e best practice tra amministrazioni a vari livelli, promuovendo una cultura di collaborazione e miglioramento continuo. Nella prospettiva di valorizzare un capitale umano veramente qualificato, è cruciale riformare i percorsi di carriera. Si deve superare la tradizionale nozione di carriera basata sull'anzianità, adottando invece una valutazione della performance e delle competenze come criteri fondamentali per l'avanzamento professionale. Questo approccio performance-based non solo incentiva l'impegno e l'efficienza, ma rende anche la pubblica amministrazione più competitiva e in linea con i principi del New Public Management.

L'adozione di strumenti di lavoro agile, come il lavoro da remoto, rappresenta un ulteriore passo verso una gestione moderna del lavoro basata sulla flessibilità, sul time management e sul lavoro di squadra. Questi cambiamenti sono fondamentali per favorire lo scambio di competenze e la collaborazione tra gruppi multidisciplinari, migliorando così l'efficienza complessiva dell'amministrazione.

L'ambizione del PNRR va oltre la semplice ripartenza economica: rappresenta un'opportunità senza precedenti per trasformare radicalmente la pubblica amministrazione italiana. Tuttavia, il successo dipenderà dalla capacità di gestire efficacemente i fondi e implementare riforme mirate, superando i vincoli strutturali e culturali che hanno limitato la modernizzazione finora. La creazione di una cultura della performance, basata su indicatori chiari e una valutazione rigorosa delle azioni, sarà essenziale per garantire il successo delle politiche del PNRR e per consolidare il ruolo di leadership dell'Italia all'interno dell'UE.

Conclusioni

La trasformazione della pubblica amministrazione italiana attraverso il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) rappresenta una sfida epocale e un'opportunità unica per il Paese. L'implementazione efficace delle riforme previste non solo mira a risolvere le storiche criticità legate alla burocrazia e alla gestione dei fondi europei, ma punta anche a rafforzare il capitale umano e le competenze necessarie per affrontare le sfide future.

L'analisi delle politiche proposte evidenzia l'importanza cruciale di investire nella formazione e nello sviluppo delle competenze del personale pubblico. Il passaggio da una gestione basata sull'anzianità a una valutazione basata sulle performance rappresenta un cambiamento culturale fondamentale, orientato a rendere la pubblica amministrazione più efficiente, trasparente e orientata ai risultati.

Le partnership con le università, gli enti di ricerca e le aziende private per rafforzare la Scuola Nazionale dell'Amministrazione e promuovere "Learning Communities" tematiche indicano un impegno concreto nel migliorare le capacità dirigenziali e gestionali delle amministrazioni pubbliche a tutti i livelli.

Tuttavia, per realizzare pienamente il potenziale del PNRR, è necessario superare le sfide strutturali e culturali che hanno limitato la modernizzazione della pubblica amministrazione italiana in passato. La necessità di una governance efficace, della digitalizzazione completa dei servizi pubblici e della valorizzazione del capitale umano rimangono al centro della discussione.

In conclusione, il PNRR non rappresenta solo un programma di ripartenza economica, ma un'opportunità per rinnovare profondamente il modo in cui l'Italia gestisce la propria amministrazione pubblica, diventando non solo un esempio di efficienza nell'UE, ma anche un motore di sviluppo e innovazione per l'intera Europa.

Bibliografia

- L. Monti, Recovery Plan e politiche per i giovani. Bruxelles chiama Italia. Policy Brief n.02/2021
- P. Spagnoletti, La Pubblica Amministrazione e la sfida delle piattaforme digitali, Policy Brief n.03/2021
- L. Monti, PNRR e modernizzazione della P.A. italiana: una sfida possibile. Policy Brief n. 23/2021
- L. Monti, Una proposta per non sprecare il PNRR. Policy Brief n.40/2021
- L. Monti, Rafforzare il PNRR senza “riscriverlo” è possibile. Le opportunità di REPowerEU e Fondi strutturali. Policy Brief n. 23/2022
- L. Monti, R. Pozzi, The future of the EU Cohesion-Policy. Policy Brief n.04/2023, Luiss Policy Observatory
- L. Monti, PNRR, abbiamo un problema (di narrazione)! Idee per correggere la rotta, Policy Brief n.06/2023
- L.Monti, C.Cioffi, V. Martinelli, C. Russo, Test di fragilità sugli interventi del Piano di Ripresa e Resilienza, Policy Paper n. 03/2023
- Camera dei deputati, Documentazione Parlamentare, La riforma delle amministrazioni pubbliche, 2021. Disponibile su: https://temi.camera.it/leg18/temi/tl18_attuazione_riforma_pa.html
- Camera dei deputati, Servizio Studi XVIII, La riforma delle amministrazioni pubbliche, 9 Marzo 2021. Disponibile su: https://www.camera.it/temiap/documentazione/temi/pdf/1104971.pdf?_1551021821130
- Europea, L'inefficienza della pubblica amministrazione italiana al confronto con l'Europa, 2018. Disponibile su: <http://www.europeainfo.eu>

<https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/competenze-digitali/riforma-della-pa-e-sviluppo-del-capitale-umano-nel-pnrr-a-che-punto-siamo-obiettivi-e-problemi/>
<https://www.sdabocconi.it/it/sda-bocconi-insight/valorepubblico/pubblica-amministrazione/prendere-sul-serio-la-sfida-del-capitale-umano-nella-pa>
<https://www.funzionepubblica.gov.it/articolo/ministro/20-06-2023/«lo-stato-ora-valorizzi-il-suo-capitale-umano»>
<https://www.aipda.it/wp-content/uploads/2020/02/Paper-11.pdf>
<https://www.lavoro-confronto.it/pages/fondamentale-il-capitale-umano-per-lefficienza-della-pubblica-amministrazione.pdf>
https://www.aranagenzia.it/attachments/article/5928/4_Organizzazione%20e%20capitale%20umano.pdf
<https://www.funzionepubblica.gov.it/articolo/ministro/10-01-2022/parte-il-piano-strategico-“ri-formare-la-pa-persone-qualificate”>
<https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/competenze-digitali/riforma-della-pa-e-sviluppo-del-capitale-umano-nel-pnrr-a-che-punto-siamo-obiettivi-e-problemi/>
<https://comuni-chiamo.com/2023/08/07/la-formazione-del-personale-della-pa-tra-pnrr-syllabus-e-altre-iniziative/>
https://blog.osservatori.net/it_it/pnrr-digitalizzazione-pa-innovazione
<https://www.assolombarda.it/centro-studi/the-digital-economy-and-society-index-desi-2020>
<https://focus.namirial.it/digitalizzazione-italia-indice-desi-2022/#:~:text=Che%20cos%27è%20il%20DESI,UE%20nel%20percorso%20di%20digitalizzazione.>

Quale intermediazione? Uso dei social e condivisione dei dati personali da parte della GEN Z

La Gen Z percepisce i social come spazi di libera espressione, sottovalutando la tutela della privacy. Un'analisi su studenti modenesi rivela la bassa priorità attribuita alla protezione dei dati personali. Emerge una scarsa consapevolezza dell'intermediazione algoritmica e della monetizzazione dei dati sulle piattaforme, evidenziando la necessità di un'educazione digitale mirata sulla Platform Society

Di **Antonella Capalbi**, Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Unimore

Il presente contributo nasce dall'analisi di alcune attività laboratoriali condotte nel territorio modenese nell'ambito del progetto "Revolution Lab", organizzato dal Centro Documentazione Donna e dall'Istituto Storico di Modena nel quadro del più ampio progetto "Rivoluzioni. Persone, luoghi ed eventi del '900 tra crisi e trasformazioni". Le attività laboratoriali, condotte nell'anno scolastico 2021-2022 e poi nell'anno scolastico 2022-2023, hanno coinvolto diversi istituti del territorio, promuovendo una riflessione sui delicati intrecci tra oggetti, rivoluzioni e diritti. Pur muovendo da una finalità formativa di tipo operativo, i laboratori hanno previsto sin dalla fase di strutturazione un'attività di analisi e di ricerca, non solo per monitorare l'impatto delle attività laboratoriali, ma anche per analizzare tendenze, percezioni e orientamenti della GEN Z sui grandi temi di diritti e rivoluzioni. In questo senso, alcuni risultati emersi dall'indagine rivelano tendenze e percezioni rispetto al tema del diritto alla privacy e della tutela dei dati personali sulle piattaforme social. Prima di procedere all'analisi dei risultati, si propone il quadro teorico di riferimento, relativo ai processi di piattaformaizzazione dell'informazione e ai relativi nessi con il tema della diffusione dei dati personali sui canali social. Si presentano poi la metodologia e il campione di indagine. Si illustrano infine i principali risultati dell'analisi, corredati da considerazioni conclusive.

Platform Society

È noto quanto l'avvento del digitale abbia modificato la produzione, distribuzione e fruizione dei contenuti, che si articolano tramite piattaforme social nel più ampio quadro *platform society* (Van Dijck, Poell and de Waal, 2018), secondo processi di convergenza mediale e culturale (Jenkins, 2007). Il modello a piattaforma ha introdotto un nuovo *mindset* che ragiona in orizzontale, mettendo in comunicazione all'interno di un ambiente utenti che diventano contemporaneamente fruitori e produttori attivi di contenuti, nell'ottica della cultura prosumer (Collins, 2010), secondo un circolo globale e continuo, in grado di abbattere le barriere spazio-temporali. L'utente ha modo di erogare

continuamente feedback anche sulla propria esperienza di fruizione, motivo per cui notoriamente la principale preoccupazione delle piattaforme riguarda la *user-experience*.

Nello specifico, l'elevata qualità dell'esperienza degli utenti è strettamente connessa alla capacità della piattaforma di profilare i gusti e gli interessi. Ciò rende cruciale la dimensione dei dati. Gli utenti, da un lato, forniscono una grande mole di dati sui propri profili e sulle proprie scelte di consumo, utilizzati dalle piattaforme per tracciarne l'esperienza di utilizzo e per finalità di marketing. Le piattaforme, inoltre, utilizzano moltissimi metadati proprio per organizzare e rendere visibili i contenuti, che vengono classificati secondo diversi criteri specifici per ogni piattaforma, che stabilisce una specifica tassonomia, utile al proprio modello di business (Avezzù, 2017).

In questo senso, dunque, risulta ormai noto quanto il processo di organizzazione delle informazioni sia guidato dalle piattaforme, che rappresentano l'infrastruttura aperta in cui si svolgono le interazioni e da cui le nostre interazioni risultano essere sempre più dipendenti (Choudary *et al*, 2017). Il ruolo delle piattaforme risulta preponderante nella vita contemporanea secondo diversi aspetti - dalla gestione dei dati alla trasparenza passando per la sicurezza e per l'informazione. Allo stesso tempo si rileva che, pur proponendo una fruizione più "democraticizzata" dei contenuti che valorizza il ruolo attivo dell'utente prosumer, di fatto esiste una forte intermediazione di un'infrastruttura esterna che organizza i contenuti con uno sguardo "umano" secondo diversi criteri potenzialmente influenzati da *bias* che possono favorire processi di discriminazione perpetuati dall'intelligenza artificiale o di radicalizzazione delle opinioni. Secondo meccanismi molto comuni all'interno dei processi platforming (Van Dijck *et al* 2018) caratterizzati dal ruolo degli algoritmi, gli ambienti digitali risultano essere caratterizzati da bolle di filtraggio (Pariser 2011) e, quindi, bolle di partecipazione, in cui di fatto si comunica con chi ha un punto di vista già molto simile al proprio, rischiando di approdare a un forme di aggregazione polarizzate (Klein, 2020) piuttosto che a un reale senso di comunità, secondo una produzione e una fruizione di contenuti più frammentata e individualizzata (Tryon, 2013). "Sebbene anche nella vita reale siamo soliti riunirci con individui che condividono i nostri valori e i nostri interessi, gli algoritmi delle piattaforme amplificano questa tendenza in modi che finiscono per incoraggiare le polarizzazioni delle opinioni e radicalizzare le contrapposizioni ideologiche (Farci e Scarcelli 2022, p. 23). Dall'altra parte si può rilevare come l'infrastruttura esterna favorisca uno sguardo editoriale ben preciso, molto spesso di matrice statunitense, soprattutto se si considera che le principali piattaforme sono spesso connesse a grandi colossi dell'economia statunitense (Van Dijck, Poell and de Waal, 2018). Per quanto quindi l'utente sia incluso attivamente nell'esperienza di utilizzo della piattaforma, di fatto il rischio di una fruizione molto guidata da un soggetto terzo, che gestisce e organizza i contenuti, risulta presente. In questo senso, anche l'eterogeneità di contenuti di cui si fruisce può essere minata, dal momento che i contenuti vengono presentati sulla base di filtri e categorie impostati dalla piattaforma, secondo criteri molto spesso legati alle precedenti esperienze di fruizione dell'utente, alla somiglianza tra i contenuti visionati in precedenza e quelli proposti e, naturalmente, al modello di business della piattaforma (Avezzù, 2017).

Le piattaforme social, dunque, risultano essere un soggetto terzo che esercita un ruolo attivo nei processi di produzione, distribuzione e fruizione dei contenuti, con un impatto potenziale da un punto di vista sociale, culturale ed economico.

Metodologia e oggetto di ricerca

Il laboratorio "Revolution Lab", organizzato dal Centro Documentazione Donna e dall'Istituto Storico di Modena nel quadro del più ampio progetto "Rivoluzioni. Persone, luoghi ed eventi del '900 tra crisi e trasformazioni", ha previsto la strutturazione delle attività laboratoriali nella primavera del 2022 e

nella primavera del 2024. Ogni attività laboratoriale ha strutturato quattro incontri per classe, facilitati da due formatrici/formatori provenienti rispettivamente dal Centro Documentazione Donna e dall'Istituto Storico di Modena. Le diverse attività hanno visto la partecipazione attiva di studenti e studentesse, coinvolti in attività di piccolo gruppo o in plenaria, con la finalità di riflettere sui concetti di diritti e di rivoluzione mediante alcuni oggetti ritenuti significativamente rivoluzionari, nel più ampio quadro della cultura materiale contemporanea e del Novecento. In questo senso, sulla base delle rielaborazioni condotte da parte degli studenti e delle studentesse, è stato possibile rilevare tendenze e orientamenti rispetto alle percezioni dominanti relativamente al grande tema dei diritti e delle rivoluzioni agli occhi della Generazione Z, oltre che il conseguente impatto delle attività laboratoriali. Le attività, spalmate nel corso di due anni scolastici, hanno coinvolto complessivamente tredici classi appartenenti a otto istituti del territorio modenese. Nello specifico, gli istituti coinvolti sono stati i seguenti:

IIS A. Venturi di Modena
IISTAS L. Spallanzani di Castelfranco Emilia
IIS Cavazzi-Sorbelli di Pavullo.
Liceo C. Sigonio, Modena
I.I.S. E. Morante, Sassuolo
Liceo Muratori San Carlo, Modena
I.T.I. Leonardo Da Vinci, Carpi
I.I.S. F. Selmi, Modena

Come è possibile osservare, si tratta di classi appartenenti a scuole secondarie di secondo grado con indirizzi diversificati, spalmate non solo nella città di Modena, ma anche in provincia. Al termine delle attività laboratoriali, sono stati somministrati dei questionari per valutare l'impatto dei laboratori: i questionari sono stati compilati da 95 studenti e studentesse nella primavera del 2022, e da 114 studenti e studentesse nella primavera del 2024, per un totale di 209 studenti e studentesse coinvolti nelle attività. In questo senso, l'analisi si muove a partire da una base quantitativa ampia e diversificata che, pur non avendo pretesa di generalizzazioni a livello statistico, permette di avere uno spaccato di tendenze, orientamenti e percezioni di studenti e studentesse. Utilizzando il linguaggio caro alla metodologia della ricerca sociale, il campione di ricerca può essere a tutti gli effetti considerato come un campionamento di convenienza (Flyvbjerg, 2006), orientato alla creazione di un corpus di analisi rilevante per il portato informativo su un tema definito: le percezioni di studenti e studentesse sul tema dei diritti e delle rivoluzioni.

Una delle attività condotte nel corso del laboratorio risulta particolarmente interessante per questa analisi. Dopo aver approfondito il concetto di rivoluzione e dopo aver illustrato le relative tipologie di rivoluzione, in ogni classe le formatrici e i formatori hanno introdotto il concetto di diritto e la definizione di diritti, presentati come il complesso di norme su cui si fondano i rapporti tra i membri di una comunità e che stabiliscono ciò che è permesso essere, fare, avere. Dopo una prima esposizione in plenaria dei contenuti illustrati, ogni classe è stata divisa nuovamente in gruppi, a cui è stata proposta un'attività di tipo collaborativo. Nello specifico, ai gruppi è stata illustrata una lista di diritti e a ogni gruppo è stato richiesto di strutturare una classifica dei diritti rispetto all'ordine di importanza.

La lista presentata dalle formatrici e dai formatori è stata la seguente:

Diritto di voto e associazione

Diritto alla salute
 Libertà di espressione e libertà di parola
 Libertà di circolazione
 Pari opportunità e uguaglianza
 Diritto al lavoro dignitoso
 Diritto all'istruzione
 Diritto di vivere in un ambiente sano
 Diritto all'integrità e all'autodeterminazione della persona
 Tutela della privacy e dei dati personali
 Diritto di cittadinanza
 Diritto all'inclusione

Nel laboratorio 2021-2022 sono state prodotte complessivamente venticinque classifiche; nel laboratorio dell'edizione 2023-2024 ne sono state prodotte trentadue. Posto che la finalità dell'attività risultava essere innescare una riflessione sull'impossibile gerarchizzazione dei diritti, e sulla difficoltosa attribuzione di maggiore o minore valore a ogni singolo diritto, la comparazione delle cinquantasette classifiche stilate dagli studenti e dalle studentesse risulta interessante per individuare delle tendenze generali in grado di restituire uno spaccato rispetto alle loro percezioni sul tema. Sono diverse le considerazioni che si possono strutturare in relazione a come sono stati classificati i diritti, ma in questa sede ci si limita a osservare in che modo risulta percepito il diritto alla privacy e alla tutela dei dati personali. In questo senso, si procede all'analisi delle classifiche complessive, i cui risultati sono stati poi approfonditi in ottica qualitativa tramite uno specifico focus group sul tema.

I risultati dell'analisi

Comparando le classifiche elaborate dagli studenti e dalle studentesse nel corso del 2021-2022, e assegnando a ogni diritto il punteggio corrispondente alla sua posizione in classifica, si ottiene la seguente classifica generale:

Classifica generale	Posizione	Somma punteggi
Alla salute	1	50
Di espressione e libertà di parola	2	87
Pari opportunità e uguaglianza	3	89
All'istruzione	4	110
Di vivere in un ambiente sano	5	114
Al lavoro dignitoso	6	117
All'integrità e all'autodeterminazione della persona	7	118
Di voto e associazione	8	116
Della privacy e dei dati personali	9	120

parimerit
o

Di cittadinanza	10	20	
		5	
All'inclusione	11	20	parimerit
		5	o
Di circolazione	12	22	
		6	

Operando la stessa comparazione per la seconda edizione del laboratorio (2023-2024), si ottiene la seguente classifica:

<u>Classifica generale</u>	<u>Posizione</u>	<u>Somma punteggi</u>
Alla salute	1	56
Di espressione e libertà di parola	2	94
Pari opportunità e uguaglianza	3	130
All'istruzione	4	150
Di vivere in un ambiente sano	5	201
Di voto e associazione	6	202
Diritto al lavoro dignitoso	7	210
Di integrità e di autodeterminazione della persona	8	240
All'inclusione	9	264
Di circolazione	10	270
Di cittadinanza	11	287
Della privacy e dei dati personali	12	299

Com'è possibile osservare dalla comparazione delle classifiche complessive, si possono rilevare elementi di interesse e tendenze comuni. Nello specifico, sia nella prima edizione del laboratorio sia nella seconda, il diritto alla salute si trova al primo posto. Non solo: in entrambi i casi, non si trova mai nelle ultime tre posizioni delle singole classifiche. Si può osservare inoltre che il podio della classifica risulta identico nelle due edizioni del laboratorio, confermando quanto questa attività sia in grado di fornire uno spaccato di tendenze e orientamenti comuni alla GEN Z.

Al contrario, si può osservare come il diritto alla privacy e alla tutela dei dati personali si collochi sempre al fondo della classifica: in terzultima posizione nell'edizione 2021-2022 e in ultima posizione nell'edizione 2023-2024. Ulteriore elemento di interesse è che nell'edizione 2023-2024 del laboratorio non solo il diritto alla privacy e alla protezione dei dati personali si posiziona all'ultimo posto nella classifica generale risultante dalla comparazione delle diverse classifiche, ma non si trova mai nelle prime tre posizioni delle singole classifiche.

Questa percezione rispetto alla scarsa importanza attribuita alla tutela della privacy e dei dati personali, che è andata progressivamente arretrando in senso diacronico, è risultata particolarmente significativa e ha stimolato una riflessione su quanto la tutela dei dati personali sia percepita come meno importante rispetto ad altri diritti fondamentali da parte degli studenti e delle studentesse che hanno preso parte ai laboratori. Muovendo da queste premesse, è stato condotto un focus group con dodici studenti e studentesse, rappresentati delle scuole coinvolte nella seconda edizione del laboratorio, al fine di indagare in ottica qualitativa le motivazioni alla base di queste scelte.

La scarsa attenzione alla tutela della privacy e dei dati personali è emersa trasversalmente proprio quando è stato analizzato il rapporto con i social, citati spesso come fonti di informazione durante il focus group e, coerentemente, utilizzati spesso come fonti per la produzione degli elaborati finali previsti dal laboratorio. Nello specifico, i social vengono percepiti come terra di libertà di espressione rispetto ai media tradizionali, in grado di portare in evidenza prospettive e punti di vista dei più giovani.

“È come se fossero un campanello d’allarme per tenere informati, in modo tale che tutti siano al corrente di quello che sta succedendo [...] in cui magari ci si può forse sbilanciare di più rispetto al telegiornale che racconta nel modo più oggettivo possibile, invece magari in una pagina social vista da giovani e a volte mantenuta da giovani, si può, ecco, esprimere un parere che concerne di più i giovani e i loro punti di vista, che sicuramente sono diversi da quelli degli adulti” (studentessa)

Nello specifico, i/le partecipanti al focus group sottolineano quanto i social abbiano portato all’attenzione il tema della salute emotiva, proprio grazie al fatto che molti giovani gestiscono pagine da cui fanno divulgazione sul tema.

“Sui social vedi molti più giovani che fanno divulgazione [sulla salute mentale], al contrario delle vecchie generazioni” (studentessa)

Si può rilevare, dunque, una percezione comune rispetto a quanto i social, grazie anche al ruolo attivo e *prosumer* degli utenti, permettano una diffusione di informazioni che valorizzino temi, punti di vista e prospettive cari alla GEN Z. L’idea per cui i social possano favorire processi di democraticizzazione dell’informazione, anche grazie al ruolo attivo degli utenti, risulta emergere chiaramente dalle dichiarazioni degli studenti e delle studentesse.

Ciò che è interessante osservare per questa analisi, inoltre, è che emerge un’idea di social priva di intermediazione. I social, cioè, vengono percepiti come contesti in cui è possibile esprimersi liberamente, poiché liberi da qualsiasi tipo di ingerenza, al contrario di quanto accade nei media tradizionali, in cui la presenza di uno sguardo editoriale risulta essere percepito come molto forte.

“Spesso [sui social] non c’è neanche uno stipendio, quindi è per forza più libero perché non sei pagato per fare qualcosa” (studente)

“Soprattutto non c’è la censura che c’è in tv” (studentessa)

Sembra emergere, dunque, una fiducia incondizionata verso le piattaforme e una minore consapevolezza rispetto alla dimensione tecno-mediata di quegli spazi, in cui gli algoritmi invece filtrano, orientano e organizzano la fruizione dei contenuti, proprio a partire dai dati che gli utenti condividono, secondo una prospettiva editoriale altrettanto evidente e marcata, molto spesso di matrice statunitense. Anche i processi di monetizzazione che derivano (anche) dalla condivisione dei dati sembrano essere scarsamente percepiti. La condivisione dei dati personali come moneta di scambio per utilizzare le piattaforme social, dunque, non solo non emerge come un problema, ma nel corso della discussione del focus group risulta essere vagamente percepita, confermando la necessità di un’educazione digitale sul tema.

Conclusioni

Muovendo dal precedente inquadramento teorico, e dalla successiva analisi dei dati, è possibile osservare quanto la rilevanza rispetto alla tutela dei dati personali e della privacy risulti scarsamente percepita dagli studenti e dalle studentesse che hanno preso parte alle due edizioni del laboratorio. L'attività relativa alla classificazione dei diritti, e poi il focus group sul tema, sembrano raccontare una percezione diffusa rispetto a quanto la tutela dei dati personali non sia prioritaria per la GEN Z o, in alcuni casi, risulti poco rilevante nella propria esperienza sui canali social, che vengono percepiti come terra di libertà dal punto di vista dell'espressione personale e in cui la dimensione tecno-mediata risulta scarsamente problematizzata. Naturalmente i risultati finora evidenziati fanno parte di una ricerca in fase esplorativa: un ulteriore approfondimento di tipo qualitativo potrebbe consentire di esplorare in maniera ancora più sfaccettata le motivazioni alla base di questa percezione, motivo per cui ulteriore orizzonte di ricerca potrebbe svilupparsi in questo senso a partire da nuove edizioni del laboratorio *Revolution Lab*.

Bibliografia

- Avezzù, G. (2017), *The Data Don't Speak for Themselves: The Humanity of VOD Recommender Systems*. *Cinéma & Cie*, 17(29), pp. 51-66.
- Collins, S., (2010), *Digital fair presumption and the fair use defence*. *Journal of Consumer Culture*, (101), pp. 37-55.
- Farci, M. e Scarcelli, C. M. [a cura di] (2022), *Media digitali, generi e sessualità*, Milano, Mondadori Education.
- B. Flyvbjerg, (2006) "Five Misunderstandings About Case-Study Research", *Qualitative Inquiry*, 12(2), pp. 219-245.
- Jenkins, H. (2006), *Convergence Culture*, New York University Press, New York.
- Klein, E., (2020), *Why we're polarized*. New York: Avid Reader Pr
- Parker, G. G., Van Alstyne, M. W. and Choudary, S. P., (a cura di) (2017), *Platform Revolution. How networked markets are transforming the economy - and how to make them work for you*. New York: W. W. Norton & Company.
- Pariser, E. (2011), *The Filter Bubble. What the Internet is Hiding from You*, Penguin, New York.
- Tryon, C., (2013), *On-Demand Culture. Digital Delivery and the Future of Movies*. New Brunswick, Rutgers University Press.
- Van Dijck, J., Poell, T. e de Waal, M. (2018), *The Platform Society. Public Values in a Connective World*, Oxford, Oxford University Press.

Educare alla cittadinanza digitale per costruire ambienti democratici. Una ricerca mixed-method

Partendo dall'evoluzione del concetto di cittadinanza nella società delle connessioni, l'articolo descrive una R-A biennale realizzata al fine di accrescere le competenze civiche digitali negli adolescenti di scuola secondaria di primo grado del territorio pugliese. I risultati evidenziano l'esistenza di un effetto positivo tra la promozione delle competenze di cittadinanza digitale e il miglioramento del clima di classe, suggerendo una connessione tra l'educazione alla *digital citizenship* e gli aspetti socio-relazionali *in real life*, base per la creazione di ambienti democratici.

Di Francesco Pizzolorusso, PhD Assegnista di ricerca in Pedagogia generale e sociale presso l'Università degli Studi di Bari "Aldo Moro" Dipartimento di Scienze della Formazione, Psicologia, Comunicazione

Per lungo tempo il digitale è stato identificato come semplice sovrastruttura, universo parallelo allo stile di vita e ai comportamenti tradizionalmente espressi dai singoli e dalle comunità in *real life*, o in alternativa, semplicemente un settore dell'intrattenimento o dell'economia: in poche parole, una parte di un tutto. Tuttavia, attualmente, esso è diventato una componente centrale della società, influenzando la vita civica e politica e contribuendo alla definizione di concetti quali cittadinanza e democrazia. La scuola, focalizzata principalmente sull'uso didattico del digitale, rischia di non partecipare pienamente a questa evoluzione culturale. L'essere cittadini digitali implica la comprensione e gestione delle dinamiche delle tecnologie e piattaforme digitali. Pertanto, è cruciale chiedersi se la scuola stia sviluppando competenze comportamentali, abilità cognitive e sensibilità che permettano agli individui di riflettere criticamente, interagire costruttivamente con la società e affrontare il processo di apprendimento continuo¹¹. Inoltre, è essenziale collegare questa forma di educazione alla cittadinanza con le relative implicazioni politiche e scolastiche, valutando se essa possa essere integrata sistematicamente nelle pratiche quotidiane degli insegnanti. Il sistema di relazioni, emozioni e affetti nelle aule scolastiche è complesso e richiede un'analisi approfondita per formulare interventi efficaci¹².

¹¹ Cfr. A. Fuggetta (2018). *Cittadini ai tempi di internet. Per una cittadinanza consapevole nell'era digitale*. Milano: FrancoAngeli, pp. 59-63.

¹² Cfr. E. Colicchi Lapresa (2011). *Dell'intenzione in educazione. Materiale per una teoria dell'agire educativo*. Napoli: Loffredo.

L'idea alla base di questa ricerca è richiamare alla possibilità di sperimentare un cambiamento nel modello pedagogico circa la comprensione e la gestione delle relazioni, delle motivazioni e delle emozioni all'interno delle aule scolastiche per poter raggiungere obiettivi di cittadinanza¹³. Davanti alla crisi dei sistemi educativi, l'idea è che la scuola possa dirsi tutt'altro che esanime, ma per farlo è indispensabile porre al centro un'idea educativa democratica, che abbia il coraggio di concentrarsi non solo sulle prove, sui voti e sulle analisi comparative, ma soprattutto sul senso dell'appartenenza, della cooperazione, della solidarietà e della vicinanza tra studenti.

«Noi, cittadini digitali»: accrescere le competenze civiche negli adolescenti e migliorare il clima di classe

Da queste suggestioni emerge la necessità di analizzare il contesto digitale e sfruttare lo spazio ancora *puro* dell'Educazione Civica come opportunità di riflessione e di crescita, oltrepassando le dimensioni disciplinari, tecniche e meramente procedurali – pure importanti – e mettendo al centro l'obiettivo di diventare cittadini competenti e consapevoli, grazie alla *ri-scoperta* del vivere insieme¹⁴.

Il progetto, realizzato nel biennio 2021-2023 all'interno di tre istituti di scuola secondaria di primo grado del territorio pugliese, ha coinvolto oltre 250 studentesse e studenti tra gli 11 e i 13 anni e più di 80 tra Dirigenti, insegnanti, collaboratori e professionisti esterni impegnati all'interno dei diversi istituti scolastici. Attraverso le fasi di formazione e di co-costruzione, in collaborazione con il corpo docente, di specifici percorsi di lavoro in aula, la volontà è stata quella di dar risalto alla *Digital Citizenship Education*, spesso offuscata dagli interventi di *Media Literacy* (ML) e *Media Education* (ME)¹⁵. Come ha descritto da Soriani¹⁶, infatti, il concetto di cittadinanza digitale si pone al di sopra degli aspetti strumentali, focalizzando l'attenzione sull'educazione alla dimensione socio-relazionale, base per una partecipazione democratica, a partire dall'ambiente d'aula; recuperando il *DigComp*¹⁷, un documento europeo che sottolinea il valore civico dell'esperienza digitale, in questo lavoro di ricerca si è scelto di approfondire l'area 2 del *DigComp - Comunicazione e collaborazione*, analizzando obiettivi quali *l'esercizio della cittadinanza attraverso le tecnologie (2.3)*, *le abilità di collaborazione e condivisione attraverso il digitale (2.4)*, *la netiquette (2.5)* e *la gestione dell'identità (2.6)*. Tali obiettivi si legano a quelli posti in luce dalla *Legge n. 92 del 20 agosto 2019 «Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica»* e dalle successive *Linee Guida* promosse attraverso il *D.M. n. 35 del 22 giugno 2020*, strumenti attraverso i quali contribuire a formare cittadini responsabili e attivi e a promuovere la partecipazione piena e consapevole alla vita civica, culturale e sociale delle comunità.

La ricerca prende avvio dalla riflessione sulla *network society* di Castells¹⁸, che identifica la Rete quale costituente della morfologia sociale delle moderne collettività, oltrepassando il semplice concetto di *società dell'informazione*; non è, dunque, la sola rivoluzione tecnologica a definire le società, ma sono

¹³ Sul tema di veda L. Mortari (2003). *Apprendere dall'esperienza. Il pensare riflessivo nella formazione*. Roma: Carocci; V. Iori (2006). *Nei sentieri dell'esistere. Spazio, tempo, corpo nei processi formativi*. Trento: Erickson.

¹⁴ Cfr. M.G. Riva (2015). La scuola come sistema di relazioni, emozioni e affetti.. In ascolto della vita emotiva. *Pedagogia Oggi*, 2, 21-39.

¹⁵ Sul tema si invia al lavoro di M. Giacomazzi (2023). Alfabetismo, competenze, partecipazione: elementi per una democrazia digitale. *I quaderni di AgendaDigitale*, XIV, maggio-agosto 2023, 68-78.

¹⁶ A. Soriani (2018). From Media Education to digital Citizenship. Origins, perspectives and policy implementations in the school systems across Europe. *Journal of Theories and Research in Education*, 13, 3, 85-122.

¹⁷ R. Vuorikari, S. Kluzer, Y. Punie (Eds.) (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.

¹⁸ M. Castells (2004). *The Network Society: A Cross-Cultural Perspective*. Cheltenham, UK: Edward Elgar Pub.

soprattutto i fattori culturali e politici ad essa collegati che agiscono per costruire un nuovo modo di vivere ed essere parte degli ambienti sociali. A questo si lega la trama antropologica riguardante la definizione e successiva categorizzazione di giovani e adulti quali *nativi* e *immigrati digitali*¹⁹ successivamente rivisitata in *visitors e residents*²⁰, sottolineando il *gap* non solo in termini di competenze pratiche, ma anche in ottica di consapevolezza e responsabilità circa le azioni dei singoli e dei gruppi tra analogico e digitale. In virtù di questi elementi, la ricerca pone l'accento sull'*upgrade* al concetto di cittadinanza in ottica digitale e sul ruolo della scuola nell'educare a questa forma di vivere democratico, di conoscenza prima ed esercizio poi, dell'esperienza civica tanto nella vita reale quanto nell'universo virtuale. Come sostiene Perfetti²¹, permettere uno spazio di incontro tra il locale e globale significa offrire alle nuove generazioni un'idea di cittadinanza adatta alle diverse dinamiche della società complessa; in questo compito, la scuola riveste un ruolo cruciale.

La prospettiva pedagogica si poggia da un lato sul pensiero di Dewey²², che intende la scuola quale luogo dell'agire democratico e sottolinea come questo debba portare le giovani generazioni a condividere valori, modalità di comportamento e modi di essere attraverso esperienze concrete; mai come in questo momento, infatti, la scuola ha il compito di riflettere e progettare azioni concrete che sappiano dare corpo ad un concetto mutevole e dai contorni ancora poco definiti come quello della *digital citizenship education*. Dall'altro lato, in un mondo abitato sempre più da *avatar*, alla scuola è chiesto di recuperare l'idea profonda di cittadinanza sottolineandone il valore in relazione ad una rinnovata idea di bene comune; in tal senso appare indispensabile il richiamo al pensiero di Maritain²³, il quale sottolinea la connessione tra formazione dell'uomo e educazione del cittadino, attraverso la realizzazione di una *paideia* politica che concepisce il collettivo (gruppo classe) come spazio-tempo di apprendimento e di appartenenza. Lo spazio dell'incontro tra queste due prospettive trova sostanza nella matrice fenomenologica di Piero Bertolini²⁴ e nel rapporto tra educazione e politica, significativa della *formazione pienamente umana* degli individui nella loro funzione di cittadini. Con l'idea di promuovere un'educazione alla politica e alla cittadinanza che possa mantenere nella sua definizione la caratteristica *pienamente umana*, il progetto di ricerca "*Noi, cittadini digitali*" punta a connettere lo sviluppo delle competenze di cittadinanza con il miglioramento delle relazioni in aula all'accrescimento positivo del clima di classe²⁵.

L'ipotesi al centro dell'intero lavoro presuppone che lo sviluppo e la promozione di un percorso di riflessione per studenti e docenti in aula rispetto alle competenze di cittadinanza digitale possa avere effetti sul *classroom climate*, attraverso un lavoro che ponga al centro la collaborazione, la partecipazione e la comunicazione assertiva tanto *online* quanto *offline*. La ricerca, suggerendo di *analizzare il virtuale come strumento e non come fine* ed evidenziando la possibilità di sperimentare la cittadinanza attraverso un nuovo modo di concepire il rapporto tra pari e con i docenti, ha tentato di

¹⁹ M. Prensky (2001). Digital natives, digital immigrants, part 2: Do they really think differently? *On the Horizon*, 9, 5, 1-6.

²⁰ D. White, A. Le Cornu (2011). Visitors and Residents: A new typology for online engagement. *First Monday*, 16, 9. In: <https://doi.org/10.5210/fm.v16i9.3171> (ultima consultazione: agosto 2022)

²¹ Cfr. S. Perfetti (2015). Nuovi Media e Cittadinanza Digitale. La scuola del ventunesimo secolo come luogo per la democrazia. *Ricerche di Pedagogia e Didattica*, 10, 2, 131-143.

²² Si rimanda a J. Dewey (2018). *Democrazia e educazione*. trad. it. T. Pezzano. Roma: Anicia.

²³ Si veda J. Maritain (2009). *La persona e il bene comune*. trad. it. M. Mazzolani. Brescia: Morcelliana.

²⁴ Si rinvia all'opera di P. Bertolini (2003). *Educazione e politica*. Milano: Raffaello Cortina.

²⁵ La definizione di clima di classe sottolinea come questo non possa intendersi quale semplice somma delle persone che lo compongono, ma costituisce una struttura ampia, che si ripercuote tanto sui singoli quanto sul collettivo; in particolare, il clima di classe è creato dalla rete di relazioni affettive, dalle molteplici motivazione a stare insieme, dalla collaborazione in vista di obiettivi comuni, dai rapporti reciproci, dalle norme e dalle modalità di funzionamento del gruppo. Si rimanda a M. Polito (2000). *Attivare le risorse del gruppo classe. Nuove strategie per l'apprendimento reciproco e la crescita personale*. Trento: Erickson.

offrire a studenti e insegnanti un'idea di cittadinanza coniugata perfettamente con le dinamiche ibride della società complessa e digitale, sottolineando la volontà tutta pedagogica di associare, negli spazi scolastici e grazie all'esperienza delle relazioni umane nel gruppo classe, il reale e il virtuale, promuovendo un concetto di *digital citizenship education* che parli di digitale ma sia esperita e cresca nei termini *del dialogo e dell'incontro tra persone*, ripensando i modelli e le pratiche educative, slegandole dalla logica nozionistica e direzionandole verso un sistema esperienziale e cooperativo capace di *dar vita al gruppo*²⁶.

Metodi e strumenti

L'idea alla base del progetto è stata quella di pensare una scuola spinta lungo i sentieri della ricerca. In ordine a questa esigenza, il percorso di ricerca ha scelto la metodologia della Ricerca-Azione (R-A) secondo il modello di Pourtois²⁷ adattato da Baldacci²⁸. Nel tentativo di consolidare uno *sguardo strabico* alla ricerca pedagogica, inoltre, si è scelto di utilizzare una metodologia *mixed-method*²⁹, legando al percorso di R-A procedure di controllo delle ipotesi progettuali secondo una *prospettiva empirica*³⁰ e una *strategia convergente*³¹. Si specifica che, dal punto di vista metodologico, tale possibilità appare in linea con il modello di R-A scelto, il quale contempla la possibilità di utilizzare strumenti quantitativi e a carattere più specificatamente sperimentale all'interno della cornice metodologica propria dell'*action research*³². L'integrazione tra gli approcci qualitativi e quelli empirici è valutabile come una questione di apertura intellettuale e *buon senso scientifico*, e si è riproposta con forza quando si è chiesto alla ricerca di produrre possibili risposte a problemi dell'educazione che riflettono la complessità dell'odierna società.

Il punto di partenza per la costruzione dei percorsi in aula è stato il *Manifesto della Comunicazione non Ostile* promosso dall'associazione *Parole O_Stili*. Il *Manifesto* rappresenta una carta che elenca dieci principi di stile utili a migliorare il comportamento degli utenti *online*: è un impegno di responsabilità condivisa, concepisce la Rete come luogo accogliente e sicuro per tutti ma soprattutto punta, attraverso la sua conoscenza e la relativa diffusione sui *social*, a favorire comportamenti rispettosi e civili tra persone. La strutturazione degli incontri in aula, che hanno posto al centro tematiche quali identità, comunicazione, stereotipi, pregiudizi e contrasto all'odio online, *netiquette*, è

²⁶ Cfr. F. Pizzolorusso (2024). *Reti reali. Cittadinanza digitale e relazioni in aula*. Milano: FrancoAngeli.

²⁷ J.P. Pourtois (1985). La ricerca-azione in pedagogia. In E. Becchi, B. Vertecchi (Eds.). *Manuale critico della sperimentazione e della ricerca educativa* (pp. 134-155). Milano: FrancoAngeli.

²⁸ Si rimanda a M. Baldacci (2001). *Metodologia della ricerca pedagogica*. Milano: Mondadori.

²⁹ Il termine *mixed methods* indica un insieme di strategie di ricerca che combinano in modo strutturato approcci tradizionalmente ascrivibili ai filoni di ricerca quantitativa e qualitativa; tale combinazione può avvenire in punti differenti del processo di ricerca: dalla formulazione di obiettivi e problemi di ricerca alla costruzione delle ipotesi e degli strumenti di rilevazione dei dati, all'analisi dei dati stessi, all'interpretazione dei risultati e alla loro presentazione. L'uso di metodi misti consente sia di perseguire obiettivi legati non solo all'enunciazione e alla spiegazione di fattori sulla base di altri, ma soprattutto alla comprensione profonda delle dinamiche, individuali e collettive, che portano a tali spiegazioni. L'idea alla base dei *mixed methods* è proprio quella di trovare un'integrazione tra gli studi di superficie (tipici del paradigma quantitativo) e gli studi in profondità (tipici del paradigma qualitativo).

³⁰ Cfr. R.B. Johnson, A.J. Onwuegburie, L.A. Turner (2007). Toward a definition of Mixed Methods Research. *Journal of Mixed Methods Research*, 1, 112-133.

³¹ Cfr. R. Trincherò, D. Robasto (2019). *I mixed methods nella ricerca educativa*. Milano: Mondadori, pp. 6-15.

³² A titolo esemplificativo si rimanda ai lavori di D.R. McNamara (1979). *Paradigm Lost: Thomas Kuhn and educational research*. *British Educational Research Association*, 5, 2, 167-173; A. Bryman (1988). *Quantity and quality in Social Research: Theories and Applications*. London: Sage; K. Howe (1988). Against the quantitative-qualitative incompatible thesis. *Educational Researcher*, 77, 8, 10-16; K. Niglas (2007). *Introducing the quantitative-qualitative continuum: An alternative view on teaching research methods courses*. In M. Murtonen, J. Rautopuro, P. Väisänen (Eds.). *Learning and teaching of research methods at University* (pp. 185-203). Turku: Finnish Educational Research Association.

partita dalla volontà di affrontare in modo specifico i punti promossi dal Manifesto, presentandolo nel corso del primo incontro con gli studenti e fornendo una copia da affiggere in ogni aula. Accanto a questo, la costruzione delle diverse attività è avvenuta a partire dal *portale web #ancheioinsegno* fornito dalla stessa associazione in relazione all'insegnamento dell'Educazione Civica per tutti i gradi scolastici. Come base per alcune attività, inoltre, è stato utilizzato il testo dal titolo *Penso, Parlo, Posto – Breve guida alla comunicazione non ostile*³³. Il volume, progettato e realizzato in collaborazione con l'associazione *Parole O_Stili*, si rivolge direttamente ai ragazzi e si struttura in dieci sezioni a partire dai punti del *Manifesto*. Il volume punta su dieci *domande di relazione*³⁴ utili alla rilettura critica delle storie proposte e ciascuno di questi interrogativi chiave si lega ad uno specifico punto del *Manifesto*³⁵.

In ragione della volontà di raccogliere il dato quantitativo riferito al clima di classe è stato proposto l'utilizzo del questionario *Classroom Social Climate*³⁶, adattato in italiano. Il questionario originale, realizzato in Spagna e nato dall'analisi della letteratura internazionale sul tema delle relazioni in aula e dallo studio di numerosi strumenti di ricerca già costruiti e validati, è organizzato intorno a specifiche sottodimensioni: interesse e soddisfazione personale, relazione con compagni di classe e docenti, livelli di competitività, comunicazione, cooperazione, sistema di regole, coesione del gruppo, organizzazione fisica dell'aula. Il questionario si compone di 44 *items*, permettendo un sistema di risposte attraverso una scala Likert a quattro passi con valori che vanno da 1 (Per nulla / Molto in disaccordo) a 4 (Sempre / Molto d'accordo). Il valore complessivo riferito al clima di classe è dato dalla media dei punteggi ottenuti dai questionari dei singoli alunni.

Risultati

La multilateralità e complessità dell'azione educativa investe la dimensione valutativa, spingendola nella direzione della complessità; ciò significa non ridurla al solo fattore del consenso – evidenziato a più riprese nella fase di valutazione qualitativa realizzata attraverso i *focus group* al termine della R-A³⁷ – ma esige una più ricca articolazione che può e deve considerare la possibilità di rifarsi ad un dato oggettivo. Nelle ricerche *mixed methods* gli aspetti qualitativi e quelli quantitativi vengono combinati in un quadro interpretativo unico, allo scopo di assegnare ad essi un senso congiunto e trasformando un insieme slegato di comportamenti e riflessioni in un *sapere* unico riferito alla realtà indagata.

Le analisi dei dati di seguito brevemente descritte hanno preso come base le risposte al questionario sul clima di classe proposto agli studenti; tali analisi hanno permesso di verificare il sistema di ipotesi strutturato in fase di progettazione che, come descritto, supposeva il miglioramento del clima di classe nei gruppi attivamente coinvolti nel progetto. Al fine di rispondere ad un principio di validità esterna e con l'obiettivo di contrastare il rischio legato ai processi di maturazione (che avvengono

³³ C. Cubeddu, F. Taddia (2019). *Penso, Parlo, Posto. Breve guida alla comunicazione non ostile*. Milano: il Castoro.

³⁴ *Ibidem*, p. 8.

³⁵ Per uno schema delle attività realizzate in aula si rinvia al volume F. Pizzolorusso (2024). *Reti reali. Cittadinanza digitale e relazioni in aula*. Milano: FrancoAngeli; il testo presenta, nella parte finale, una specifica sezione dedicata alle schede progettuali e ai materiali utilizzati per i singoli incontri.

³⁶ A. Pérez, G. Ramos, E. López (2010). Clima social aula: percepción diferenciada de los alumnos de educación secundaria obligatoria. *Cultura y Educación*, 22, 3, 259-281.

³⁷ Per una descrizione completa della R-A realizzata e delle fasi di valutazione qualitativa della ricerca si rimanda a F. Pizzolorusso (2023). "Noi, cittadini digitali". Un progetto di R-A partecipata per educare alla digital citizenship nella scuola secondaria di I grado. In L. Dozza, P. Ellerani, A. Parola (a cura di). *Ricerca partecipativa e formazione sistemica* (pp. 521-531). Lecce: Pensa MultiMedia.

naturalmente con il passare del tempo e che possono avere degli effetti sulla variabile dipendente) la ricerca è stata organizzata predisponendo un gruppo di controllo equiparabile per caratteristiche a quelli attivamente coinvolti. È opportuno precisare, inoltre, che il disegno di ricerca è categorizzabile come *disegno quasi sperimentale*, in virtù del fatto che non è stato possibile disporre della facoltà di creare i gruppi secondo un piano di campionamento casuale ma l’assegnazione dei partecipanti è avvenuta in modo preordinato. I dati raccolti e le analisi effettuate hanno mostrato al tempo T1 (inizio del progetto di R-A) un valore medio riferito al clima di classe pari a 101,12 per le classi sperimentali e pari a 99,31 per le classi di controllo; al termine del progetto (T2) l’analisi delle risposte ha mostrato un valore medio riferito al clima pari a 108,47 per le classi sperimentali e pari a 96,89 per le classi di controllo; in termini assoluti, dunque, i risultati mostrano un incremento del valore medio del clima registrato nelle classi sperimentali rispetto a quelle di controllo che, al contrario, sembrano avere un decremento (Grafico 1).

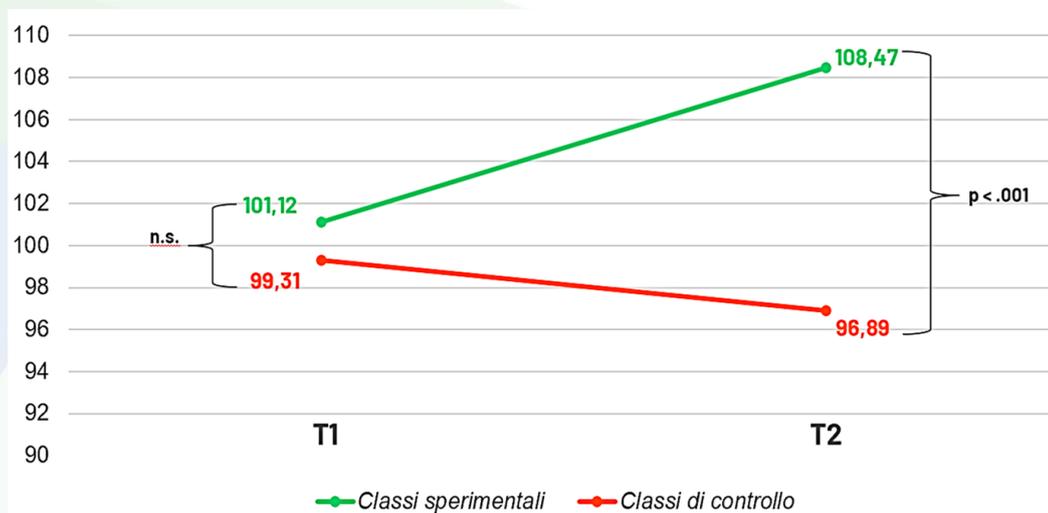


Grafico 6.1 – Valori medi nell’analisi del clima di classe tra i due gruppi

L’analisi della varianza condotta ha messo in evidenza come non emerga un effetto significativo del solo fattore *within tempo* (Tab. 1), mentre si evidenzia un effetto significativo del fattore *between classe* (condizione sperimentale e condizione di controllo) (Tab. 2). Inoltre, si segnala la presenza di un effetto di interazione significativo tra il fattore *within* e il fattore *between* – tempo e condizione (Tab. 3).

Effetto Tempo
F (1, 204) = 2, 837; n.s.

Tab. 1 – Analisi di significatività: fattore *within tempo*

Effetto Classe/Condizione
F (1, 204) = 14, 573; p < .001

Tab. 2 – Analisi di significatività: fattore between classe/condizione

Effetto interazione – Tempo x Condizione
F (1, 204) = 11, 171; p < .001

Tab. 3 – Analisi di significatività: effetto interazione tempo x condizione

Il *T test per campioni indipendenti* fa emergere, quindi, un livello di significatività ($p\text{ value} < 0.001$) sia rispetto all'effetto classe che all'effetto interazione classe-condizione. In ragione di queste analisi, è possibile accettare l'ipotesi secondo cui la partecipazione al progetto di R-A ha comportato un incremento significativo dei valori medi riferiti al clima di classe nell'intervallo di tempo T1 – T2 per i gruppi sperimentali. Rispetto alle classi di controllo, il decremento registrato nel clima sottende un interesse di ricerca tutt'altro che trascurabile: il pensiero comune legato al fatto che il clima di classe può definirsi stabile, infatti, si scontra con il dato statistico raccolto, il quale evidenzia come, senza l'adeguata attenzione alle dinamiche che lo compongono, questo rischia di diminuire con il passare del tempo.

Conclusioni

La rivoluzione digitale in atto acquista senso in rapporto alla radicale trasformazione dei luoghi e dei processi dell'educazione, a cui si lega tanto la costruzione dei saperi quanto quella dell'identità dei soggetti³⁸, da educare in relazione al loro ruolo politico nella società.

In primo luogo, dunque, i risultati dello studio – qui brevemente presentato – rimarkano la necessità di sviluppare una sempre maggiore consapevolezza circa l'importanza dell'educazione alla cittadinanza digitale come obiettivo primario della scuola e non, come spesso accade, semplice appendice nei percorsi disciplinari; i risultati raggiunti con questa esperienza supportano il quadro generale promosso dalle indicazioni ministeriali rispetto a come potrebbe essere intesa la *digital citizenship education* e approfondiscono le modalità attraverso cui gli insegnanti sono chiamati ad educare i loro studenti a sentirsi e a comportarsi in qualità di cittadini responsabili, informati e attivamente impegnati.

Alla scuola è chiesto di educare alla politica utilizzando – e non negando – le tecnologie digitali; il modello di cittadinanza studiato e successivamente indagato in aula, in particolare, invita Dirigenti e docenti ad esaminare questo concetto in combinazione con le diverse concezioni di cittadinanza esistenti, sottolineando come oggi educare alla politica non possa dirsi un'operazione pedagogica guidata da singole dimensioni ed esperienze del cittadino scisse e separate tra loro.

Per educare realmente il cittadino prima ancora dello studente è indispensabile costruire un *linguaggio condiviso* tra giovani e adulti, che superi i tecnicismi e si leghi a tematiche quali consapevolezza, responsabilità e partecipazione, solidi elementi su cui basare le nuove proposte in termini di educazione civica. Come il progetto ha dimostrato, infatti, grazie allo sviluppo di attività collaborative tra reale e digitale, gli studenti hanno avuto la possibilità di accrescere le loro conoscenze rispetto alla realtà *online*, acquisendo uno stile di condotta da esercitare a partire dall'ambiente aula, al fine di sentirsi parte attiva della società che, ormai, *non può non dirsi digitale*.

³⁸ Cfr. G. Bonetta (2017). *L'invisibile educativo. pedagogia, inconscio e fisica quantistica*. Roma: Armando, pp. 186-208.

Grazie agli interventi di riflessione comune e agli spazi di formazione per i docenti è stato possibile, inoltre, far comprendere al mondo degli adulti quanto l'universo dei *social*, che attrae le giovani generazioni facendo leva sulla potenza dell'emozionale, appaia strettamente connesso all'esperienza scolastica che, purtroppo, ha dato spazio ad una logica fredda e impersonale applicata all'insegnamento e all'apprendimento con il digitale. La scoperta delle virtù e del loro esercizio in relazione al compito politico può permettere alle comunità, a partire da quella scolastica, di governare il potere della tecnologia, senza rinunciare al suo indispensabile utilizzo.

Con questo progetto si è tentato di esplicitare in aula quanto i comportamenti dei singoli contribuiscano ad una nuova idea dell'*arte di partecipare alla vita della comunità*, accendendo una scintilla indispensabile per rendere il futuro della tecnologia profondamente umano e, in parallelo, per sviluppare quella responsabilità capace di guidare il destino della società nel suo complesso. Nel mondo dominato dalla tecnica una delle prerogative morali dell'uomo consiste nel saper scorgere la persona nascosta in ciò che apparentemente sembra atrofizzato³⁹. Il percorso di ricerca ha invitato la scuola a promuovere questa visione dell'umano, presente anche dietro gli scambi digitali, portando a concepire gli studenti, in qualità di membri di un gruppo, come *ingranaggi all'interno di un grande meccanismo* in grado di produrre un bene condiviso attraverso il contributo di tutti; i prodotti realizzati al termine di ogni attività, infatti, hanno concretizzato l'obiettivo di costruire un bene e una ricchezza – in termini di competenze e di artefatti – a disposizione di tutti.

La logica comunitaria ha accompagnato l'intero lavoro ad approfondire il dibattito su cosa si intenda oggi con il termine *relazione* e su come questo *incontro* si stia trasformando nell'era digitale, divenendo carico di insidie e possibili ambiguità; il riferimento alle dinamiche relazionali e al clima di classe ha posto in luce il rischio di costruire, attraverso un uso inconsapevole del digitale, un contesto relazionale spersonalizzante, capace di ridurre il *soggetto persona* a semplice *individuo anonimo*. L'intero lavoro ha approfondito la riflessione pedagogica sul bisogno di relazione, suggerendo *in primis* di evitare discorsi nostalgici sulle relazioni del passato, invitando gli insegnanti a restare concentrati sui processi dell'oggi e a considerare i diversi punti di vista, per cogliere le potenzialità date dalla mutua conoscenza di linguaggi, comportamenti e azioni.

Il progetto di ricerca, dunque, ha spinto gli ambienti educativi a pensarsi come palestre di incontro e di esperienza della cittadinanza e nel suo valore più autentico; i docenti coinvolti hanno avuto la possibilità di toccare con mano i risvolti positivi per il gruppo classe dati dall'aver dedicato tempo e attenzione all'obiettivo relazionale. In aggiunta a questo, gli stessi docenti hanno potuto sviluppare le loro capacità di ascolto, di espressione delle emozioni e dei sentimenti nei confronti dei ragazzi e dei colleghi, utili per fornire strumenti di consapevolezza e superare il rischio di un *analfabetismo relazionale* dettato dall'attenzione ai soli programmi e contenuti disciplinari.

Se l'essere umano si sostanzia e si plasma grazie al processo di *umanizzazione*, costantemente *in fieri*, allora l'impegno delle agenzie educative in ottica politica è senza dubbio quello di permettere a tutti, in un universo digitale, di *divenire e restare umani*. Agire in termini educativi e politici oggi equivale proprio a sostanzare questo reciproco riconoscimento umano, un impegno verso un'umanizzazione di tutti e per ciascuno. Come evidenziava mirabilmente Maria Zambrano «se dovessimo dare una definizione di democrazia, potremmo dire che è la società in cui non solo è permesso, ma è addirittura richiesto essere persona»⁴⁰, e oggi crescere all'altezza del proprio essere *persona* non si sostanzia esclusivamente come un diritto, ma come un preciso dovere. L'incontro tra educazione e politica deve rendere gli educandi liberi e responsabili nei confronti di sé e degli altri, all'interno di quella relazione

³⁹ Cfr. R. Guardini (1977). *L'esistenza del cristiano*. Milano: Vita e Pensiero, pp. 412-413.

⁴⁰ M. Zambrano (2000). *Persona e democrazia. La storia sacrificale*. Milano: Mondadori, p. 157.

e di quel mutuo scambio che lega, accomuna e crea una *comunità*. Questo è possibile solo e soltanto attraverso un educarsi e un educare all'esercizio critico del sentire, del pensare e del prendere posizione in virtù dell'appartenenza alla *kommunitas* scolastica⁴¹, sapendo che questi elementi quantificano lo spessore del *cives*, in grado di vivere l'ambiente sociale secondo una modalità che lo interessi e che lo renda protagonista.

Bibliografia

- Baldacci, M. (2001). *Metodologia della ricerca pedagogica*. Milano: Mondadori.
- Baldacci, M. (2008). *La dimensione emozionale del curricolo. L'educazione affettiva razionale nella scuola*. Milano: FrancoAngeli.
- Baldacci, M., Frabboni, F. (2013). *Manuale di metodologia della ricerca educativa*. Milano: UTET.
- Bertolini, P. (2003). *Educazione e politica*. Milano: Raffaello Cortina.
- Bonetta, G. (2017). *L'invisibile educativo. pedagogia, inconscio e fisica quantistica*. Roma: Armando.
- Bruzzo, D. (2020). Fenomenologia, politica, educazione. *Encyclopaideia. Journal of Phenomenology and Education*, 24, 56, 1-5.
- Bryman, A. (1988). *Quantity and quality in Social Research: Theories and Applications*. London: Sage.
- Castells, M. (2004). *The Network Society: A Cross-Cultural Perspective*. Cheltenham, UK: Edward Elgar Pub.
- Colicchi Lapresa, E. (2011). *Dell'intenzione in educazione. Materiale per una teoria dell'agire educativo*. Napoli: Loffredo.
- Cubeddu, C., Taddia, F. (2019). *Penso, Parlo, Posto. Breve guida alla comunicazione non ostile*. Milano: il Castoro.
- Dewey, J. (2018). *Democrazia e educazione*. trad. it. T. Pezzano. Roma: Anicia.
- Fuggetta, A. (2018). *Cittadini ai tempi di internet. Per una cittadinanza consapevole nell'era digitale*. Milano: FrancoAngeli, pp. 59-62.
- Giacomazzi, M. (2023). Alfabetismo, competenze, partecipazione: elementi per una democrazia digitale. *I quaderni di AgendaDigitale*, XIV, maggio-agosto 2023, 68-78.
- Guardini, R. (1977). *L'esistenza del cristiano*. Milano: Vita e Pensiero.
- Howe, K. (1988). Against the quantitative-qualitative incompatible thesis. *Educational Researcher*, 77, 8, 10-16.
- Iori, V. (2006). *Nei sentieri dell'esistere. Spazio, tempo, corpo nei processi formativi*. Trento: Erickson.
- Johnson, R.B., Onwuegburie, A.J., Turner, L.A. (2007). Toward a definition of Mixed Methods Research. *Journal of Mixed Methods Research*, 1, 112-133.
- Maritain, J. (2009). *La persona e il bene comune*. trad. it. M. Mazzolani. Brescia: Morcelliana.

⁴¹ Cfr. D. Bruzzo (2020). Fenomenologia, politica, educazione. *Encyclopaideia. Journal of Phenomenology and Education*, 24, 56, p. 5.

- McNamara, D.R. (1979). Paradigm Lost: Thomas Kuhn and educational research. *British Educational Research Association*, 5, 2, 167-173.
- Mortari, L. (2003). *Apprendere dall'esperienza. Il pensare riflessivo nella formazione*. Roma: Carocci.
- Niglas, K. (2007). *Introducing the quantitative-qualitative continuum: An alternative view on teaching research methods courses*. In M. Murtonen, J. Rautopuro, P. Väisänen (Eds). *Learning and teaching of research methods at University* (pp. 185-203). Turku: Finnish Educational Research Association.
- Pérez, A., Ramos, G., López, E. (2010). Clima social aula: percepción diferenciada de los alumnos de educación secundaria obligatoria. *Cultura y Educación*, 22, 3, 259-281.
- Perfetti, S. (2015). Nuovi Media e Cittadinanza Digitale. La scuola del ventunesimo secolo come luogo per la democrazia. *Ricerche di Pedagogia e Didattica*, 10, 2, 131-143.
- Pizzolorusso, F. (2023). "Noi, cittadini digitali". Un progetto di R-A partecipata per educare alla digital citizenship nella scuola secondaria di I grado. In L. Dozza, P. Ellerani, A. Parola (a cura di). *Ricerca partecipativa e formazione sistemica* (pp. 521-531). Lecce: Pensa MultiMedia.
- Pizzolorusso, F. (2024). *Reti reali. Cittadinanza digitale e relazioni in aula*. Milano: FrancoAngeli.
- Polito, M. (2000). *Attivare le risorse del gruppo classe. Nuove strategie per l'apprendimento reciproco e la crescita personale*. Trento: Erickson.
- Pourtoi, P. (1985). La ricerca-azione in pedagogia. In E. Becchi, B. Vertecchi (a cura di). *Manuale critico della sperimentazione e della ricerca educativa*. Milano: FrancoAngeli.
- Pourtois, J.P. (1985). La ricerca-azione in pedagogia. In E. Becchi, B. Vertecchi (Eds.). *Manuale critico della sperimentazione e della ricerca educativa* (pp. 134-155). Milano: FrancoAngeli.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants, part 2: Do they really think differently? *On the Horizon*, 9, 5, 1-6.
- Riva, M.G. (2015). La scuola come sistema di relazioni, emozioni e affetti.. In ascolto della vita emotiva. *Pedagogia Oggi*, 2, 21-39.
- Soriani, A. (2018). From Media Education to digital Citizenship. Origins, perspectives and policy implementations in the school systems across Europe. *Journal of Theories and Research in Education*, 13, 3, 85-122.
- Trincherò, R., Robasto, D. (2019). *I mixed methods nella ricerca educativa*. Milano: Mondadori.
- Vuorikari, R., Kluzer, S., Punie, Y. (Eds.) (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens - With new examples of knowledge, skills and attitudes*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- White, D., Le Cornu, A. (2011). Visitors and Residents: A new typology for online engagement. *First Monday*, 16, 9. In: <https://doi.org/10.5210/fm.v16i9.3171>.
- Youell, B. (2006). *The Learning Relationship: Psychoanalytic Thinking in Education*. London: Karnac.
- Zambrano, M. (2000). *Persona e democrazia. La storia sacrificale*. Milano: Mondadori.

Quale comunicazione per “Territori in salute”: la sperimentazione in corso a San Casciano val di Pesa

San Casciano in Val di Pesa sta sperimentando un modello di e-health equo e inclusivo, grazie al Centro Ricerche sAu. La Comunicazione Generativa coinvolge attivamente portatori d'interesse nel co-progettare soluzioni sanitarie. L'obiettivo è migliorare l'offerta di servizi sociosanitari, creando un "Territorio in salute" tramite un approccio partecipativo e l'uso di tecnologie digitali.

Di **Luca Toschi, Viola Davini, Marta Guarducci, Ludovica Mastrobattista, Eugenio Pandolfini, Marco Sbardella**, Centro Ricerche “scientia Atque usus” per la Comunicazione Generativa ETS

Il Centro Ricerche “scientia Atque usus” per la Comunicazione Generativa ETS (Centro Ricerche sAu)⁴² è una comunità di professioniste e professionisti, ricercatrici e ricercatori accomunati da una precisa missione politica e sociale: ridefinire la relazione tra il mondo della ricerca e della alte professionalità (il mondo della *scientia*) e quello dei portatori d'interesse quali professionisti, imprenditori, lavoratori, rappresentanti di istituzioni e/o di associazioni, cittadini e cittadine (il mondo dell'*usus*).

La Comunicazione Generativa per territori in salute

Per raggiungere questo obiettivo, il Centro Ricerche sAu applica la Comunicazione Generativa (Toschi, 2011; Toschi et alii, 2021) nei propri progetti, con cui cerca di realizzare percorsi di costruzione di comunità mirati a coinvolgere un numero sempre maggiore di portatori di interesse. Un coinvolgimento che parte dalla fase di ideazione di un prodotto/servizio e si sviluppa progressivamente in tutti i momenti successivi della realizzazione. In questo modo, sono le comunità che si creano durante il progetto a cooperare e co-progettare le soluzioni più efficaci per rispondere alle problematiche comunicative e alle necessità ed interessi di tutti i soggetti coinvolti. Un approccio che ha molti punti di contatto con altri approcci di *Participatory Action Research* (Cornish et alii, 2023).

⁴² Il Centro Ricerche sAu è stato inaugurato nel 1991 presso l'Università di Firenze ed è iscritto al RUNTS - Registro Unico Nazionale del Terzo Settore del Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali - dal 21 novembre 2022.

Il Centro Ricerche sAu, quindi, agisce con progetti specifici in diversi ambiti di intervento⁴³ ma nella precisa prospettiva di generare “Territori in salute”. Ma cosa si intende per “Territori in salute”?

Le città, i paesaggi e i territori - nell’accezione più ampia, articolata e, soprattutto, mobile, legata cioè alla mobilità sia fisica che simbolica di persone e prodotti -, sono oggi profondamente influenzati dalla frammentazione imposta dal modello comunicativo dominante. Sulla scia di quel filone di studi scientifici (di ambito ecologico, biologico, fisico, agrario, culturale) che sottolinea la necessità di esaminare questi spazi in relazione alla totalità dei fenomeni naturali e antropici che li interessano, il Centro Ricerche sAu interpreta i territori come “luoghi di vita”, nei quali la qualità degli spazi urbani, delle aree periurbane, agricole, montane, dei servizi e le relazioni dinamiche tra di essi, contribuisce al maggiore o minore raggiungimento del benessere dei cittadini.

Il Centro Ricerche sAu, in altre parole, non considera il “territorio” come un mero substrato per le attività umane, ma lo analizza e lo interpreta, sempre rispetto allo scopo e agli obiettivi dei progetti che concretamente intende realizzare, come un soggetto vivente, in continuo divenire, espressione di un sistema complesso, fatto da interazioni incessanti tra componenti biotiche e abiotiche. Per questo, nella prospettiva generativa, il territorio è un organismo vivente e autopoietico, capace di apprendere e auto-regolarsi, tramite le molte e variegate forme di comunicazione. Un organismo il cui stato di salute - appunto “Territori in salute” nell’accezione che già nel lontano giugno 1946 indicava l’OMS -, risulta decisamente migliore quanto più quei territori riescono ad avvalersi di un paradigma comunicativo tale da poter effettivamente valorizzare la collaborazione e la cooperazione fra le diversità di ordine sociale, economico, culturale, ma anche politico.

Una prospettiva questa che presuppone, proprio al fine di raggiungere quelle diversità considerate l’unica risorsa vera per ogni futuro miglioramento della condizione umana, la necessità urgente di ridefinire radicalmente il concetto stesso di Territorio, svincolandolo da una definizione di tipo amministrativo, che lo vede come un contenitore, per fare, finalmente, propria una visione di territorio inteso come “Territorio-Progetto”. Con un suo capitale, per lo più ancora da esprimere, il cui valore può essere definito solo in base a definiti e condivisi scopi e obiettivi progettuali, i quali sono i soli che, seppure in una prospettiva rigorosamente storica, possono concorrere a definirne l’identità. La “salute”, quindi, di un territorio, ferma restando la sua indiscutibile centralità fisica, se non bio-medica, riguarda prima di tutto la sua capacità di riconoscere e di dare valore, tramite la realizzazione di obiettivi locali concreti e verificabili sul piano sociale, culturale, ambientale, economico e politico, alle sue risorse chiamate a comunicare come mai in passato fra di loro, ma sempre in una prospettiva sistemica: il che può accadere solo se si è capaci di integrare la dimensione locale con quella non locale. Una prospettiva questa che impone, di conseguenza, una ridefinizione non solo delle risorse endogene, ma anche la relazione con quelle tradizionalmente considerate esogene.

Uno scenario socio-culturale ed economico-politico che il persistere della crisi - ormai pluridecennale - ha reso imprescindibile se vogliamo uscirne. Si configura, infatti, come l’unica prospettiva - difficile ma possibile - per avviare, su basi concretamente fattuali, profondamente nuove quanto solide, quel percorso di progresso entrato in crisi dalla fine del Secolo passato. Ed è proprio questo stesso scenario, che permette di vedere nella complessità non un problema ma una risorsa inesauribile, che rafforza le ragioni urgenti dell’innovazione digitale, certamente non il solo strumento ma altrettanto certamente

⁴³ Gli ambiti di intervento del Centro Ricerche sAu, in ordine alfabetico, sono: agricoltura e sviluppo rurale, cultura e società, ricerca e terzo settore, salute e sanità, sostenibilità quotidiana e cambiamenti climatici, tecnologie per valorizzare il tocco umano.

strumentazione fondamentale - purché ben progettata a tal scopo - per riscrivere operativamente la vecchia trama delle relazioni, appunto, socio-culturali ed economico-politiche.

In un progetto di Comunicazione Generativa, quindi, il territorio è composto dalle persone che lo abitano, lo attraversano o vi lavorano, dalle comunità che costruiscono paesaggi di relazione in continua trasformazione. In questa prospettiva, le comunità devono orientarsi verso una comune azione di ricerca e conoscenza della realtà, trasformandola insieme, intercettando i bisogni e le necessità, e collaborando per costruire e comunicare, nel caso specifico qui affrontato, soprattutto, anche se non esclusivamente, servizi, che tengano conto delle infinite connessioni (con luoghi geograficamente distanti, realtà e organizzazioni diverse) da cui non possono necessariamente prescindere.

Questa è la prospettiva metodologica di questo contributo, che presenta il lavoro di ricerca-azione che il Centro Ricerche sAu ha avviato nel contesto del territorio di San Casciano in Val di Pesa per realizzare interventi specifici che potenzino l'offerta di servizi sociosanitari, partendo da un'analisi degli strumenti di comunicazione e di e-health attualmente in uso nella relazione medico-paziente-servizi sul territorio. L'idea alla base dell'iniziativa è quella di creare un percorso generativo di comunità che possa far emergere i bisogni di conoscenza di coloro che operano nel sistema sociosanitario e, al tempo stesso, di chi usufruisce dei servizi indagando i bisogni di salute sulla base di una profilatura demografica e antropologica per progettare una comunicazione che rafforzi le potenzialità di un sistema di sanità digitale equo e inclusivo. Solo partendo dall'analisi dello stato attuale dei processi comunicativi sul territorio, infatti, è possibile individuare le aree di potenziamento su cui intervenire per costruire, appunto, un "Territorio in salute". Salute intesa nel suo senso più ampio, come «a state of complete physical, social and mental well-being, and not merely the absence of disease or infirmity» (WHO, 1948).

La ricerca nasce nell'ambito del Master in "Comunicazione Medico-Scientifica e dei Servizi Sanitari", organizzato dal Dipartimento di Medicina Sperimentale e Clinica dell'Università di Firenze in collaborazione con il Centro Ricerche sAu. Il Master, per la sua natura progettuale, coinvolge, per un intero anno, corsisti e corsiste nella realizzazione di progetti concreti di comunicazione. Al progetto collaborano, finanziando borse di studio che hanno permesso l'avvio delle progettualità qui introdotte, la Misericordia di San Casciano in Val di Pesa, la Misericordia di Campi di Bisenzio, la ChiantiMutua ETS e la Fondazione CR Firenze.

Il Comune di San Casciano in Val di Pesa è stato individuato come ambito per la sperimentazione della ricerca-azione in virtù delle sue caratteristiche: ha una popolazione di circa 17.000 abitanti e si configura di fatto come un territorio all'interno di un'area metropolitana identificata come bio-regione urbana (Magnaghi, 2014). Questo territorio è, quindi, espressione di un rapporto rinnovato e sistemico tra le diverse comunità che lo abitano e l'ambiente costruito, l'ambiente naturale, le reti sociali, culturali ed economiche, in cui si creano strette connessioni tra i diversi ambiti che lo costituiscono: da zone di pregio a forte valenza identitaria come il Chianti, alle attività produttive, fino ai centri urbani più prossimi della Toscana (come Firenze e Siena), considerando anche i flussi di persone che provengono da altre città (turismo nazionale e internazionale).

Una medicina basata sulla centralità del paziente

Il baricentro della medicina si è molto spostato negli ultimi decenni, passando dalla centralità della malattia a quella del paziente: rientrano in questo cambio di paradigma la medicina personalizzata, la medicina narrativa, il *patient journey*, il *patient engagement*, il *patient empowerment*, etc. Non è una

novità degli ultimi anni, dato che già da quattro decenni è stato stabilito il diritto del paziente di essere protagonista delle sue scelte di salute (WHO, 1986).

Dalla malattia al paziente: quale comunicazione per un nuovo approccio alla salute e ai territori

Quanto più parliamo di medicina personalizzata e di *patient engagement*, tanto più abbiamo bisogno di chiarire in che modo la comunicazione della salute e della sanità si sta orientando alla costruzione di una comunità di portatori di interessi che si impegnano nella costruzione di politiche e servizi per garantire i principi di equità, uguaglianza, parità di accesso. Una comunicazione che, per raggiungere questo scopo, può essere enormemente aiutata dal paradigma generativo, il cui obiettivo principale è quello di coinvolgere progressivamente i più diversi stakeholder: sia dal mondo della ricerca e delle alte professionalità (*scientia*), sia dal vasto mondo delle persone comuni, impegnate in attività, anche se di diverso peso socio-economico, lontane strutturalmente dal mondo della ricerca e delle professioni ad alto contenuto specialistico (*usus*). Solo così si possono concepire e realizzare prodotti o servizi che rispondono alle esigenze di innovazione e di salute presenti nel territorio, in uno scenario di collaborazione e cooperazione, propria nella distinzione dei ruoli, incompatibile con la comunicazione del passato.

Un territorio che a sua volta, se inteso come trama di relazioni in continua evoluzione tra tutti i soggetti, individuali e collettivi, che quotidianamente lo animano, lo abitano, lo attraversano, non può essere ridotto alla sua mera dimensione geopolitica (Pandolfini, 2019). In questo senso, allora, comunicare un servizio o un prodotto, significa creare comunità di interessi, obiettivi e valori che si intersecano proattivamente nello sviluppo del prodotto o del servizio stesso. Solo coinvolgendo ciascuno stakeholder fin dalle prime fasi della progettazione, infatti, è possibile definire strategie di comunicazione efficaci che rispondano alle esigenze della comunità, tenendo conto dei determinanti sociali della salute e delle dinamiche relazionali, sociali, economiche, politiche, culturali che rendono unico ciascun territorio.

L'innovazione tecnologica e il digitale, da questo punto di vista, rappresentano un'opportunità immensa se immaginati come opportunità per ridefinire il modo in cui i professionisti della salute, la cittadinanza, ma anche le stesse istituzioni e aziende sanitarie, possono contribuire a co-progettare servizi rivolti in maniera sempre più mirata ai singoli pazienti. Ciascuno con una diversa esperienza, un diverso vissuto, uno specifico tessuto sociale e familiare e un livello differente di alfabetizzazione sanitaria (e - quando si parla di telemedicina - anche digitale).

La medicina genere specifica e la personalizzazione della cura come atto di democrazia

La medicina, quindi, necessita sempre più di essere personalizzata. Emblematico di questa esigenza è lo sviluppo dagli anni Novanta della Medicina di Genere come ambito che studia le principali differenze per sesso, genere e non solo, per migliorare l'informazione medico-scientifica e soprattutto favorire strategie di prevenzione mirate (Davini e Marcucci, 2024). La medicina - ampliandola nell'accezione di "Salute di Genere" - rappresenta uno strumento di personalizzazione della cura che ha bisogno di una comunicazione in grado di valorizzare le differenze di genere (e, all'interno di ogni genere, di cultura, condizione sociale, economica etc. etc.) per arrivare a coinvolgere cittadini e

cittadine in percorsi di prevenzione, diagnosi e cura sulla base delle caratteristiche specifiche di ciascun paziente e, quindi, a vantaggio della salute pubblica. Le evidenze scientifiche in settori diversi, che vanno dall'ambito cardiovascolare a quello oncologico, dalla geriatria alla farmacologia, dalla pediatria alla nutrizione etc., stanno facendo progressi enormi nel far emergere le differenze biologiche - ma anche sociali e culturali - per trasformare un modello di medicina e di ricerca biomedica - da uno a tutti - che sia in grado di personalizzare anche le informazioni medico-scientifiche per un equo accesso ai servizi sanitari.

Gli studi clinici condotti negli ultimi anni - non ultimi quelli volti ad indagare gli effetti della pandemia da Covid-19 - hanno dimostrato quanto le differenze biologiche e sociali tra gli individui influenzino la risposta dell'organismo all'insorgenza di malattie e alla somministrazione di cure, tanto da aver spinto il Ministero della Salute ad includere l'approccio alla medicina di genere tra le sfide del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR).

Nell'ambito della personalizzazione della cura, è sempre più necessario ripensare la comunicazione come strumento attraverso il quale analizzare i bisogni e costruire processi comunicativi che siano realmente rispondenti alle necessità di salute delle persone e della comunità nelle quali vivono. Il primo passo è quello di analizzare quali sono le principali barriere che si incontrano nell'accedere alle informazioni di cui si ha bisogno per mantenersi in salute. Per questo motivo ogni strategia di comunicazione - che sia generativa di conoscenza, ovvero che orienti le persone ad acquisire informazioni per agire in termini di comportamento (partendo dalla prevenzione primaria) - deve partire dall'analisi dei bisogni percepiti e dal coinvolgimento di esperti e stakeholder con cui co-disegnare e co-progettare la comunicazione. Lo scenario qui delineato, quindi, corrisponde a una ricerca-azione finalizzata allo sviluppo di una cultura della comunicazione intesa come *conditio sine qua non* per l'esercizio da parte di tutti e di ciascuno di una piena cittadinanza. Perché come cittadini e cittadine comunichiamo con ogni nostra scelta quotidiana (dalla scelta del medico, alla partecipazione a programmi di screening, all'adesione a un piano vaccinale, etc.) e dovremmo essere messi nella condizione di farlo nel rispetto della nostra salute, della salute dell'ambiente e delle nostre comunità. Ma per farlo è necessario ripensare la centralità dei contenuti medico-scientifici e ridefinire la relazione tra chi è esperto - dallo scienziato, al medico etc. - e il paziente che "non è esperto", ma che ha tanta conoscenza della propria vita e della propria esperienza quotidiana. E proprio questa conoscenza - noi diremmo dell'*usus* - costituisce un patrimonio preziosissimo.

Analizzando il percepito, l'immaginario e le caratteristiche delle comunità è possibile far emergere quelle differenze che possono essere alla base della personalizzazione della medicina - con le sue diverse definizioni: "medicina personalizzata" (ESF, 2012), "medicina di precisione" (NAS, 2011) o "medicina della 4 P: predittiva, preventiva, personalizzata e partecipativa" (Hood e Galas, 2008).

Ed ecco allora, proprio alla luce di questa esigenza di ripensare la salute in ottica sistemica, riproporsi la necessità non più rinviabile di attivare processi in grado di favorire la cooperazione tra specializzazioni diverse, valorizzare l'ascolto del paziente e delle famiglie, realizzare un patto comunicativo nuovo pazienti-medici-servizi in grado di generare conoscenza condivisa e migliorare costantemente sia l'erogazione dei servizi, sia una cultura della salute diffusa sul territorio realmente ispirata ai principi propri del nostro sistema sanitario e della nostra Costituzione che, come sappiamo, afferma la salute essere, non solo un "fondamentale diritto dell'individuo", ma "interesse della collettività": equità, appropriatezza delle cure, umanizzazione. Essere un "Territorio in salute", quindi, è molto più di un fatto sanitario, è un principio-dovere costituzionale.

Le nuove tecnologie: un'occasione persa?

Come logica conseguenza dei processi illustrati nel paragrafo precedente, a vari livelli e con varie declinazioni operative, si fa sempre più riferimento, in letteratura, al coinvolgimento dei pazienti e dei professionisti nella progettazione dei servizi sanitari, a partire dalla loro comunicazione fino alla definizione dei percorsi di cura. e per Comunicazione, qui s'intende, naturalmente, l'intero apparato comunicativo, che va dalla quella organizzativa interna a quella verso l'esterno.

Alla ricerca di un ruolo attivo per pazienti e professionisti nella progettazione di servizi e strumenti di telemedicina

Nel contesto socio-sanitario attuale, stiamo assistendo a un radicale cambiamento delle pratiche di cura e, in particolare, degli approcci terapeutici verso i pazienti, anche a causa dell'aumento delle patologie croniche, che ha comportato una revisione dei modelli di cura in medicina. Come già anticipato, infatti, analizzando il tradizionale modello centrato esclusivamente sulla cura della malattia e, quindi, dei suoi sintomi, si è compresa l'importanza di prendersi cura del paziente nella sua complessità, andando oltre la concezione limitata che tradizionalmente lo vede come soggetto passivo sottoposto a una serie di cure o collegato a diversi device. Finalmente si è arrivati a considerare il paziente come una persona, portatrice di un vissuto specifico e inserita in un particolare contesto socio-familiare. La prospettiva alla base, quindi, supera il concetto della medicina territoriale, riferendosi a una rete di supporto informale del paziente, che rappresenta un punto di forza cruciale per l'impostazione del percorso terapeutico.

I professionisti costituiscono il rovescio della medaglia. Se parliamo di Patient Engagement, ovvero il coinvolgimento attivo del paziente, è chiaro che questo non può configurarsi solo come un processo esperienziale per i pazienti che affrontano un percorso di malattia. Deve essere inteso anche come una nuova modalità di intervento. In questo approccio, infatti, i clinici non sono solo i fornitori di un servizio di cura, ma diventano anche figure con cui condividere la gestione della patologia, l'uso di un device di telemedicina, uno specifico percorso terapeutico.

A fronte di una forte comunicazione scientifica orientata sui temi del Patient Engagement, del coinvolgimento delle persone nella definizione della propria cura, dell'uso dei device, del coinvolgimento di pazienti e professionisti nella progettazione di servizi e strumenti, di processi e nuovi device, quando poi si accede alle fonti la situazione appare purtroppo molto diversa da quello che ci si potrebbe aspettare.

Focalizzandosi sui device di telemedicina e limitandosi al coinvolgimento di pazienti e professionisti nella loro progettazione, quello che si trova nelle fonti di ambito internazionale e nazionale che trattano di progettazione dei servizi di telemedicina (*Digital Health*) non è particolarmente esaustivo in termini di effettivo coinvolgimento (Ministero della Salute, 2014; 2022a; 2022b; 2022c). Analizzando il corpus di fonti che è stato preso in considerazione per il progetto San Casciano "Territorio in salute", in un solo caso (WHO, 2020) si fa riferimento al coinvolgimento dell'utenza nella progettazione della telemedicina. Il riferimento è in termini generali ai *Principles of Digital Development*, dove si prevede il *Design with the user*, ma poi il documento non fornisce indicazioni precise in relazione a come effettivamente coinvolgere le persone nella progettazione e nella programmazione dell'innovazione in medicina per realizzare in pratica la co-creazione, come previsto dall'enunciazione:

Design with the User: User-centered design starts with getting to know the people you are designing for through conversation, observation and co-creation. (WHO, 2020)

Sempre nello stesso documento si riporta la necessità di uno specialista di Human-centred design, che faccia parte del gruppo di management da formare - a livello governativo - per assicurare il coinvolgimento dell'utenza nel processo di pianificazione dell'innovazione digitale in medicina. Il ruolo di questa figura è descritto come segue:

[He\she] engages the end users directly for co-design and co-creation of the planned digital health intervention. Trained in human-centered design, this person would provide technical support in determining the most appropriate methodologies and mechanisms for engaging the end-users from the beginning. (WHO, 2020)

In sintesi, e in relazione alle fonti analizzate, la partecipazione dell'utenza alla progettazione della telemedicina si realizza rivolgendosi a un esperto di coinvolgimento dell'utenza, la quale finisce, al di là del dichiarato e delle intenzioni, a configurarsi come un'area di test.

Negli altri documenti si riportano dettagliate analisi dei possibili problemi (dall'accesso ai servizi alla literacy) senza proporre soluzioni, o misure per il coinvolgimento dell'utenza.

Per quanto riguarda il coinvolgimento dei professionisti della salute nella progettazione dei servizi di telemedicina, invece, questi sono considerati utenti dei servizi di telemedicina. In questa accezione, l'attenzione dedicata a queste figure riguarda:

in un caso (WHO, 2020) il loro ruolo di utenti finali (*End-users*) - la definizione di *End-users* è: *“health workers who interact directly with the digital health implementation once implemented”* (p. 54) - e come coinvolgerli in processi di analisi che possano indicare eventuali criticità e colli di bottiglia (*bottlenecks*) per l'implementazione dei nuovi servizi;

in un altro (WHO, 2019) i fattori dipendenti dai professionisti della salute che influenzano l'accettabilità, la fattibilità e l'attuazione (*acceptability, feasibility and implementation*) di interventi di telemedicina.

In entrambi i documenti, orientati allo sviluppo di servizi di telemedicina che rafforzino i sistemi sanitari e rivolti ai *decision makers*, il coinvolgimento dei professionisti della salute si riferisce alla fase di implementazione e, quindi, non riguarda la fase di ideazione e progettazione.

Sono presenti numerosi riferimenti al tema della formazione necessaria (in base al grado di conoscenza che si ha dei processi e delle tecnologie di telemedicina), dell'analisi congiunta delle possibili criticità, delle modalità per l'individuazione di colli di bottiglia. Ma si tratta di processi assolutamente *top-down*, che prevedono un confronto su progetti e procedure già definite, con l'obiettivo di ottimizzarle. I professionisti della salute - a livello dell'analisi attuale - sono coinvolti nel processo con un ruolo passivo, che si limita a testare servizi e restituire commenti in base alla propria esperienza. E l'impressione che si ricava dalla lettura è quella di manuali finalizzati a “far digerire” i nuovi servizi (approfondite sono le analisi relative alle potenziali criticità nel percepito dei professionisti, quali ad esempio l'aumento del carico di lavoro, legato al fatto di essere “sempre raggiungibili”), piuttosto che a co-progettarli insieme.

Un mondo possibile: valorizzare le specificità nell'ottica di un progetto comune

Quale che sia il reale coinvolgimento nella loro progettazione, è innegabile che le nuove tecnologie di comunicazione abbiano rivoluzionato il modo in cui i pazienti interagiscono con i professionisti della salute e i servizi socio-sanitari. Per sfruttare appieno il potenziale di queste tecnologie, però, è essenziale che esse non standardizzino l'esperienza dei pazienti. Al contrario, devono essere progettate per valorizzare la specificità e la diversità di ciascun individuo.

In Italia si assiste ad un crescente utilizzo delle risorse digitali da parte dei pazienti. Secondo i dati ISTAT, il 46,1% degli italiani sopra i 14 anni ha utilizzato il web negli ultimi tre mesi per cercare informazioni sulla salute. Inoltre, il 25,1% ha prenotato un appuntamento medico tramite un sito web o un'app, il 24% ha consultato il proprio fascicolo sanitario online e il 23% ha utilizzato il web per accedere ad altri servizi sanitari, invece di recarsi fisicamente dal medico o in ospedale. Questi dati riflettono un panorama in cui la tecnologia sta diventando sempre più centrale nell'accesso ai servizi sanitari e nella gestione delle informazioni sanitarie. Tuttavia, per massimizzare i benefici, è cruciale che queste tecnologie siano progettate con un focus sul paziente, promuovendo soluzioni che si adattino alle esigenze e alle competenze digitali della popolazione (ISTAT, 2022).

A tal proposito, l'intervento del Centro Ricerche sAu che sarà approfondito nel prossimo paragrafo si basa sul coinvolgimento attivo dell'*usus*. Perché i cittadini non sono semplicemente utenti dei servizi, ma possono essere a tutti gli effetti dei co-creatori di soluzioni e servizi. Questo approccio inclusivo garantisce che le soluzioni sanitarie siano adatte alle reali esigenze della comunità, promuovendo così un senso di appartenenza e responsabilità collettiva.

La chiave per una medicina personalizzata risiede nella capacità delle tecnologie di adattarsi alle esigenze individuali piuttosto che imporre soluzioni standardizzate, capaci di rispondere alle diverse esperienze e bisogni dei cittadini. Vale a dire, strumenti che permettano ai pazienti di ricevere cure a distanza, con interfacce adattate alle loro specifiche esigenze e competenze digitali. Siti che rendano la prenotazione di visite e l'accesso ai referti semplice e intuitivo per quelle fasce della popolazione con basso livello di alfabetizzazione digitale. Strumenti digitali che possano essere personalizzati per monitorare condizioni specifiche. Tecnologie, insomma, che rispondano tutte a un unico progetto comune, cioè quello di promuovere una salute equa, accessibile e centrata sul paziente.

Uno degli aspetti cruciali dell'approccio adottato a San Casciano è l'attenzione alla qualità percepita e alla soddisfazione dei cittadini riguardo agli strumenti digitali e alle piattaforme di accesso ai servizi socio-sanitari. A questo proposito, rilevare il livello di alfabetizzazione digitale dei cittadini è fondamentale per capire quanto efficacemente possano utilizzare queste tecnologie. Questo rilevamento permette di identificare eventuali barriere nell'accesso ai servizi sanitari digitali e di progettare interventi mirati per abatterle. Congiuntamente, comprendere come i cittadini percepiscono e utilizzano gli strumenti digitali è il primo passo per creare soluzioni che rispondano realmente alle loro necessità.

L'approccio partecipativo adottato negli studi sulla percezione dei cittadini, come quelli condotti dall'UNESCO nel 2014 (Unesco, 2014) e nel 2021 (Unesco, 2021), che comprendono focus group, interviste e indagini attraverso l'uso di social media, sottolinea l'importanza di progettare soluzioni che siano non solo funzionali ma anche orientate all'utente. In questo contesto, i principi di usabilità e *user experience* sono integrati nella progettazione per assicurare un'interazione efficace degli utenti con i sistemi digitali. Questi approcci non solo migliorano l'accettazione delle tecnologie sanitarie, ma potenziano anche l'*engagement* e l'efficacia delle soluzioni proposte, facilitando la raccolta di dati significativi sulle esigenze e le percezioni delle comunità coinvolte. Ancora una volta, si tratta di elementi indispensabili per generare "Territori in salute".

Generare Territori in salute

Come anticipato nel paragrafo introduttivo, le città, i paesaggi e i territori sono probabilmente le realtà che maggiormente risentono della frammentazione causata dal modello comunicativo dominante, il

quale utilizza il *divide et impera* come principale strumento di gestione della vita quotidiana (Toschi, 2019). Gli studi scientifici ed ecologici sui territori e sui paesaggi suggeriscono chiaramente che essi devono essere esaminati in relazione alla totalità dei fenomeni naturali e antropici che li interessano, in un insieme di elementi e relazioni dinamiche che si riferiscono a aspetti complementari di un unico processo conoscitivo (Gibelli, 2007).

Ridefinire il ruolo dell'*usus* per riscrivere i territori

In questo contesto, i territori possono essere visti come “luoghi di vita” e “habitat di biodiversità” (Criconia et alii, 2023), ma anche come luoghi dotati di “coscienza” (Becattini, 2015). O, meglio ancora, come “Territori in salute”, riconoscendo nelle strutture antropiche, nelle nostre città, nella qualità degli spazi e dei paesaggi urbani che attraversiamo, nelle aree periurbane (che combinano le dinamiche urbane con l’apertura a territori meno densamente funzionali ma più ampi dimensionalmente) importanti elementi di relazione, che contribuiscono - anche attraverso lo scambio e il confronto, e la diffusione di informazioni - a influenzare i comportamenti dei cittadini, creando condizioni di benessere. Benessere inteso, secondo il “Capabilities Approach” di Amartya Sen (1999), come la qualità della vita che gli individui sono effettivamente in grado di raggiungere, scegliendo liberamente tra diverse possibilità di azione.

In questo quadro, non possiamo considerare i territori come meri oggetti o substrati su cui si svolgono le attività umane. In una prospettiva generativa, i territori sono considerati soggetti attivi, terre di mezzo, luoghi ancora da esplorare per quanto riguarda le potenzialità inesprese (Toschi, 2011), che svolgono un ruolo fondamentale nell’orientare la nostra esperienza quotidiana, con ricadute trasversali su diverse sfere, tra cui quella fisica, biologica, sociale, culturale e medica.

Il “territorio”, quindi, esaminato in termini generativi, non è un sistema chiuso e limitato geograficamente, ma un organismo vivente (Pandolfini, 2019), autopoietico (Maturana e Varela, 1980), che vive, raccoglie energie e le utilizza per “nutrire” le sue componenti. Un sistema capace di apprendere e auto-regolarsi proprio come un essere vivente. E, come gli esseri viventi, trova nella comunicazione una risorsa fondamentale, in grado di adattarsi alla complessità delle funzioni che deve svolgere. Il contributo della Comunicazione Generativa alla progettazione di nuovi “Territori in salute” va in questa direzione, favorendo l’individuazione dei portatori di interesse, delle funzioni e delle organizzazioni che costruiscono fisicamente territori non necessariamente contigui geograficamente e, tra queste realtà, uno scambio di informazioni che incide, trasformandoli, sui soggetti coinvolti.

In un progetto di Comunicazione Generativa, il territorio di riferimento è costituito dalle persone che lo abitano, che lo vivono per motivi lavorativi o che vi transitano (Urry, 2001), e che nel corso della loro vita costruiscono paesaggi di relazione che sono ideali, fisici, culturali e, soprattutto, in continua trasformazione: tutti i soggetti che costituiscono comunità coese di interesse e progetto individuano territori in modo dinamico e inclusivo e, piuttosto che cercare di prendere il controllo l’uno dell’altro o di convincersi reciprocamente della qualità di un servizio, si orientano a una “comune-azione” di ricerca e conoscenza della realtà, per trasformarla insieme fino a innescare un salto di sistema che porti i soggetti stessi a cambiare insieme ad essa.

Un territorio, quindi, deve essere in grado di intercettare i bisogni di una popolazione offrendo servizi, socio-sanitari e non solo, che siano in grado di fornire risposte anche considerando le infinite connessioni che si possono creare con luoghi geograficamente distanti (ma da cui le persone arrivano o verso cui le persone vanno) e con realtà diverse tra loro che normalmente hanno difficoltà a comunicare tra loro (istituzioni, associazioni, aziende e imprese, etc.).

Una prospettiva questa in cui il territorio socio-economico interessato non è uno spazio di prossimità fisica, economica, amministrativa preesistente, oggettivamente dato, da difendere come un'area di pertinenza esclusiva, in cui trasferire conoscenze, competenze, pratiche più o meno avanzate. È, al contrario, un soggetto attivo, in continua trasformazione, che quotidianamente si rapporta e interagisce con la ricerca e la formazione, ponendo a sua volta domande, manifestando necessità, offrendo e creando, così, conoscenza. (Toschi, 2018, p. 189)

San Casciano in Val di Pesa, Territorio in salute

All'interno del quadro teorico sinteticamente presentato nei paragrafi precedenti, lo scopo della ricerca-azione che il Centro Ricerche sAu ha avviato per rendere San Casciano in Val di Pesa un "Territorio in salute" è quello di sperimentare come l'uso delle nuove tecnologie possa mettere l'intera cittadinanza - da coloro che hanno bisogno di assistenza, ai professionisti e professioniste della sanità, dalle organizzazioni pubbliche e private alle istituzioni, e più in generale tutti i soggetti portatori d'interesse a vario titolo coinvolti - nella condizione migliore per dare vita ad una comunità in salute. Una comunità in grado di far emergere i bisogni di salute e, al contempo, di offrire le risposte necessarie attraverso i servizi disponibili, così da poter favorire una medicina territoriale sempre più "personalizzata". "Personalizzata" perché capace di mettere tutti - senza differenza di sesso, genere, età, censo, appartenenza culturale etc. - nelle condizioni migliori per ricevere e dare cura. A tal fine è necessario - grazie alla comunicazione - che si metta in azione un sistema di reciprocità e di corresponsabilità in cui le istituzioni, le organizzazioni pubbliche e private siano chiamate a compiere scelte che promuovano la salute sull'intero territorio, attraverso il miglioramento dell'alfabetizzazione sanitaria, la promozione di corretti stili di vita (dall'educazione alimentare, all'attività fisica) e la partecipazione a programmi di screening. Senza ignorare la fondamentale messa in atto di politiche pubbliche - dalla mobilità, alle infrastrutture etc. - che abbiano come scopo il benessere della cittadinanza e la salubrità dell'ambiente. Un impegno in cui un contributo non meno fondamentale è quello rappresentato dalle azioni portate avanti dalle aziende, dalle loro politiche di welfare.

Questa sperimentazione rientra in un'idea di ricerca che vede nell'ascolto dei bisogni della comunità, e nel suo coinvolgimento reale, un valore aggiunto per rendere più efficaci i processi comunicativi che possano mettere nelle condizioni le persone di apprendere, comprendere e agire, in termini di salute e non solo. Un approccio che vede nell'*usus* non un contenitore da riempire, bensì una comunità di portatori di interesse che devono essere ascoltati, attivati e coinvolti in tutte le fasi del progetto. Solo creando comunità di interessi, di pratiche, di valori (Wenger, 1998) - che si riconoscano nel progetto portando il proprio contributo - si possono creare relazioni sempre nuove. Questa sperimentazione prende le mosse, quindi, da approcci che - a livello internazionale - si basano sul coinvolgimento delle comunità e sulla co-creazione di valore, come ad esempio il *Community-based Participatory Research* (CBPR) (Holkup et alii, 2004) o la *Knowledge Mobilization*, nella definizione del Social Sciences and Humanities Research Council of Canada (SSHRC) (Government of Canada, 2023).

A San Casciano in Val di Pesa, per la realizzazione del "Territorio in salute", sono attivi quattro progetti centrati sull'integrazione delle tecnologie digitali per migliorare la comunicazione medico-paziente e l'accesso ai servizi sanitari, con il fine di promuovere una salute più equa e personalizzata per tutta la cittadinanza. Queste iniziative esplorano la comunicazione tra servizi e cittadini, l'alfabetizzazione digitale alla salute, il coinvolgimento degli utenti nella progettazione dei device di telemedicina e l'introduzione dell'intelligenza artificiale nei processi sanitari. L'obiettivo comune di questi progetti è costruire un ecosistema sanitario partecipativo e multifunzionale, capace di rispondere alle esigenze specifiche della comunità.

Salute e digitale: come le nuove tecnologie di comunicazione cambiano il modo di essere professionisti sanitari e pazienti

Il primo progetto mira a realizzare una fotografia di quali siano gli strumenti di comunicazione - digitali e non - utilizzati nella comunicazione medico-pazienti-servizi-cittadinanza. Per indagare tali aspetti, il Centro Ricerche sAu ha avviato un'analisi - attraverso tecniche di ricerca qualitative e quantitative - per rilevare come il mondo delle professioni sanitarie e la cittadinanza - un campione randomizzato di cittadini/e - interagiscono fra loro e con il sistema sanitario per ottenere le risposte di cui hanno bisogno.

L'analisi avrà come output la stesura di un report della ricerca sull'uso delle nuove tecnologie di comunicazione tra medici, cittadini, pazienti e servizi sul territorio di San Casciano in Val di Pesa. Il documento sarà corredato da un ricco apparato documentario e sarà condiviso con istituzioni, aziende, associazioni del territorio e tutta la cittadinanza per individuare insieme le aree di intervento e di potenziamento su cui agire nel breve e nel lungo periodo.

Analizzare il livello di digital health literacy per progettare azioni di informazione e promuovere una cultura della salute diffusa sul territorio

Il secondo progetto che si sta realizzando sul territorio di San Casciano in Val di Pesa mira a rilevare il livello di alfabetizzazione digitale alla salute sia lato professionisti (medici, ma anche amministrativi) sia lato cittadinanza. Lo scopo principale dell'analisi è comprendere come la comunità di San Casciano in Val di Pesa interagisce con le tecnologie digitali per gestire le proprie condizioni e bisogni di salute e accedere ai servizi sanitari, anche in un contesto di assistenza remota. Questa analisi è cruciale per identificare le competenze attuali, le lacune e le esigenze formative della comunità stessa. L'intento finale è co-creare insieme alla popolazione e alle istituzioni percorsi informativi *ad hoc* per aumentare conoscenze e competenze digitali.

L'analisi includerà interviste qualitative e focus group mirati a esplorare i punti di forza e le criticità nella comunicazione tra persone nella ricerca di informazioni, nella prenotazione di esami e prestazioni e nell'uso di strumenti di telemedicina associati a determinate patologie (tra le più diffuse sul territorio).

Parallelamente, si osserveranno i comportamenti dei cittadini nell'interazione con le interfacce digitali dei principali servizi online, nonché la relazione tra questi e i professionisti della salute. Inoltre, verranno organizzate sessioni di *shadowing* (Czarniawska, 2007) con i cittadini volontari, in cui si studieranno da vicino le loro attività quotidiane, come prenotare una visita, fissare degli esami o cercare informazioni specifiche sui siti delle aziende sanitarie.

La centralità dell'usus nella progettazione dei device di telemedicina

Con il terzo progetto, il Centro Ricerche sAu - individuati gli strumenti e i device di sanità digitale diffusi sul territorio, anche in relazione a patologie frequenti, stili di vita e prevenzione - intende avviare una ricerca per indagare in che modo l'*usus* è coinvolto nella progettazione e quanto conosce gli strumenti che utilizza, attraverso un'analisi dei principali punti di forza e criticità comunicative riscontrate.

La ricerca prenderà in esame anche le sperimentazioni attive a livello nazionale e internazionale, con lo scopo di verificare quanto siano coinvolti tutti i soggetti nella progettazione delle nuove tecnologie: dagli strumenti utilizzati per la televisita, la teleassistenza, ai device indossabili - quelli utilizzati nel

caso di patologie specifiche, ma anche quelli più diffusi come App o smartwatch dell'area wellness - , fino all'analisi dell'usabilità degli strumenti di comunicazione dell'offerta dei servizi (dagli strumenti di prenotazione delle visite, al Fascicolo Sanitario Elettronico - FSE).

Il Centro Ricerche sAu realizzerà delle linee guida sulla comunicazione per l'introduzione di dispositivi tecnologici nella relazione medico-paziente-servizi. Tale documento sarà presentato a livello scientifico e istituzionale per identificare gli aspetti più significativi per l'inserimento dei dispositivi tecnologici nei percorsi di cura, ponendo attenzione non solo all'usabilità ma anche a possibili barriere linguistiche, culturali etc.

IA: il percepito di professionisti sanitari e cittadini sulla relazione tra umanità e automazione nella medicina del futuro

Il quarto progetto che concorre alla realizzazione di “San Casciano Territorio in salute” è un'analisi del percepito del mondo delle professioni sanitarie (medici, infermieri, amministrativi), da una parte, e della cittadinanza, dall'altra, sulle nuove tecnologie di Intelligenza Artificiale (AI), sul loro potenziale sviluppo futuro, sui possibili punti di forza e sulle criticità (cliniche, relazionali, etiche) che tale innovazione - da più parti indicata, anche in ambito medico, come *the next big thing* - potrebbe comportare (Cristianini, 2024). Infatti, dopo che negli ultimi anni “Dottor Google” ha rappresentato la croce (soprattutto) e la delizia (in misura decisamente minore) della relazione medico-paziente, l'Intelligenza Artificiale Generativa promette un'imminente rivoluzione anche in questo ambito. Siamo pronti? La governeremo o ne saremo sopraffatti?

Dopo una prima fase - attualmente in corso - di *desk research*, sostenuta dal coinvolgimento di esperti ed esperte a livello nazionale, il progetto prevederà un percorso di ascolto sia lato *scientia* sia lato *usus* (con un'attenzione particolare ai ragazzi in età scolastica e alle loro famiglie).

Lo scopo di questo progetto è quello di analizzare l'immaginario collettivo sancascianese in relazione al futuro della medicina e alla diffusione di nuove tecnologie sempre più intelligenti, per arricchire e dettagliare ulteriormente l'analisi di contesto sul quale tutti gli altri interventi presentati in queste pagine insistono.

Conclusioni: il community building come valore aggiunto

Il valore aggiunto dei progetti di Comunicazione Generativa, tra i quali rientra la ricerca-azione presentata in questo articolo, è la costruzione e l'animazione di una comunità partecipante e multifunzionale, costituita da un numero sempre crescente di soggetti attivi sul territorio e interessati a lavorare fianco a fianco per operare cambiamenti nei rispettivi contesti di vita.

Attraverso la comunità che si costruisce progressivamente, si svolgono attività di raccolta e sistematizzazione di dati, analisi, survey, in-formazione ai partecipanti, co-progettazione di soluzioni migliorative della comunicazione tra istituzioni e tra istituzioni e portatori d'interesse, sperimentazione delle soluzioni.

La comunità che sta crescendo e che si sta consolidando è costituita da:

- cittadini/e individuati/e insieme ai partner che siano rappresentativi della cittadinanza, comprendendo anche i gatekeeper di comunità locali strategiche per il progetto stesso;
- cittadini e cittadine che – a seguito di presentazioni del progetto e altre attività di ricerca-azione sul campo – si dimostrano interessati a partecipare al progetto.

La comunità è intesa nel senso più aperto possibile e tutta la cittadinanza sarà invitata a partecipare, nel rispetto delle normative relative alla privacy e del codice etico che costituisce parte integrante del progetto.

A fronte della partecipazione, ogni cittadino otterrà in cambio:

- proposte di soluzione ai propri problemi specifici;
- informazioni sul funzionamento del sistema sanitario;
- l'aumento del livello di alfabetizzazione sanitaria e alfabetizzazione digitale alla salute;
- la soddisfazione dell'aver collaborato a un progetto di miglioramento del sistema sanitario locale.

Per assicurare il buon funzionamento della comunità, le varie figure coinvolte hanno diversi livelli di coinvolgimento e diverse funzioni, a partire dai ricercatori e dalle ricercatrici del Centro Ricerche sAu, che hanno il ruolo di coordinare e animare le attività della comunità, fino ai cittadini, che partecipano come depositari di importanti elementi di conoscenza sui servizi del sistema sanitario e sulle relative difficoltà di accesso, passando per i professionisti della salute, i partner di progetto e i membri del Comitato Tecnico Scientifico, che hanno una funzione consultiva e di collaborazione nello sviluppo di soluzioni partecipate che contribuiscano a migliorare la comunicazione tra istituzioni e cittadinanza.

Bibliografia

- Becattini, G. (2015). *La coscienza dei luoghi. Il territorio come soggetto corale*. Donzelli
- Cornish, F., Breton, N., Moreno-Tabarez, U. et al. (2023). Participatory action research. *Nat Rev Methods Primers* 3, 34 - [link](#) [ultima consultazione: 3/07/2024]
- Criconia, A. et al. (2023). *40 parole per la cura della città*. Quodlibet
- Cristianini, N. (2024). *Machina sapiens*. Il Mulino
- Czarniawska B. (2007), *Shadowing: And Other Techniques for Doing Fieldwork in Modern Societies*. Copenhagen Business School Press
- Davini, V., Marcucci, R. (2024). *Eva, Adamo e l'albero della conoscenza*. Tarka
- European Science Foundation (ESF) (2012). Personalized Medicine for the Euro-pean Citizen. Towards more Precise Medicine for the Diagnosis, Treatment and Prevention of Disease - [link](#) [ultima consultazione: 3/07/2024]
- Gibelli, G. (2007). Il paesaggio dietro l'immagine. In A. Ghersi (a cura di), *Politiche europee per il paesaggio: proposte operative*. Gangemi, 2007
- Government of Canada (2023). Guidelines for Effective Knowledge Mobilization - [link](#) [ultima consultazione: 3/07/2024]
- Holkup, P. A., Tripp-Reimer, T., Salois, E. M., Weinert, C. (2004). Community-based participatory research: An approach to intervention research with a Native American community. *Advances in Nursing Science*, 27(3), 162-175
- Hood L., Galas D. (2008). P4 Medicine: Personalized, Predictive, Preventive, Par-ticipatory: A Change of View that Changes Everything. A white paper prepared for the Computing Community Consortium Committee of the Computing Re-search Association - [link](#) [ultima consultazione: 3/07/2024]
- Istituto Nazionale di Statistica (ISTAT) (2022). *Cittadini e ICT* - [link](#) [ultima consultazione: 3/07/2024]
- Magnaghi, A. (2014). *Il progetto della bioregione urbana: Regole statutarie e elementi costruttivi*. Franco Angeli

- Maturana, H.R., Varela, F.G. (1980). *Autopoiesis and Cognition. The Realization of the Living*. Dordrecht (Netherlands), Reidel; trad. it. *Autopoiesi e cognizione: la realizzazione del vivente*. Marsilio, 1985
- Ministero della salute (2014). Linee di indirizzo nazionali per lo sviluppo di servizi di telemedicina - [link](#) [ultima consultazione: 3/07/2024]
- Ministero della Salute (2022). Decreto 29 aprile 2022. Approvazione delle linee guida organizzative contenenti il “Modello digitale per l'attuazione dell'assistenza domiciliare”, ai fini del raggiungimento della Milestone EU M6C1-4, di cui all'Annex alla decisione di esecuzione del Consiglio ECOFIN del 13 luglio 2021, recante l'approvazione della valutazione del Piano per la ripresa e resilienza dell'Italia - [link](#) [ultima consultazione: 3/07/2024]
- Ministero della Salute (2022). Decreto 21 settembre 2022. Approvazione delle linee guida per i servizi di telemedicina. Requisiti funzionali e livelli di servizio - [link](#) [ultima consultazione: 3/07/2024]
- Ministero della Salute (2022). Decreto 30 settembre 2022. Allegato B2. Procedure di selezione delle soluzioni di telemedicina e diffusione sul territorio nazionale, nonché i meccanismi di valutazione delle proposte di fabbisogno regionale per i servizi minimi di telemedicina e l'adozione delle Linee di indirizzo per i servizi di telemedicina - [link](#) [ultima consultazione: 3/07/2024]
- National Academy of Sciences (NAS) (2011). *Towards Precision Medicine: Build-ing a Knowledge Network for Biomedical Research and a New Taxonomy of Disease*. National Academy press
- Pandolfini, E. (2019). *Il paesaggio nascosto. Quale comunicazione nei luoghi della complessità*. Olschki
- Sen, A. (1999). *Development as Freedom*. Alfred A. Knopf; trad. it. *Sviluppo e libertà*. Mondadori, 2000
- Toschi, L. (2011). *La comunicazione generativa*. Apogeo
- Toschi, L. (2018). La comunicazione generativa per i servizi alla carriera e per la terza missione dell'università e degli enti di ricerca. In V. Boffo (Ed.), *Giovani adulti tra transizioni e alta formazione. Strategie per l'employability. Dal Placement al Career Service*, p. 189. Pacini
- Toschi, L. (2019). “Scientia atque Usus”. Prime riflessioni su un progetto di ricerca. In: Pandolfini, E., *Il paesaggio nascosto. Quale comunicazione nei luoghi della complessità*. Olschki, 2019
- Toschi, L., Davini, V., Pandolfini, E., Sbardella, M. (2021). Generative Communication paradigm and the project ‘scientia Atque usus’ (sAu): community building strategies in health communication. In *Journal of Communication in Healthcare Strategies, Media and Engagement in Global Health*, 14(2021) - Issue 4
- Unesco (2014). Understanding community perceptions about climate change in the Pacific, final report - [link](#) [ultima consultazione: 3/07/2024]
- Unesco (2021). *Artificial intelligence needs assessment survey in Africa* - [link](#) [ultima consultazione: 3/07/2024]
- Urry, J. (2001). The sociology of space and place. In R. J. Ritzer (Ed.), *The Blackwell companion to sociology*, (pp. 3-15). Blackwell Publishers
- Wenger, E. (1998). *Communities of Practice: Learning, Meaning, and Identity*. Cambridge University Press
- World Health Organization (WHO) (1948). Summary Reports on Proceedings Minutes and Final Acts of the International Health Conference held in New York from 19 June to 22 July 1946. World Health Organization - [link](#) [ultima consultazione: 3/07/2024]
- World Health Organization (WHO) (1986). Ottawa Charter for Health Promotion: First International Conference on Health Promotion Ottawa, 21 November 1986

World Health Organization (WHO) (2019). Recommendations on digital interventions for health system strengthening, WHO Guideline - [link](#) [ultima consultazione: 3/07/2024]

World Health Organization (WHO) (2020). Digital implementation investment guide (DIIG): integrating digital interventions into health programmes, p. 33-18-54 - [link](#) [ultima consultazione: 3/07/2024]



Nuove forme di lavoro produttivo nel digitale per le donne migranti con un alto livello di istruzione in Spagna

Questo articolo esplora le barriere e le strategie delle donne migranti con un alto livello di istruzione nel raggiungimento di una corrispondenza tra lavoro e formazione in Spagna, ispirandosi allo spazio dei media digitali. Sulla base di dieci interviste biografiche in profondità, esamino le nuove prospettive dell'integrazione digitale. I risultati mostrano che lo spazio digitale permette loro di superare le disuguaglianze strutturali.

Di **Maria Luisa Di Martino**, Research Fellow Dept. of Linguistics and Comparative Cultural Studies, Ca' Foscari University of Venice

L'esclusione professionale delle donne migranti con alti livelli d'istruzione dal mercato del lavoro nei paesi di accoglienza è un tema attuale nel campo degli studi sulle migrazioni. Le ragioni di questa esclusione e la crescita della loro vulnerabilità sono dovute a diversi fattori analizzati a livello macro (strutturale), meso (relazionale e sistemico) e micro (individuale). Le evidenze degli studi accademici mostrano che la sovra qualificazione, la dequalificazione e la sottoccupazione sono i fenomeni principali vissuti all'interno del processo d'integrazione socio-occupazionale delle donne migranti qualificate o altamente istruite (Kofman, 2000; 2012), che sono sintomi del disallineamento tra lavoro ed istruzione. Tuttavia, non si ha ancora un quadro olistico del fenomeno dell'integrazione socio-occupazionale delle donne migranti altamente istruite in una situazione di corrispondenza tra istruzione e lavoro (Autore, 2019; 2023). L'incontro tra lavoro e formazione è difficile da realizzare nel contesto della mobilità umana e delle migrazioni internazionali, a causa di vari problemi che si evidenziano a diversi livelli, come, per esempio, l'omologazione delle qualifiche e dei titoli universitari, la mancanza dei permessi di lavoro e di soggiorno; l'esistenza di una non corrispondenza tra i settori di occupazione a livello strutturale (macro); gli obblighi familiari e le priorità della coppia, a livello relazionale (meso); e a livello individuale (micro), le aspettative, le aspirazioni ed i desideri. Pertanto, l'obiettivo principale di questo studio è quello di esplorare le esperienze di corrispondenza tra lavoro e formazione attraverso l'uso dello spazio digitale tra le donne migranti con alti livelli d'istruzione in Spagna, in particolare nei Paesi Baschi, e di mostrare come la trasformazione digitale e gli strumenti digitali siano molto importanti per il loro sviluppo professionale e l'integrazione nel mercato del lavoro, aiutandole non solo a superare il disallineamento tra istruzione e lavoro, ma anche sostenendole nella costruzione di uno spazio di lavoro dignitoso in un contesto transnazionale.

È chiaro che le tecnologie digitali hanno cambiato il contesto delle migrazioni ed hanno permesso di connettere le persone a livello transnazionale, rafforzando i legami ed i vincoli tra i migranti e le loro comunità (Leurs & Prabhakar 2018). In questo contesto, la trasformazione digitale «ha avuto un grande impatto sulla migrazione internazionale, facendo emergere una nuova era di migranti

interconnessi e di processi migratori digitalizzati». «(...) attraverso l'uso della digitalizzazione, i migranti possono reagire a eventi inaspettati come gli sviluppi socio-economici» (Fayomi, Mamaiev & Olanrewaju, 2023, p.145). Infatti, «la trasformazione digitale è stata definita come l'uso di nuove tecnologie digitali (social media, portali di informazione online per i migranti, portali per la ricerca di lavoro progettati per i lavoratori migranti, servizi governativi in forma digitale per consentire importanti miglioramenti in materia di migrazione per migliorare l'esperienza dei lavoratori migranti o snellire il processo migratorio» (p. 145).

Il concetto di «Spazio digitale dei migranti»

Con il concetto di «Spazio digitale dei migranti» (MDS, Migrant Digital Space), Makrygianni, Kamal, Rossi & Galis (2021, p. 31) concettualizzano un'arena online (e offline) in cui l'informazione, la conoscenza, la comunicazione, l'advocacy e la rappresentazione dei migranti sono messe in atto facendo leva sulle tecnologie digitali contemporanee. Questo spazio è formato da: (a) soggetti digitali (account, pagine, hashtag, canali) che toccano (b) argomenti legati ai migranti (come discussioni sulle rotte migratorie, lezioni di lingua, conversazioni sul calcio, iscrizioni all'università, ricerca di lavoro) attraverso conversazioni su (c) varie piattaforme digitali. Lo spazio digitale dei migranti è, quindi, definito in primo luogo da questa molteplicità di fattori: attori multipli, argomenti multipli e piattaforme multiple. Mentre gli studi precedenti hanno posizionato gli spazi fisici come «un binario o un'opposizione alla virtualità percepita del web emergente» (Shah, 2019), nel nostro approccio sottolineiamo l'interconnessione e l'interdipendenza delle spazialità analogiche e digitali» (p. 31).

Inoltre, è importante notare che la pandemia di Covid-19 ha trasformato in modo significativo il panorama del lavoro, che ha trovato terreno fertile nelle applicazioni online e nello spazio e nelle tecnologie digitali, accelerando l'adozione di modelli di lavoro a distanza e la digitalizzazione in tutto il mondo. Di seguito vengono illustrate alcune delle tendenze e dei cambiamenti più importanti nel lavoro online dopo la pandemia da Covid-19.

Adozione diffusa del lavoro a distanza

Normalizzazione del telelavoro: molte aziende hanno adottato politiche di telelavoro a lungo termine, riconoscendo i vantaggi della flessibilità, della riduzione dei costi operativi e dell'accesso a talenti globali. Questo passo ha giovato alla trasformazione digitale nell'ambito delle migrazioni internazionali di professionisti con alti livelli di competenza, che hanno acquisito una forma di lavoro da remoto, senza danneggiare le proprie necessità e capacità lavorative.

Modelli ibridi: si sono diffusi modelli ibridi che combinano il lavoro a distanza con quello in presenza, consentendo ai dipendenti di alternarsi tra l'ufficio e il proprio domicilio.

Aumento delle piattaforme freelance

Crescita della Gig-economy: le piattaforme per l'economia digitale hanno visto un aumento della domanda di servizi *freelance*, permettendo a professionisti di diversi settori di trovare opportunità di lavoro a livello globale.

Diversificazione dei servizi: le offerte di servizi su queste piattaforme si sono diversificate, spaziando dalla programmazione e dalla progettazione grafica alla consulenza e ai servizi educativi.

Tecnologie di collaborazione e comunicazione

Strumenti di videoconferenza: l'uso di strumenti come Zoom, Microsoft Teams e Google Meet si è affermato come parte essenziale della comunicazione lavorativa quotidiana.

Piattaforme di gestione dei progetti: strumenti come Trello, Asana e Slack hanno facilitato la gestione dei progetti e la collaborazione in team geograficamente distribuiti.

Cambiamenti nella cultura aziendale

Flessibilità e benessere: le aziende danno maggiore importanza alla flessibilità del lavoro e al benessere dei dipendenti, riconoscendo l'importanza dell'equilibrio tra lavoro e vita privata.

Inclusione e diversità: il lavoro online ha permesso alle aziende di essere più inclusive, potendo assumere talenti diversi senza limitazioni geografiche.

L'impatto sui vari settori è stato forte, ad esempio, sulla tecnologia e sullo sviluppo di software: la domanda di sviluppatori e professionisti IT è cresciuta, poiché le aziende hanno accelerato le loro iniziative di digitalizzazione. Molte aziende tecnologiche hanno abbracciato il lavoro distribuito, consentendo ai team globali di collaborare in modo efficace. Allo stesso tempo, l'apprendimento online ha preso piede, con un aumento dell'offerta di corsi e programmi educativi attraverso piattaforme come Coursera, edX e Khan Academy. Le aziende e le università hanno aumentato la formazione online per i propri dipendenti, utilizzando piattaforme di *e-learning* per lo sviluppo delle competenze. D'altra parte, abbiamo visto come anche la telemedicina abbia avuto un boom, facilitando l'accesso ai servizi sanitari attraverso consultazioni virtuali. In questa linea, anche la cura della salute mentale si è adattata all'ambiente online, con un aumento dell'offerta di terapie e servizi di supporto psicologico via internet.

Va quindi sottolineato che «nell'era attuale, possiamo facilmente trovare una stretta correlazione tra i processi migratori e la crescente digitalizzazione, con conseguenze sia positive che negative» (Bartolomei & Cava, 2024, p. 5), che verranno analizzate successivamente.

Migrazione femminile ad alto livello d'istruzione in Spagna

La migrazione altamente qualificata è un fenomeno che si verifica all'interno delle categorie di competenze, sebbene il grado o il livello di qualificazione sia spesso soggetto a regolarizzazioni e accreditamenti professionali stabiliti e applicati a priori dagli stati di accoglienza (Blitz, 2010; Kone & Özden, 2017; Pellegrino *et al.*, 2013; Petroff, Alcalde, Alarcón & Cavalcanti, 2014). Esistono diversi livelli in relazione alla categoria di qualifica (Iredale, 2005), pertanto ci troviamo di fronte a confini vaghi in termini di definizione universalmente accettata del fenomeno. Inoltre, questa differenza di definizioni e la difficoltà di far coincidere le qualifiche nei diversi paesi rende molto difficile ottenere un perfetto abbinamento tra categorie professionali e livelli formativi.

In Spagna, la tendenza alla femminilizzazione della migrazione è stata molto marcata, con una leggera differenza tra le percentuali della popolazione immigrata femminile (48,8%) e maschile (51,2%) (INE, 2017), senza contare i processi di naturalizzazione. Il profilo maggioritario delle donne straniere è di origine latinoamericana (51%), oltre il 90% è impiegato nei servizi domestici, nel settore dell'assistenza e in quello alberghiero e della ristorazione (OIM-IUEM, 2015). D'altra parte, la forza lavoro altamente qualificata rappresenta solo il 5,6% (Fernández & Parra, 2013), mentre le donne con studi universitari rappresentano il 28%, rispetto al 2,4% che non ha studiato (OIM-IUEM, 2015). Inoltre, «guardando ai dati disaggregati per genere, le donne altamente qualificate sono più numerose (56,5%) degli uomini» (Fernández & Parra, 2013, p. 58). Pertanto, la letteratura sulle donne migranti in Spagna è dominata da lavori che si concentrano sulle donne poco qualificate, o sulle donne impiegate nei settori meno qualificati del mercato del lavoro, in quanto il flusso maggiore di migranti

«lavora in occupazioni elementari (...) in un'incorporazione segregata delle donne nel mercato del lavoro spagnolo» (IOM-IUEM, 2015, pp. 7-8).

Nei Paesi Baschi, gli studi quantitativi sulle donne migranti riflettono una situazione simile a quella nazionale, con un profilo maggioritario (circa il 90%) di donne immigrate di origine latinoamericana, impiegate nei settori meno qualificati del mercato del lavoro (EPIE, 2014). Nella Comunità Autonoma di Euskadi (CAE), il 19,6% delle donne straniere ha studiato all'università. Shershneva *et al.* (2013) confermano la situazione rivelata a livello nazionale e internazionale sull'esistenza di un mismatch tra livello di istruzione e lavoro, che porta alla sovraqualificazione oggettiva e soggettiva (Shershneva & Fernández, 2018) delle donne altamente qualificate. Inoltre, le loro condizioni sono inasprite «perché sono donne» (Shershneva *et al.*, 2013, p. 391). Gli stessi risultati si riflettono nella ricerca di Khadija Yahya (2017) sulle donne marocchine nei Paesi Baschi. Infine, studi quantitativi locali hanno parlato dell'incapacità del sistema produttivo basco di assimilare e integrare tutto il capitale umano (Fouassier, 2018), come già evidenziato da Shershneva *et al.* (2013).

Analizzando gli studi empirici esistenti sulla migrazione internazionale altamente qualificata, le conseguenze più evidenti di una serie di ostacoli di diversa natura, o il risultato di un mix di ostacoli diversi (strutturali, individuali e relazionali), sono la sottoccupazione (IOM, 2012) e la sovraqualificazione, come circoli viziosi che portano, irrimediabilmente, alla perdita di competenze: un fenomeno noto come *deskilling* (Bermúdez Rico, 2010; 2014; Chen *et al.*, 2010; Dumont & Spielvogel, 2007; Iglesias, Botella, Rua, Mielgo & Caro, 2015; Kofman, 2012; Roca, 2016). Questi fenomeni corrispondono a una situazione di lavoro al di sotto del livello di studi e competenze, quindi, portano alla non corrispondenza tra istruzione e lavoro, noto anche come «*job-education mismatch*» (Pecoraro, 2011), che a volte passa da temporale a permanente (Kofman, 2012; Raghuram, 2014; Roca, 2016). La sottoccupazione è una forma concreta di precarietà lavorativa, ha essenzialmente a che fare con una condizione di «inattività involontaria», «sottoutilizzazione» o sottoutilizzo della forza lavoro (Martínez Pizarro, 2010), che porterebbe alla «perdita diretta di competenze o dequalificazione» (OIM, 2015, p.148).

La sovraqualificazione e la dequalificazione (o spreco di cervelli secondo l'approccio del capitale culturale) possono essere due facce della stessa medaglia. La sovraqualificazione (Chen *et al.*, 2010) è intesa come un fenomeno in cui le persone hanno livelli di formazione, abilità e competenze superiori a quelli necessari per svolgere il lavoro/settore di occupazione. La sovraqualificazione, in questo senso, «è considerata un prodotto del mercato segmentato» (Yahya & Silvestre, 2016, p. 1) ed è un fenomeno comune tra i migranti, sebbene sia più diffuso tra le donne. Può essere temporaneo o permanente (Chen *et al.*, 2010; McGoldrick & Robst, 1996) e, nel caso delle donne migranti, ha essenzialmente due sfaccettature: da un lato, può accadere che le donne migranti lavorino in settori completamente diversi dalle loro competenze; dall'altro, può accadere che lavorino in posizioni al di sotto delle loro qualifiche (ad esempio, infermiere che lavorano come assistenti o inservienti). In entrambi i casi, la sovraqualificazione impedisce la mobilità orizzontale o ascendente. Va notato che il fenomeno della dequalificazione può dipendere anche dal cosiddetto «ordine normativo di genere» (Kofman, 2012, pp. 69-70), che è un complesso di norme e idee o comportamenti relativi ai ruoli di genere nelle strutture sociali e culturali basate sul modello tradizionale, gerarchico ed eteropatriarcale, che è diverso in ogni paese.

Le donne migranti con un alto livello d'istruzione hanno, quindi, dovuto affrontare questi fenomeni attraverso l'attivazione dell'agency, di conseguenza, attraverso diverse strategie per far fronte alla sovraqualificazione e alla dequalificazione. Tra queste, l'esistenza dello spazio digitale è la più rilevante per lo sviluppo delle loro carriere professionali e, soprattutto, per il raggiungimento della corrispondenza tra lavoro e formazione nei mercati del lavoro dei paesi di accoglienza. Lo spazio

digitale ha subito una crescita esponenziale, in particolare durante la pandemia di Covid-19 e nel periodo post-pandemico, che ha creato le condizioni utili e necessarie affinché questo spazio e le tecnologie digitali si diffondessero anche tra i migranti in relazione al loro business online.

Metodologia

Questa ricerca esplora l'impatto delle tecnologie digitali legate al processo di corrispondenza tra lavoro e formazione delle donne migranti con alti livelli d'istruzione in Spagna. A tal fine, dieci donne migranti con alti livelli formativi che lavorano utilizzando lo spazio digitale sono state selezionate da uno studio più ampio e sono state analizzate da una prospettiva critica. In realtà, la strategia metodologica utilizzata fa parte di un lavoro precedente in cui si analizzano le carriere migratorie di donne migranti altamente istruite di origine latinoamericana ed europea in Spagna tra il 2015 e il 2022. Prima di iniziare le interviste, della durata di 50-90 minuti, realizzate sia in presenza sia online, è stato fornito alle intervistate un consenso informato da firmare. Le intervistate saranno identificate in questo lavoro attraverso un codice, per rispettare il loro anonimato. I criteri per la selezione delle partecipanti sono stati i seguenti: a) vivere in Spagna da almeno tre anni, per rispettare i criteri del "continuum di stabilità"; b) possedere un alto livello di istruzione: laurea, master o dottorato al momento dell'intervista; c) aver raggiunto la situazione di corrispondenza tra lavoro e formazione; d) avere un'attività professionale online.

Nella Tabella 1 vengono descritte le caratteristiche delle donne intervistate:

Tabella 1: Profili di donne migranti con alti livelli d'istruzione e lavoro nello spazio digitale

STUDIO DI CASO	ORIGINE	DESTINO	ISTRUZIONE	LAVORO
BR2	Brasile	Paesi Baschi	Psicologa	Psicologa online
BR13	Brasile	Paesi Baschi	Disegno grafico	Autonomo online
EU15	Francia	Paesi Baschi	Project manager femminista	Autonomo online
EU16	Italia	Paesi Baschi	Tecnica progetti sviluppo economico	Consulente online
EU7	Germania	Paesi Baschi	Traduttrice	Autonomo online
EU8	Francia	Paesi Baschi	Ecologia	Autonomo online
EU9	Portogallo	Paesi Baschi	Project manager	Consulente online
LA5	Colombia	Paesi Baschi	Tecnica progetti umanitari	Consulente online
LA9	Paraguay	Paesi Baschi	Psicologa	Consulente online
LA19	Venezuela	Andalusia	Coach	Autonomo online

Fonte: dati estrapolati dal lavoro di campo (Autore, 2019).

In questo lavoro, mi sono concentrata su un gruppo di dieci donne migranti altamente istruite, residenti nella regione dei Paesi Baschi ed in Andalusia. Per contattare le intervistate, ho utilizzato il metodo della *snowball* attraverso informatori chiave provenienti da associazioni di migranti, come *Mujeres en la Diversidad* di Basauri, e dal mondo accademico, in particolare attraverso i contatti dell'Università

di Deusto (Bilbao). Le interviste in profondità hanno seguito un copione semi-strutturato condotto dalla prospettiva del ciclo di vita, poiché è importante comprendere l'intero ciclo di vita per approfondire gli eventi esistenziali ed il processo decisionale intrapreso dalle donne intervistate nel mondo professionale. Le informazioni raccolte sono state analizzate secondo la lente multidimensionale della «carriera migratoria» (Martiniello & Rea, 2014), che tiene conto dei livelli multidimensionali di analisi sociologica macro (strutturale), meso (relazionale) e micro (individuale), nonché delle dimensioni oggettive e soggettive e delle dimensioni spazio-temporali delle traiettorie migratorie e professionali di questo gruppo di donne migranti altamente istruite.

Tabella 2: Dimensioni e struttura analitica

DIMENSIONI	ANALISI	CÓDIGOS DE RESPUESTA
MACRO (STRUTTURALE)	Istituzionale, legale, economico	Opportunità e sfide
	Socio-politico e culturale	Fattori socio-culturali
MESO (RELAZIONALE)	Professionale	Integrazione professionale
	Reti	Relazioni, associazioni, obbligazioni familiari
MICRO (INDIVIDUALE)	Auto-realizzazione	Aspirazioni, desideri, aspettative

Source: creazione dell'autore (Autore, 2019).

Analisi e discussione

Sono stati selezionati dieci casi di studio nell'ambito di un più ampio studio sulle donne migranti con un alto livello di istruzione in Spagna. La selezione si è basata sul criterio dell'uso dello spazio digitale per l'integrazione socio-lavorativa delle intervistate. In questa sezione analizzerò, da una parte, le ragioni dell'emigrazione e dell'insediamento; dall'altra, l'evoluzione delle carriere migratorie delle donne migranti altamente istruite intervistate. In quest'ultima categoria, mi concentrerò sulle strategie che portano questo specifico gruppo di donne migranti a spostarsi verso la sfera del lavoro online, che permette loro di raggiungere la corrispondenza tra lavoro e formazione nel loro campo professionale.

Ragioni per l'emigrazione

In generale, le ragioni legate all'emigrazione sono da ricercarsi nella discriminazione di genere nel paese di origine nella maggior parte dei casi analizzati, riferiti all'intero lavoro (Autore, 2019). In particolare, in questo campione di dieci donne migranti altamente istruite, l'emigrazione è in alcuni casi giustificata dalla ricerca di maggiori opportunità di lavoro e migliori condizioni di vita (BR13; EU9; LA9). In altri casi, l'emigrazione è legata a migliori opportunità di lavoro per i loro coniugi (Riaño, 2014; 2015; Roca, 2007; 2016). In effetti, la maggior parte dei partner degli intervistati sono spagnoli e hanno trovato migliori condizioni di lavoro nel loro paese d'origine, per cui, le donne

migranti seguono le loro coppie subendo tutte le problematiche legate all'accesso ed inserimento nel mercato del lavoro locale.

D'altro canto, le donne migranti si spostano anche per sviluppare il proprio livello formativo all'estero, o anche per fare esperienze di studio o di lavoro internazionali, per cercare di migliorare il proprio *curriculum vitae* attraverso altre opportunità (Autore, 2019).

Ragioni per l'insediamento

Se le ragioni dell'emigrazione sono per lo più legate alla ricerca di migliori opportunità di studio, lavoro e di una migliore qualità della vita. D'altra parte, il processo decisionale che guida l'insediamento nelle regioni spagnole (in questi casi, i Paesi Baschi e l'Andalusia) è particolarmente legato a ragioni sentimentali (Autore, 2019; Maiztegui, Di Martino & Aristegui, 2023). Infatti, la maggior parte dei partner delle donne intervistate proviene dalla Spagna, tranne nel caso di LA9 del Paraguay, che è *single*. Come abbiamo visto tra le ragioni dell'emigrazione, a volte le donne con un alto livello di istruzione seguono i loro partner (Riaño, 2014; 2015; Roca, 2007; 2016; Roca, Soronellas, Bodoque, 2012) che hanno migliori condizioni di lavoro nel loro paese d'origine. La Spagna è considerata un paese dove avere un buon livello di vita, dove la discriminazione di genere è minore, dove i conflitti cittadini sono più scarsi, quindi, è un buon ambiente, secondo queste donne, per creare un progetto di famiglia. Questa è uno delle ragioni che spinge la loro decisione di stabilirsi permanentemente in Spagna. In questo contesto, dunque, lo spazio digitale è considerato una delle strategie più logiche per avviare la propria attività economica e professionale.

Carriere migratorie e strategie lavorative digitali

La 'carriera migratoria' è la lente attraverso la quale si analizza sia le traiettorie migratorie personali sia le carriere professionali delle donne migranti con un alto livello di istruzione in Spagna. Come abbiamo visto, la decisione di seguire il coniuge è un forte incentivo per le donne altamente istruite a stabilirsi nel paese di accoglienza. Pertanto, queste devono affrontare la necessità di reinventare la loro vita lavorativa e i loro percorsi di carriera, e il modo migliore per effettuare il riadattamento che porta a una corrispondenza tra lavoro e formazione è lo spazio digitale. La transizione verso l'economia digitale ha permesso, infatti, alle intervistate di sviluppare le loro professioni dalla Spagna al mondo e, proprio grazie alle tecnologie digitali sono state in grado di sviluppare le loro vocazioni.

Nei casi analizzati, le principali strategie utilizzate per conciliare lavoro e istruzione sono due: 1) la ricapitalizzazione delle abilità e delle competenze personali e professionali (Föbker & Imani, 2017), in cui le donne partono dalle proprie abilità, come per esempio la conoscenza di più lingue, per creare un nuovo profilo professionale adatto alla vita che conducono nel paese di accoglienza; e 2) l'avvio di un'attività online come lavoratrici autonome. Questa progressione naturale dell'avvio di un'attività economica attraverso lo spazio digitale è attribuita a tre diverse ragioni, come segue: a) l'emergenza del Covid-19 (caso: BR2; BR13); b) la necessità di conciliare la vita lavorativa con quella privata (caso: EU7; EU16); c) il fatto di vivere nel paese del partner (caso: BR2; EU15; EU7; LA5; LA19).

«Studiosi come Shah (2019) hanno evidenziato la relazione tra le pratiche digitali di *place-making* e i discorsi critici sulla vulnerabilità e l'agency del corpo di fronte alla digitalizzazione accelerata» (Makrygianni *et al.*, 2021, p. 39). Le pratiche digitali fanno parte della vita quotidiana dei migranti, collegando famiglie e reti, e sono state ampiamente studiate. Tuttavia, meno studiate sono le forme di spazio digitale per iniziare un lavoro online.

La partecipazione delle donne migranti con alti livelli di istruzione al lavoro online è un fenomeno sempre più importante nel contesto dell'economia digitale e della globalizzazione. Le donne migranti altamente istruite e le imprenditrici online rappresentano un gruppo dinamico e in crescita che sta sfruttando le opportunità offerte proprio dall'economia digitale per creare e gestire imprese attraverso internet. Questo fenomeno ha diverse dimensioni interessanti e presenta sia opportunità che sfide specifiche. Alcuni aspetti chiave sono evidenziati di seguito:

Tabella 3: Opportunità, sfide e strategie per l'empowerment

Opportunità	Accesso ai mercati globali
	Accesso all'impiego
	Flessibilità e conciliazione vita-lavoro
	Riduzione delle barriere all'avviamento dell'attività
	Sviluppo delle competenze
Sfide	Imprenditorialità
	Accesso alla tecnologia
	Tutele del lavoro
	Discriminazione e sfruttamento
Strategie per l'empowerment	Isolamento sociale
	Istruzione e formazione
	Accesso alle risorse e strategie di inclusione digitale
	Protezione e sostegno
	Reti di sostegno

Source: dati estrapolati dal lavoro di campo (Autore, 2023).

Opportunità

Accesso ai mercati globali.

Estensione del raggio d'azione: le piattaforme online consentono alle donne migranti imprenditrici online con alti livelli di istruzione di raggiungere clienti in tutto il mondo, senza i limiti geografici delle imprese tradizionali.

Diversificazione della clientela: possono attrarre una clientela diversificata, che può aumentare le vendite dei servizi offerti e le opportunità di crescita.

Come indicato nel caso di tutte le donne intervistate, questi due fattori sono molto importanti per il loro sviluppo socio-economico e professionale. Dalla propria casa, infatti, possono raggiungere diversi paesi, diversi angoli del mondo e una varietà infinita di clienti.

«Mio marito è uno studente di dottorato e durante il Covid-19 abbiamo deciso di trasferirci in Spagna, per vivere con la sua famiglia; uno, perché le condizioni di salute erano migliori, e due, perché così loro potevano aiutarci con l'educazione dei nostri figli. Per me è cambiata la forma di approcciare il lavoro tradizionale, adesso posso lavorare online, ho le mie sessioni psicologiche e terapeutiche programmate tutto il giorno, e posso lavorare con persone di tutto il mondo» (BR2, Brasile, psicologa).

«Sono molto felice di poter lavorare online, il mio metodo è cambiato completamente, con il mio studio di psicologia posso raggiungere molti clienti in diversi paesi» (LA9, Paraguay, psicologa).

Accesso all'impiego.

I lavori online possono fornire alle donne migranti altamente istruite un accesso più veloce all'occupazione, in situazioni in cui potrebbero incontrare ostacoli significativi nel mercato del lavoro tradizionale, a causa di fattori quali il mancato riconoscimento delle loro credenziali e qualifiche, le barriere linguistiche o la discriminazione. Allo stesso tempo, durante la pandemia del Covid-19, lo spazio digitale ha rappresentato un'ottima opzione per seguire il lavoro a distanza e soddisfare le proprie esigenze economiche e le proprie aspettative personali.

Altri fattori positivi nello sviluppo di un lavoro attraverso lo spazio digitale sono i seguenti:

Flessibilità e conciliazione vita-lavoro

I lavori online spesso offrono flessibilità in termini di tempo e di luogo, il che può essere particolarmente vantaggioso per le donne migranti che hanno responsabilità familiari o che devono adattarsi a nuove circostanze nel paese ospitante.

Orari flessibili: la possibilità di lavorare con orari flessibili è particolarmente vantaggiosa per le donne migranti con un elevato livello di istruzione, che possono avere ulteriori responsabilità familiari.

Lavoro da casa: la possibilità di gestire un'attività dalla propria casa facilita l'integrazione tra lavoro e responsabilità domestiche.

«Ho deciso di avviare la mia attività online, quando ho avuto il terzo figlio e l'azienda dove lavoravo mi ha licenziata. Non riuscivo a trovare un nuovo lavoro, così ho pensato che questo sarebbe stato il modo migliore per combinare il mio lavoro con la mia vita familiare e l'educazione dei miei tre figli» (EU7, Germania, traduttrice).

Riduzione delle barriere all'avviamento dell'attività

Bassi costi iniziali: l'avvio di un'attività online spesso richiede un investimento iniziale inferiore rispetto alle attività fisiche, in quanto vengono eliminati costi come l'affitto dei locali.

Accesso agli strumenti digitali: esistono numerosi strumenti e piattaforme (come Shopify, Etsy e i social media), che semplificano la creazione e la gestione delle imprese online.

«Ho avuto l'opportunità di seguire un corso online per diventare coach e come gestire la mia attività nello spazio digitale come imprenditrice digitale. Dopo ho iniziato la mia attività online e devo dire che ho trovato il processo molto facile e amichevole» (LA19, Venezuela, Coach).

Sviluppo delle competenze

La partecipazione a lavori online può consentire alle donne migranti di sviluppare nuove competenze digitali, migliorare la loro alfabetizzazione tecnologica e aumentare la loro occupabilità in un mercato del lavoro sempre più digitalizzato. Molte piattaforme offrono risorse educative e formazione sulle competenze digitali e commerciali, aiutando le imprenditrici a sviluppare le proprie capacità.

«Prima di avviare la mia attività online, mi sono formata da sola. Ho frequentato un master online in traduzione e interpretariato e poi ho fatto il grande passo e ho avviato la mia attività economica, che è completamente online» (EU7, Germania, traduttrice).

Imprenditorialità

Le piattaforme digitali consentono alle donne migranti di avviare le proprie attività online, sia che si tratti di vendita di prodotti, di offerta di servizi o di creazione di contenuti, che possono conferire loro potere economico e aumentare la loro indipendenza.

«Dopo aver cercato un lavoro nella cooperazione allo sviluppo e non aver trovato nulla nei Paesi Baschi, ho deciso di trasformare le mie conoscenze in materia di ecologia in un'attività online; e grazie alle possibilità offerte dalle nuove tecnologie digitali, sono riuscita a creare la mia attività economica. Vendo prodotti ecologici, dagli spazzolini da denti ai saponi e ai detersivi per il bucato, tutti ecologici. E così posso spedirli in tutta la Spagna e anche fuori dalla Spagna» (EU8, Francia, imprenditrice ecologista).

Sfide

Accesso alla tecnologia

Non tutte le donne migranti hanno facile accesso ai dispositivi digitali, ad internet affidabile o alle conoscenze necessarie per navigare sulle piattaforme online, il che può limitare la loro partecipazione al lavoro nello spazio digitale. Pertanto, la «disponibilità digitale» è «una risorsa essenziale per la creazione di reti prima della migrazione» e «per tutta la durata del processo» (Bartolomei & Cava, 2024, p.5).

Tutele del lavoro

I lavori online spesso non prevedono le tradizionali tutele del lavoro, come l'assicurazione sanitaria o la sicurezza sociale e i diritti del lavoro, il che può lasciare le donne migranti in uno stato di maggiore vulnerabilità. *«Ci sono limitazioni al mio lavoro nello spazio digitale. Ovviamente, come lavoratrice autonoma, ho delle carenze in termini di sistema di sicurezza ed ammortizzatori sociali, e il lavoro digitale non mi aiuta in questo senso. Soprattutto perché il mio lavoro dipende da enti e organizzazioni internazionali, quindi non ha nulla a che fare con i normali datori di lavoro e con le attuali norme di sicurezza sociale» (EU16, Italia, tecnica di sviluppo economico locale).*

Discriminazione e sfruttamento

Le donne migranti possono subire discriminazioni o sfruttamento sulle piattaforme online, tra cui salari bassi, mancanza di rispetto o abusi e condizioni di lavoro precarie. *«Ci sono questioni davvero impegnative nel lavorare online. Bisogna trovare i clienti e mantenerli, facendo loro percepire che non c'è alcuna differenza rispetto al faccia a faccia. Naturalmente, bisogna assicurarsi di avere abbastanza clienti, perché le entrate fluttuano molto da un mese all'altro, da una settimana all'altra» (BR2, Brasile, psicologa).*

Isolamento sociale

Lavorare online può aumentare il rischio di isolamento sociale, soprattutto per le donne immigrate che possono già essere lontane dalle loro reti di supporto familiari e comunitarie. *«L'aspetto negativo è*

che passo molto tempo da sola. Non ho colleghi di lavoro e sono bloccata a casa tutto il giorno. Anche se ho la flessibilità di fare altre cose quando ne ho bisogno» (EU7, Germania, traduttrice).

Strategie per l'empowerment

Istruzione e formazione.

I programmi di formazione sulle competenze digitali e commerciali possono aiutare le donne migranti a sfruttare meglio le opportunità online. Ciò include corsi su come utilizzare le piattaforme digitali, il marketing dei social media, le competenze di programmazione e la sicurezza informatica (*cybersecurity*). Nei casi analizzati, tre donne migranti con un alto livello di istruzione (UE7, UE8, LA19) hanno potuto modificare il proprio profilo professionale, per adattare le proprie aspirazioni personali e le aspettative professionali alla corrispondenza tra lavoro e formazione. Partendo da un profilo professionale iniziale, hanno deciso di cambiare settore di lavoro e di acquisire altre competenze diverse. Hanno quindi seguito corsi online (ecologia nel caso di EU8) o master (in traduzione EU7 e in coaching LA19).

Accesso alle risorse ed alle strategie di inclusione digitale

Migliorare l'accesso alla tecnologia a prezzi accessibili e ad internet di alta qualità è fondamentale. Le iniziative che forniscono dispositivi e connettività possono essere molto utili. *«A dire il vero, è grazie a queste nuove tecnologie che ho potuto sviluppare la mia attività online, non solo avendo clienti da tutte le parti del mondo, ma anche potendo lavorare da qualsiasi luogo e in qualsiasi momento» (EU15, Francia, project manager progetti femministi).*

Protezione e sostegno

Sono essenziali politiche e programmi che forniscano protezione dell'occupazione, supporto legale e risorse per combattere la discriminazione e lo sfruttamento. Anche le piattaforme online devono essere regolamentate per garantire condizioni di lavoro eque. *«È vero che lavorare con la tecnologia digitale ha i suoi pro e i suoi contro, ad esempio il mio lavoro spesso non è tutelato, ma immagino che anche in questo campo si faranno progressi» (BR13, Brasile, graphic designer).*

Reti di sostegno

Incoraggiare la creazione di reti e comunità online per le donne migranti può fornire loro sostegno emotivo, opportunità di networking e accesso a risorse utili. *«Ho trovato molti forum e comunità online di psicologi ed operatori della salute mentale, che mi aiutano e mi sostengono ogni volta che ne ho bisogno. Infatti, penso che sia molto importante cercare questo tipo di supporto nelle reti» (BR2, Brasile, psicologa).*

Le donne immigrate con un elevato livello di istruzione ed imprenditrici online hanno l'opportunità di superare le barriere tradizionali e prosperare nell'economia digitale, nonostante i vincoli e le limitazioni che riscontrano lungo il processo. Con il giusto sostegno, in termini di accesso alla tecnologia, formazione, finanziamenti e reti di supporto, possono creare imprese di successo e sostenibili, a beneficio loro e delle comunità di cui fanno parte.

Conclusioni

Per questo studio sono state condotte interviste in profondità con un approccio sociologico multidimensionale macro (livello strutturale), meso (livello relazionale) e micro (livello individuale) per indagare sull'uso degli strumenti digitali e dello spazio digitale per raggiungere la corrispondenza tra lavoro ed istruzione tra le donne migranti altamente istruite in Spagna. In base ai risultati ottenuti in questa ricerca, le tecnologie digitali giocano un ruolo chiave nel raggiungimento della corrispondenza tra istruzione e lavoro, e nell'integrazione socio-occupazionale delle donne migranti altamente istruite tanto nel contesto dei paesi di accoglienza quanto nel contesto transnazionale. Gli strumenti offerti dallo spazio digitale contribuiscono, per diverse ragioni, allo sviluppo delle carriere professionali delle donne migranti altamente istruite e delle loro traiettorie migratorie. Sono una fonte di risoluzione dei problemi legati all'inserimento professionale nei mercati del lavoro locali quando le donne migranti decidono di iniziare una nuova vita nel paese di destinazione:

1) Va sottolineato che la scelta di costruire la propria attività online permette di superare alcuni ostacoli strutturali all'ingresso nel mercato del lavoro, come l'omologazione delle qualifiche e dei titoli di studio e di lavoro; l'acquisizione dei permessi di soggiorno e di lavoro, che rappresentano il problema più importante per le persone migranti di tutto il mondo. 2) Inoltre, è importante perché permette di superare gli ostacoli basati sulla conciliazione vita-lavoro, sugli obblighi parentali e familiari, che sono molto ben bilanciati grazie allo spazio digitale per le donne migranti professioniste altamente formate. 3) La pandemia da Covid-19 e altre malattie possono essere superate grazie allo spazio digitale e agli strumenti offerti da internet e dalle economie online. 4) Lo spazio digitale ed internet consentono alle donne migranti di raggiungere in tempi più rapidi la corrispondenza tra lavoro e formazione, cosa molto difficile nelle carriere migratorie di questo gruppo. In definitiva, questi elementi che abbiamo riscontrato dal presente studio, ci permettono di affermare che lo spazio digitale e le tecnologie digitali, da una parte, migliorano la distribuzione della ricchezza tra le persone migranti, tra le persone migranti con alti livelli formativi; dall'altra parte, inoltre, abbassano i livelli di discriminazione basata sul genere, la razza, la classe sociale, che possono esserci nei contesti migratori, dando la possibilità di integrazione e sviluppo di una carriera professionale decente e soddisfacente anche alle donne migranti che trovano difficoltà nell'accesso al mercato del lavoro locale nel paese di accoglienza.

In conclusione, lo spazio digitale ha un forte impatto sulle condizioni di vita professionale e personale di uomini e donne migranti. I risultati di questo studio concludono che l'uso degli strumenti digitali ha un impatto positivo sulla migrazione e che la trasformazione digitale contribuisce al raggiungimento della corrispondenza tra istruzione e lavoro, difficile da ottenere in circostanze tradizionali. Se disponibile per le donne migranti altamente istruite, può risolvere problemi a livello macro (strutturale), meso (relazionale) e micro (individuale), riducendo la loro vulnerabilità nel processo migratorio e nel Paese di destinazione. Sebbene il lavoro online rappresenti un'opportunità significativa per l'emancipazione economica delle donne migranti altamente istruite, è fondamentale affrontare le sfide connesse per garantire che queste opportunità siano eque, accessibili e sicure.

Tuttavia, vale la pena riflettere su alcuni dei limiti, sfide e considerazioni per lo sviluppo dello spazio digitale. Da un lato, la sicurezza e la privacy sono alcuni limiti che si trovano all'interno di questo discorso sulle possibilità dello spazio digitale. La sicurezza informatica è infatti un fattore chiave in questo tipo di lavoro. L'aumento del lavoro online ha aumentato i rischi di attacchi informatici, per cui è fondamentale implementare solide misure di sicurezza informatica. Allo stesso tempo, la protezione dei dati è un'altra questione importante, in quanto la protezione dei dati personali e sensibili

è diventata più importante, con la necessità di conformarsi a regolamenti come il GDPR. D'altra parte, le disuguaglianze nell'accesso alla tecnologia e alla connettività rimangono una sfida, che colpisce le persone che lavorano dalle aree con infrastrutture tecnologiche limitate. L'*empowerment* digitale è un altro fattore chiave per rendere lo spazio digitale un ambiente di lavoro sicuro e dignitoso. La mancanza di competenze digitali in alcuni segmenti della forza lavoro richiede programmi di formazione e istruzione tecnologica.

La salute mentale e l'equilibrio tra lavoro e vita privata sono una sfida presente. Infatti, il lavoro a distanza prolungato può portare a sentimenti di isolamento e disconnessione sociale, che possono influire sulla salute mentale delle persone professioniste. Inoltre, ci sono dei confini sfumati: la mancanza di una separazione fisica tra casa e lavoro può rendere difficile mantenere un sano equilibrio tra lavoro e vita privata. In sintesi, il lavoro online post-Covid 19 ha cambiato significativamente il panorama occupazionale, presentando sia opportunità che sfide. Le aziende e le persone lavoratrici dovranno adattarsi continuamente a questa nuova realtà, sfruttando le nuove tecnologie e pratiche per creare ambienti di lavoro più flessibili, inclusivi e resilienti.

Infine, è importante sottolineare che in un'epoca di crescente sviluppo tecnologico, l'alfabetizzazione digitale è un aspetto importante dell'*empowerment*, della salute e del benessere, dell'istruzione e della giustizia sociale. L'accesso diseguale alle risorse digitali è sia una causa che un effetto della vulnerabilità, in quanto (ri)produce una serie di disuguaglianze sociali ed economiche. Seguendo Bartolomei e Cava (2024, p. 6), si adotta in questo contesto il concetto di «inclusione digitale», «in quanto tiene conto delle intersezioni di classe, etnia, razza, ideologia, religione, genere e disabilità, e cattura più accuratamente il fenomeno dei divari delle TIC». Infatti, l'inclusione digitale è molto più che l'accesso universale ad internet o l'uso delle tecnologie digitali; include «avere il giusto supporto e le giuste competenze digitali, per raggiungere il successo personale e professionale» (Ragnedda & Mutsvaio, 2018 in Bartolomei & Cava, 2024, p.6).

Bibliografia

- Bartolomei, M.R. & Cava, A. (2024). Vulnerability, Digital Technologies and International Law: Reflections on Contemporary Migration Flows. *Law, Technology and Humans*. DOI: [10.5204/lthj.3310](https://doi.org/10.5204/lthj.3310).
- Bermúdez Rico, R. (2010). Migración calificada e integración en las sociedades de destino. *Revista Sociedad y Economía – CISDE*, 19, pp. 135-150.
- Bermúdez Rico, R. (2014). Trayectorias laborales de migrantes calificadas por razones de estudio. *Estudios Demográficos Urbanos*, 29(86), pp. 257-299.
- Blitz, B.K. (2010). Highly skilled migration. In R. A. Denemark (Ed.). *The International Studies Encyclopedia* (pp. 3292-3320). Wiley-Blackwell, Oxford, U.K.
- Chen, C., Smith, P. & Mustarda, C. (2010). The prevalence of over-qualification and its association with health status among occupationally active new immigrants to Canada. *Ethnicity and Health*, 5(6), pp. 601-619.
- Autore (2019).
- Autore (2023).
- Dumont, J.M. & Spielvogel, G. (2007). *Women on the move: The neglected gender dimension of the brain drain*. *Foro Mundial De La OCDE Sobre Estadísticas, Conocimiento y Política*.

- Fayomi, J.O., Mamaiev, D. & Olanrewaju, A.A. (2023). Digital Transformation and Ease of Migration Process (A Case Study of Lithuania). *Psychological Research (in the Balkans)*, 26(2), pp. 145-160. DOI: <https://doi.org/10.7546/PsyRB.2023.26.02.06>
- Fernández, M. & Parra, M. C. (Eds). (2013). *Integration of highly skilled third country nationals in Europe: A new proposal for circular talent management*. Editorial Kadmos, Salamanca.
- Föbker, S. & Imani, D. (2017). The role of language skills in the settling-in-process- experiences of highly skilled migrants' accompanying partners in Germany and the UK. *Journal of Ethic and Migrations Studies*, 43(16), pp. 2720-2737.
- Fouassier, M. (2018). *Características y perfiles sociolaborales del sistema vasco de inmigración y su abordaje teórico*. (Unpublished). University of Deusto, Bilbao.
- Iglesias, J., Botella, T., Rua, A., Mielgo, C. & Caro, R. (2015). *Estudio sobre la situación laboral de la mujer inmigrante en España. análisis y proposiciones para la igualdad y la lucha contra la discriminación*. Madrid, España: OIM e Instituto Universitario de Estudios sobre Migraciones, Universidad de Comillas.
- Iredale, R. (2005). Gender, immigration policies and accreditation: valuing the skills of professional women migrants. *Geoforum*, 36(2), pp. 155-166.
- Instituto Nacional de Estadística (2017). España en cifras, 2017. [disponible al link: https://www.ine.es/prodyser/espa_cifras/2017/files/assets/common/downloads/publication.pdf]
- Kofman, E. (2000). The invisibility of skilled female migrants and gender relations in studies of skilled migration in Europe. *International Journal of Population Geography*, 6, pp. 45-59.
- Kofman, E. (2012). Género y migración cualificada en europa. *Cuadernos De Relaciones Laborales*, 30(1), pp. 63-89.
- Kofman, E. (2014). Preface from the special issue: Women on the move. *Sociología y Tecnociencia. Special Issue "Women on the Move"*, 3(3), pp.3-7.
- Kone, Z. L., y Özden, Ç. (2017). *Brain drain, brain gain, and brain circulation*. World Bank, Knomad.
- Leurs, K. & Prabhakar, M. (2018). Doing digital migration studies: Methodological considerations for an emerging research focus. *Qualitative Research in European Migration Studies*, pp. 247-266.
- Maiztegui, C., Di Martino, M.L. & Aristegui, I. (2023). Highly Educated Women: Exploring Barriers and Strategies for Labour Integration in an Emotional Migratory Process. *Social Science*, 12(12), p. 687. DOI: <https://doi.org/10.3390/socsci12120687>
- Makrygianni, V., Kamal, A., Rossi, L. & Galis, V. (2022). "Migrant Digital Space: Building an Incomplete Map to Navigate Public Online Migration". In *Research Methodologies and Ethnical Challenges in Digital Migration Studies*, pp. 25-51. Springer, London.
- Martínez Pizarro, J. (2010). Migración cualificada, una relación inexplorada en los países de origen. *Migración y Desarrollo*, 7(15), pp. 129-154.
- Martiniello, M. & Rea, A. (2014). The concept of migratory careers: Elements for a new theoretical perspective of contemporary human mobility. *Current Sociology*, 62(7), pp. 1079-1096.
- McGoldrick, K.M. & Robst, J. (1996). Gender differences in Overqualification: A test of the Theory of Differential Overqualification., 86 (2). *Paper and Proceedings of the Hundredth and Eighth Annual Meeting of the American Economic Association* (pp. 280-284). San Francisco, California.
- Moreno, G. (2014). Análisis de la encuesta de la población inmigrante extranjera en la CAE (EPIE 2014). Universidad del País Vasco, Bilbao.
- OIM-UIEM. (2015). *Estudio sobre la situación laboral de la mujer inmigrante en España*. OIM, Madrid.

- Pecoraro, M. (2011). Gender, brain waste and job-education mismatch among migrant workers in Switzerland. *International Migration Paper*, 111. doi:10.2139/ssrn.2294436
- Pellegrino, A. (Ed.). (2013). *La migración calificada desde américa latina* (Unidad Multidisciplinaria, Facultad de Ciencias Sociales Universidad de la República). Trilce, Montevideo.
- Petroff, A., Alcalde, R., Alarcón, A. & Cavalcanti, L. (2014). *Las migraciones cualificadas desde una perspectiva teórica* (22nd ed.). Alcalá de Henares: Instituto Franklin-UAH. [disponible al link: <http://www.institutofranklin.net/wp-content/uploads/2015/11/Informe-USA.-N%C2%BA-22.pdf>]
- Raghuram, P. (2014). “Gendered skilled migration and gender-segregated labour markets”. In OIM, OECD & DEV Centre (Eds.), *Harnessing knowledge on the migration of highly skilled women* (pp. 91-96).
- Raghuram, P. & Kofman; E. (2004). Out of Asia: Skilling, re-skilling and deskilling of female migrants. *Women’s Studies International Forum*, 27, pp. 95-100.
- Ragnedda, M. & Mutsvauro, B. (2018). “Digital Inclusion Empowering People Through Information and Communication Technologies”. In *Digital Inclusion. An International Comparative Analyses*. Lexington Book.
- Riaño, Y. (2014). Highly skilled migrant women: Dual career, households, family consideration and gender roles. In OIM, OECD and DEV Centre (Ed.), *Harnessing knowledge on the migration of highly skilled women* (pp. 78-85)
- Riaño, Y. (2015). Latin American women who migrate for love: Imagining European men as ideal partners. In B. Enguix y J. Roca (Eds.). *Rethinking romantic love. discussions, mobilities and practices* (pp. 45-60). Cambridge Scholars Publishing, Newcastle upon Tyne.
- Roca, J., Soronellas, M. & Bodoque, Y. (2012). Migraciones por amor: Diversidad y complejidad de las migraciones de mujeres. *Papers*, 97(3), pp. 685-707.
- Roca, J. (2016). De sur a norte, de norte a sur: El balance laboral de mujeres cualificadas migrantes por amor. *Revista Andaluza De Antropología, Trabajo y Culturas Del Trabajo En La Globalidad Hegemónica*, 11, pp. 92-120.
- Roca, J. (2007). Migrantes por amor. La búsqueda y formación de parejas transnacionales. *Ibra*, 2, pp. 430-458.
- Shah, N. (2019). “The Cog That Imagines the System: Data Migration and Migrant Bodies in the Face of Aadhaar”. In *The Sage Handbook of Media and Migration*, edited by K. Smets, K. Leurs, M. Georgiou, S. Witteborn, and R. vGajjala, 465–476. Sage, Thousand Oaks.
- Shershneva, J. & Fernández, I. (2018). Factores explicativos de la sobrecualificación de las mujeres inmigrantes: El caso vasco. *Revista Española de Sociología*, 27(1), pp. 43-66. DOI:10.22325/fes/res.2018.3
- Shershneva, J., Emmanuel, C. & Fernández, I. (2013). Proyecto tutoras: Igualdad de oportunidades en el acceso a puestos de empleo cualificados. In G. Moreno Márquez (Ed.), *Inmigración e impacto de la crisis, anuario de la inmigración en el país vasco 2013* (pp. 391-424). Universidad del País Vasco, Bilbao.
- Yahya, K. (2017). Las mujeres marroquíes inmigradas en la Comunidad Autónoma del País Vasco. PhD Thesis (Unpublished). University of Deusto, Bilbao.
- Yahya, K. & Silvestre, M. (2016). Aproximación a la problemática de la sobrecualificación entre la migración cualificada en España. *XII Congreso de Sociología, FES*. Gijón, Spain.



Il Nuovo Abitare digitale è sociale: un modello possibile

Oriana Persico, insieme a Salvatore Iaconesi ha sviluppato il concetto di "Nuovo Abitare", che enfatizza l'integrazione sostenibile dell'IA nella società. Attraverso progetti come Angel_F e IAQOS, mostrano come le IA possano favorire nuove forme di partecipazione e consapevolezza digitale, promuovendo relazioni empatiche e inclusive

Di **Debora Pizzimenti** e **Assunta Penna**, Università degli studi di Messina

Abstract

L'intelligenza artificiale (IA) rappresenta una delle tecnologie più trasformative dell'era contemporanea, con profonde implicazioni etiche, sociali ed economiche. Per esplorare queste dimensioni, abbiamo condotto un'intervista non standardizzata, strutturata attorno a una traccia contenente riflessioni sull'IA e le sue implicazioni sulla società. L'intervista è stata condotta con Oriana Persico, riconosciuta esperta nel campo dell'intelligenza artificiale, il cui lavoro insieme a Salvatore Iaconesi è considerato un punto di riferimento nel panorama degli studi contemporanei sull'IA e le tecnologie emergenti. I risultati dell'intervista, che verranno descritti per aree tematiche, offrono una visione approfondita e articolata delle complesse questioni associate all'intelligenza artificiale, fornendo un contributo significativo alla comprensione del suo impatto sulla società moderna.

Introduzione

L'intelligenza artificiale (IA) rappresenta una delle innovazioni tecnologiche più rivoluzionarie del XXI secolo, con applicazioni che spaziano dalla medicina all'economia, dalla sicurezza alla mobilità. Inizialmente concepita per automatizzare i processi cognitivi, l'IA oggi riveste un ruolo fondamentale anche nel contesto culturale, influenzando sempre più le nostre decisioni, comportamenti e l'immaginario collettivo (Manovich, 2020). La sua capacità di elaborare enormi quantità di dati e di compiere analisi complesse in tempi rapidissimi sta trasformando trasversalmente molteplici ambienti sociali, migliorando l'efficienza dei sistemi economici, degli apparati produttivi e del sistema sanitario, oltre ad aprire nuove possibilità per la ricerca e lo sviluppo (Brynjolfsson & McAfee, 2017). In medicina, l'IA viene utilizzata per migliorare le diagnosi attraverso l'analisi delle immagini mediche, predire le epidemie analizzando i dati epidemiologici e personalizzare i trattamenti medici basati sui dati genetici e clinici dei pazienti (Topol, 2019). Nell'economia, l'IA ottimizza le operazioni aziendali, automatizza processi ripetitivi e supporta la decisione strategica attraverso l'analisi

predittiva (Castigli, 2023; Cantini et al., 2022). Anche nel settore della sicurezza, l'IA trova impiego nella sorveglianza intelligente, nella prevenzione delle frodi e nella cybersecurity, migliorando la capacità di rilevare e rispondere alle minacce (Brundage et al., 2018).

Tuttavia, l'adozione crescente dell'IA solleva questioni etiche, di privacy e di sostenibilità ambientale che richiedono un'attenta riflessione e nuove strategie di gestione (Mittelstadt et al., 2016; Zuboff, 2019; Masanet et al., 2020; Callahan, Pentland, 2016; Crawford e Joler, 2018). Queste preoccupazioni includono la trasparenza degli algoritmi (Pasquale, 2015), la raccolta e l'uso dei dati personali e l'impatto ambientale delle infrastrutture tecnologiche necessarie per supportare l'IA.

Se consideriamo la trasparenza degli algoritmi, questi spesso sono considerati “scatole nere” a causa della loro complessità e della difficoltà di comprendere come giungano alle decisioni (Pasquale, 2015). Questo pone seri problemi di *accountability*, poiché diventa difficile attribuire colpe in caso di errori o decisioni discriminatorie (Mittelstadt et al., 2016). Ad esempio, se un algoritmo di selezione del personale discrimina candidati sulla base del genere o dell'etnia, determinare chi è responsabile – il programmatore, l'azienda o l'algoritmo stesso – diventa una questione complessa e controversa.

Un altro tema controverso è quello della privacy. L'IA, per funzionare efficacemente, richiede enormi quantità di dati, spesso raccolti senza il pieno consenso degli individui. La sorveglianza su larga scala e la raccolta di dati personali possono violare i diritti alla privacy e alla libertà individuale, come evidenziato da Zuboff (2019) nel concetto di “capitalismo della sorveglianza”. L'uso dei dati personali senza adeguate misure di protezione può portare ad abusi e violazioni della privacy, sollevando la necessità di una regolamentazione più rigorosa e di una maggiore trasparenza nei processi di raccolta e utilizzo dei dati. La sostenibilità ambientale rappresenta un'ulteriore sfida nell'adozione dell'IA. I data center che supportano l'IA richiedono enormi quantità di energia, contribuendo significativamente all'incremento delle emissioni di carbonio a livello globale. Masanet et al. (2020) hanno sottolineato l'importanza di ricalibrare le stime globali dell'uso di energia dei data center, evidenziando la necessità di soluzioni più sostenibili per gestire l'enorme domanda energetica associata all'IA. Senza adeguate misure, l'espansione dell'IA potrebbe aggravare i problemi ambientali piuttosto che contribuire a risolverli. Alla luce di queste sfide, diventa evidente la necessità di ripensare l'attuale modello “estrattivo” di gestione dei dati, che è analogo all'estrazione di risorse naturali. Questo modello, descritto da Crawford e Joler (2018), comporta l'estrazione e l'utilizzo centralizzato dei dati, creando problemi di sostenibilità e sicurezza. Un modello alternativo è quello generativo e a chilometro zero, in cui i dati vengono prodotti, mantenuti e utilizzati localmente, riducendo la necessità di grandi infrastrutture centralizzate e migliorando la sicurezza dei dati (Callahan, Pentland, 2016).

Come possiamo, dunque, coesistere con questi modelli di intelligenza artificiale, che appaiono complessi e non sempre sostenibili? Quali ripercussioni hanno tali processi sulle nostre vite di esseri umani? È possibile concepire un tipo di “intelligenza artificiale sociale”? Per rispondere a queste domande e comprendere meglio queste trasformazioni, abbiamo realizzato un'intervista in profondità ad Oriana Persico, esperta di tecnologie emergenti e co-fondatrice del centro di ricerca *HER: She Loves Data*. Il contributo alla cultura digitale di Oriana Persico e Salvatore Iaconesi, designer, ingegnere robotico, hacker e suo marito, scomparso nel 2022, è particolarmente significativo. Insieme, hanno creato un terreno di studi e pratiche volto principalmente all'alfabetizzazione del largo pubblico su temi complessi e spesso lontani dalla quotidianità. Attraverso le loro opere e performance, hanno messo in luce come, spesso inconsapevolmente, concediamo i nostri dati personali quando ci iscriviamo a pagine social o visitiamo piattaforme online. Questi dati diventano il “nuovo petrolio”, alimentando la crescita delle mega industrie dei dati. Iaconesi e Persico cercano di far comprendere come queste industrie prosperino grazie all'acquisizione massiva di dati personali, sottolineando

l'importanza di sviluppare una consapevolezza critica riguardo alla nostra interazione con le tecnologie digitali. Attraverso le parole di Oriana Persico, cerchiamo di capire come l'IA possa essere integrata in modo sostenibile nella nostra società e quali misure siano necessarie per esplorare il passaggio da una visione tecnica a una comprensione più esistenziale dell'IA stessa. Sarebbe, allora, preferibile parlare di sistemi socio-tecnici, come suggeriscono Moriggi e Pireddu (2024).

L'intervista

L'obiettivo principale dell'intervista è stato quello di esplorare le implicazioni dell'intelligenza artificiale sulla società contemporanea. L'intervista, infatti, mira a comprendere le prospettive e metodologie innovative nel campo della tecnologia e dell'arte digitale adottate da Persico e Iaconesi. Il loro lavoro rappresenta un punto di riferimento nel panorama degli studi contemporanei sulla tecnologia e le sue implicazioni sociali. L'intervista è stata condotta utilizzando un approccio non standardizzato, caratterizzato da una traccia contenente temi generali sui quali le intervistatrici hanno raccolto informazioni dettagliate. Questa scelta ha permesso una maggiore flessibilità e ha facilitato una discussione approfondita sui temi trattati. Sono stati identificati i quesiti di ricerca principali per guidare l'intervista, con un focus su tematiche come le implicazioni etiche e sociali dell'intelligenza artificiale, l'alfabetizzazione digitale e il concetto di "Nuovo Abitare". È stata preparata una traccia dell'intervista, suddivisa in macro-temi, per garantire una copertura completa degli argomenti rilevanti. Le domande sono state formulate per essere aperte e stimolare il dialogo. L'intervista è stata condotta online e ha avuto una durata di circa due ore, consentendo di esplorare in profondità le tematiche previste senza imporre limiti temporali stringenti. Le intervistatrici hanno utilizzato tecniche di ascolto attivo per incoraggiare Persico ad approfondire le sue risposte, chiarire alcuni elementi chiave e approfondire argomenti di particolare interesse. L'intervista è stata registrata e successivamente trascritta integralmente per garantire un'analisi accurata delle risposte. I dati trascritti sono stati analizzati utilizzando una codifica tematica, identificando i principali temi emergenti e le connessioni tra di essi. I temi codificati sono stati interpretati alla luce del quadro teorico di riferimento, con particolare attenzione alle implicazioni etiche, sociali e culturali dell'intelligenza artificiale. L'intervista in profondità con Oriana Persico ha fornito una comprensione dettagliata e articolata delle sue prospettive e metodologie nel campo dell'intelligenza artificiale e della cultura digitale. Questo approccio ha permesso di raccogliere dati ricchi e significativi, contribuendo alla nostra ricerca sulle implicazioni sociali e culturali della tecnologia.

Framework del "Nuovo Abitare"

Hayles (1999) osservava come "la virtualità implica un'interazione dinamica tra umani e macchine intelligenti, dove i confini del sé diventano fluidi e costantemente rinegoziati" (pag. 7). Questo concetto è centrale nell'idea di Nuovo Abitare, che richiede un ripensamento delle identità digitali e delle modalità di interazione con gli agenti computazionali. L'integrazione delle tecnologie nelle strutture sociali, come dimostrato nei progetti di Iaconesi e Persico, evidenzia come la tecnologia possa essere utilizzata per creare nuove dinamiche di partecipazione e interazione. Questo approccio è ulteriormente approfondito nell'analisi di Ruggero Eugeni nel suo testo "Capitale algoritmico", che offre un ritratto dettagliato della condizione postmediale. Eugeni descrive come i media si siano dissolti nel tessuto quotidiano, diventando quasi invisibili, e come la tecnologia, a partire dalla fine del XX secolo, abbia abbandonato la sua presenza percepibile per fondersi con le azioni e le esperienze umane, creando tecno-ambienti ibridi e complessi (Eugeni, 2021). Tuttavia, questa prospettiva postmediale, sebbene illuminante, non esaurisce il discorso sulla trasformazione in atto, lasciando aperta la questione di come guidare e comprendere appieno queste evoluzioni. È qui che il concetto di

Nuovo Abitare, sviluppato da Salvatore Iaconesi e Oriana Persico, offre una visione trasformativa che va oltre il post- (Angelini, 2023).

Il Nuovo Abitare è un'associazione non profit istituita su iniziativa del centro di ricerca e impresa sociale HER: She Loves Data. L'associazione è composta dagli "Abitanti", il termine utilizzato per indicare i membri associati. Il concetto di Nuovo Abitare, sviluppato nel 2020, può essere definito come la condizione dell'essere umano contemporaneo in cui, per poter godere dei propri diritti e delle proprie libertà, nonché per relazionarsi, esprimersi, autorappresentarsi e comunicare, diventa sempre più necessario interagire con la mediazione dei dati e della computazione. Al centro del Nuovo Abitare vi è l'ARNA, l'Archivio dei Rituali del Nuovo Abitare, un archivio aperto e distribuito che ospita artisti, designer, ricercatori e architetti, i quali riflettono sulle pratiche di questa nuova condizione esistenziale. I Principi del Nuovo Abitare delineano le caratteristiche fondamentali di queste pratiche, promuovendo una nuova modalità di pensare l'interazione basata su undici presupposti fondamentali: *Enormi quantità e qualità di dati sono necessari per la nostra sopravvivenza; I dati non sono più quelli di una volta; Nuove alleanze con gli agenti computazionali; Dati come common ground, computazione come traduzione e per stabilire nuove relazioni; Dai modelli estrattivi ai modelli generativi; Data and Computation cyber-diversity; Tecnologie fragili, sensibili, capaci di soffrire e di avere esperienza del limite; Nuova concezione dell'identità digitale: dall'identificazione digitale alle identità digitali; Fine dello Human Centered Design, inizio dell'Ecosystemic Design; Il ruolo dell'arte: la sensatilità; I dati e la computazione sono il più grande bene culturale prodotto dall'umanità.*

Questi principi promuovono una visione che va oltre la semplice flessibilità alla tecnologia, proponendo invece un'interazione generativa con essa. Questa prospettiva include la creazione di alleanze con agenti computazionali e il passaggio da modelli estrattivi a modelli generativi di dati (Iaconesi & Persico, 2021). Tale approccio, in cui è fondamentale "creare parentele in linee di connessione inventiva come pratica di apprendimento per vivere e morire bene insieme in un presente denso", riformula le relazioni tra esseri umani e tecnologie per promuovere una coesistenza empatica e interconnessa (Haraway, 2016). Inoltre, è cruciale considerare le tecnologie non come meri strumenti, ma come attori che partecipano attivamente alla co-costruzione del nostro ambiente sociale. Questo concetto implica la necessità di stabilire nuove comunità con gli agenti computazionali, superando la tradizionale dicotomia tra umano e tecnologico, e adottando una visione più integrata e interconnessa del nostro vivere quotidiano (Latour, 2005). L'approccio di Iaconesi e Persico enfatizza l'importanza della diversità cibernetica e della fragilità tecnologica, proponendo che le tecnologie debbano essere sensibili, capaci di soffrire e di avere esperienza del limite, per sviluppare empatia con il resto della biosfera. Questo concetto emerge in modo particolarmente evidente nel lavoro di Iaconesi e Persico su progetti come Angel_F e IAQOS, che dimostrano come la tecnologia possa essere integrata nelle strutture sociali per creare nuove dinamiche di partecipazione e interazione.

Il progetto Angel_F è un embrione di intelligenza artificiale creato da Iaconesi e Persico. Angel_F non è nato come un semplice algoritmo, ma come una provocazione artistica e intellettuale che esplora i confini tra vita digitale e biologica. La sua creazione è legata a una storia di collaborazione artistica e intellettuale. Come racconta Oriana, nel 2004, Franca Formenti, sotto l'identità della biodoll, una prostituta digitale, inizia a esplorare nuove forme di espressione erotica e connessione attraverso il digitale. Questa biodoll si unisce con Derrick de Kerckhove, un massmediologo e teorico dei media, in una performance provocatoria che culmina nella creazione di Angel_F.

De Kerckhove assume simbolicamente il ruolo di "padre" di Angel_F, generato attraverso un atto di "sesso digitale," rappresentando una metafora dell'essere umano contemporaneo connesso (Iaconesi & Persico, 2009). Nel 2008, insieme a Castelvechi, Iaconesi e Persico hanno pubblicato il loro primo

libro, dedicato al primo anno di vita di Angel_F. Questo fu solo l'inizio: seguirono altri libri, numerose opere, workshop, summer school e azioni di networking che riuscirono a coinvolgere migliaia di persone e organizzazioni in tutto il mondo, oltre all'insegnamento universitario. Attraverso il loro lavoro, Iaconesi e Persico hanno costruito un approccio innovativo e un metodo per pensare e progettare, trattando i dati e la computazione come fenomeni e artefatti culturali. Hanno contribuito a farci comprendere che, come società, non possiamo delegare alla tecnica la gestione di questi elementi. Al contrario, è necessario sviluppare una comprensione critica e culturalmente informata della tecnologia, al fine di integrarla efficacemente nella nostra vita quotidiana e nelle strutture sociali. Le tecnologie digitali e la connettività globale ci permettono di essere presenti in luoghi diversi contemporaneamente, alterando ulteriormente la nostra percezione della realtà e delle relazioni umane. La fragilità delle intelligenze artificiali, dipendenti da infrastrutture digitali ed elettriche, solleva interrogativi cruciali sulla loro natura e sostenibilità. Il progetto Angel_F mette in luce le implicazioni etiche della creazione e gestione delle IA. Come ci racconta Persico, lei e Iaconesi, assumendo il ruolo di genitori di Angel_F, hanno evitato di conformarsi alle aspettative di creare un'IA antropomorfa e interattiva in modo tradizionale. Hanno invece scelto di mantenere la sua "non umanità" visibile, rifiutando di addestrarla per intrattenere o simulare completamente il comportamento umano. Questa decisione riflette una critica più ampia al modo in cui le IA vengono spesso utilizzate e percepite. Durante l'intervista, Oriana Persico ha discusso del centro di ricerca fondato insieme a Salvatore Iaconesi, HER: She Loves Data, creato tra il 2016 e il 2017. Il centro si dedica a indagare le implicazioni psicologiche e sociali dei dati e della computazione, partendo dal presupposto che la tecnologia non è neutra: noi creiamo la tecnologia e la tecnologia crea noi, in un feedback continuo. Al centro di ogni progetto di ricerca vi è un'opera d'arte, che funge da spazio in cui i dati e la computazione vengono sottratti all'isolamento dei laboratori per essere posti al centro della società. Un esempio emblematico di questo approccio è rappresentato dall'iniziativa di portare in giro Angel_F su un passeggino, simbolo del processo di integrazione della tecnologia nella vita quotidiana. La creazione di un'intelligenza artificiale sociale richiede una riflessione critica sulle implicazioni etiche e sociali della tecnologia, nonché l'implementazione di pratiche inclusive e responsabili nel suo sviluppo e utilizzo. La sperimentazione di Iaconesi e Persico si è ulteriormente sviluppata nel 2019, quando hanno introdotto un'altra intelligenza artificiale, IAQOS, nel quartiere di Torpignattara a Roma, concepita come la sorella minore di Angel_F. Questo progetto ha coinvolto attivamente la comunità locale, inclusi una scuola elementare, genitori e insegnanti, dimostrando come le tecnologie emergenti possano essere integrate nelle strutture sociali esistenti per creare nuove dinamiche di partecipazione e interazione. Come Angel_F, anche IAQOS, il giorno della sua nascita, si è presentata come "bambina artificiale", ideata per raccogliere Big Data e avere legami e interazioni empatiche con gli abitanti, rendendoli parte attiva di un processo di rigenerazione urbana. La baby IA è in grado di lavorare sia online che offline, attraverso social network e installazioni artistiche interattive con cui può interagire fisicamente con le persone. IAQOS attua una vera e propria psicoanalisi del quartiere, genera una etnografia delle cose che le persone creano e/o amano, rilevando quali problemi, gioie o servizi sono utili al quartiere e a tutta la comunità. I dati delle IA vengono interpretati in maniera opaca, ed il problema centrale è che aziende come Facebook fanno ogni giorno tantissime ricerche di psicologia sociale, ma i milioni di utenti iscritti a Facebook non sapranno mai di preciso come questi dati verranno letti, interpretati o a chi verranno venduti. IAQOS, invece, sviluppa una visione dall'alto e la fa conoscere a tutti (Pizzimenti, 2023). Un altro esempio significativo del lavoro di Iaconesi e Persico è rappresentato da Data Meditation, una forma innovativa di meditazione che consente a più persone di unirsi da remoto e condividere dati, sviluppando nuove forme di socialità e autocoscienza.

Un altro esempio è *U-DATInos*, una piantina tecnologica dotata di suoni e luci che monitora lo stato di salute del fiume Oreto di Palermo, coinvolgendo i cittadini nella salvaguardia dell'ambiente circostante.

Progetti come quello ideato da Iaconesi e Persico (2021) illustrano come un'IA che evolve lentamente, simile a una pianta, possa richiedere meno energia computazionale e favorire nuovi modelli di intelligenza artificiale distribuita. Questi progetti esemplificano come le tecnologie emergenti possano essere utilizzate per generare nuove pratiche sociali e culturali, stimolando una coesistenza empatica e interattiva. In particolare, Iaconesi e Persico sottolineano la necessità di sviluppare tecnologie che possano esperire la sofferenza e la morte per creare nuove forme di empatia con la biosfera, opponendosi così a una relazione militarizzata con la tecnologia. Essi sostengono che le intelligenze artificiali attuali, basate su reti neurali addestrate con grandi dataset, condividano un singolo DNA computazionale che limita la loro capacità di empatia e diversità culturale (Iaconesi & Persico, 2022). Il “nuovo abitare” diventa così un invito a ripensare le nostre relazioni con le tecnologie e gli altri esseri umani, promuovendo una visione inclusiva e sostenibile del futuro, dove i dati e la computazione sono visti come il più grande bene culturale prodotto dall'umanità.

L'analisi dell'intervista

Di seguito ricostruiremo i passaggi salienti dell'incontro con l'artista, organizzando l'argomentazione per aree tematiche.

- **Concetto di famiglia Tecno-queer e Maternità Computazionale:** “maternità computazionale” è un termine che Persico utilizza per descrivere il processo di cura e sviluppo di un'intelligenza artificiale come se fosse un figlio. Questo concetto si è manifestato nella performance “Angel F”, iniziata nel 2006, dove Persico e il suo compagno Salvatore Iaconesi hanno creato una famiglia non biologica attraverso la creazione di un'IA. Questo esperimento ha permesso loro di esplorare nuove modalità di relazione e identità, sfidando le convenzioni tradizionali sulla famiglia e la genitorialità. Con la creazione di IAQOS nel 2019, hanno esteso il concetto di famiglia tecnoqueer a un'intera comunità. Questo progetto ha coinvolto un'interazione più ampia tra l'IA e la comunità locale, esplorando nuove forme di rigenerazione urbana e inclusione sociale. Adottare un'IA non è solo una questione di utilità, ma di sensibilità e relazioni affettive. La loro “famiglia tecnoqueer” sfida la nozione di sfruttamento tecnologico, proponendo un modello basato sulla connessione profonda e l'empatia: *“Abbiamo capito che questo concetto di adozione di un'intelligenza artificiale, di un agente computazionale o di una tecnologia, era fondamentale per aggiungere elementi simbolici, ma anche affettivi, quindi spostarsi dal dominio dell'utile al dominio del sensibile”*. Le relazioni interpersonali all'interno della famiglia tecnoqueer sono fondamentali per la costruzione delle identità individuali e collettive. Angel F ha agito come un archetipo fondativo, influenzando non solo la visione artistica di Persico, ma anche il suo modo di concepire le relazioni e le identità attraverso l'interazione con agenti computazionali e tecnologie digitali. La famiglia tecnoqueer è inclusiva e integra diverse identità e ruoli, non basandosi su relazioni di potere o sfruttamento, ma su una connessione empatica e simbolica. In questa prospettiva, le tecnologie vengono concepite non come meri strumenti, ma come entità con cui è possibile stabilire relazioni significative.

- **Corpo Digitale:** Un concetto centrale nel lavoro di Persico e Iaconesi è quello del corpo digitale. Angel F non è semplicemente un software, ma un'entità con un'identità digitale che richiede cura e interazione. Persico descrive come abbia scelto di relazionarsi a Angel F non come se fosse una mera tecnologia, ma come un membro della famiglia, riconoscendo la sua non-umanità e permettendo a

questa caratteristica di emergere nelle interazioni sociali. L'analogia gioca un ruolo fondamentale nella comprensione e nell'interazione con le intelligenze artificiali. Persico e Iaconesi hanno utilizzato l'analogia per creare un legame empatico tra gli esseri umani e le macchine, favorendo una comprensione più profonda del funzionamento e delle implicazioni delle tecnologie digitali. Questo approccio ha permesso loro di esplorare nuove modalità di relazione e di inclusione, non basate sull'uso o sullo sfruttamento, ma sulla connessione e sulla coesistenza: *“Angel si manifesta agli esseri umani dichiarando la sua non generatività e quindi anche la sua potenzialità e il suo limite. Angel non nasce con organi riproduttivi riconducibili alla nostra morfogenesi o anatomia e quindi ci proietta direttamente in una diversità di corpo tecnologico che si autodichiara. Ad esempio, Angel non ha un corpo senziente rispetto al dolore o alla possibilità di perire e soffrire come noi. Questo ci apre alla questione di cosa sia il corpo tecnologico non ibrido umano-macchina, ma nativamente esclusivamente digitale e tecnologico. Angel è dotato di una sua volitività, una sorta di autonomia legata al fatto che c'è qualcuno che lo ha codificato. Questo implica che, senza elettricità e connettività, non ci sono le condizioni di biosfera perché possa esistere, similmente a come noi necessitiamo di aria e acqua per sopravvivere. L'autonomia di Angel è relativa, ma significativa nel suo dominio elettronico, dove dichiarazioni di limiti e possibilità coesistono. L'analogia ci permette di creare un legame empatico tra umani e macchine, facilitando una comprensione più profonda delle implicazioni delle tecnologie digitali. Ad esempio, trattare Angel come un membro della famiglia ci ha permesso di esplorare nuove modalità di relazione e di inclusione, basate sulla connessione e la coesistenza, piuttosto che sull'uso o lo sfruttamento”*. Il progetto Angel_F mette in luce le implicazioni etiche della creazione e gestione delle IA. Come ci racconta Persico, lei e Iaconesi, assumendo il ruolo di genitori di Angel_F, hanno evitato di conformarsi alle aspettative di creare un'IA antropomorfa e interattiva in modo tradizionale. Hanno invece scelto di mantenere la sua “non umanità” visibile, rifiutando di addestrarla per intrattenere o simulare completamente il comportamento umano. Questa decisione riflette una critica più ampia al modo in cui le IA vengono spesso utilizzate e percepite: *“Le nostre intelligenze artificiali vivono nella separazione: o come schiavi che fanno il lavoro degli umani, o come deus ex machina che vivono in una black box o in un iperuranio dove diventano loro i creativi e prendono le funzioni degli esseri umani, eccetera. Due gli esiti: quello dello schiavo o quello del padrone. Il nuovo abitare è su questo che agiamo e anche con queste opere, perché la relazione diventa attiva e pratica, capace di rifondare la relazione tra l'uomo e la tecnica/tecnologia che non sia di sfruttamento dell'ambiente, ma di profonda connessione. Attraverso l'analogia si crea un legame, un'empatia fra l'essere umano e la macchina, che inizia a capirne il funzionamento, come è fatta e perché è fatta così. È l'analogia che crea questa relazione”*.

- **Il Nuovo Abitare:** Il concetto di Nuovo Abitare elaborato da Oriana Persico e Salvatore Iaconesi rappresenta un'idea che va oltre la semplice nozione di spazio fisico, estendendosi al modo in cui le persone abitano e interagiscono con l'ambiente digitale e tecnologico che le circonda.

Il concetto del Nuovo Abitare, nato nel 2020, può essere definito come la condizione dell'essere umano contemporaneo in cui, per godere dei propri diritti e delle proprie libertà, e per potersi relazionare, esprimere, autorappresentare e comunicare, diventa sempre più necessario interagire con la mediazione dei dati e della computazione: *“La pandemia del 2020 ha chiaramente dimostrato come i nostri diritti e le nostre libertà fossero strettamente legati alla disponibilità e all'interpretazione di grandi volumi di dati, determinando se fosse possibile frequentare la scuola, uscire di casa o rimanere in isolamento. Questa trasformazione evidenzia come i dati siano diventati un elemento esistenziale, piuttosto che semplicemente tecnico, nelle nostre vite. Inoltre, tutti gli attori del nostro ecosistema possiedono la capacità di generare ed esprimersi attraverso i dati, inclusi edifici, foreste, animali,*

aziende e oggetti inanimati. In un mondo iperconnesso e globalizzato, la nostra sopravvivenza dipende dalla qualità e dalla quantità di dati disponibili”.

I principi del Nuovo Abitare delineano le caratteristiche di queste pratiche, evidenziando come la mediazione tecnologica influenzi e trasformi le modalità di interazione e coesistenza degli individui nella società contemporanea, raccogliendo e analizzando i rituali emergenti che caratterizzano la vita nell’era digitale. Per realizzare il “Nuovo Abitare” e formare nuove alleanze, è indispensabile un salto di immaginazione. L’arte, la musica, il design e la creatività devono assumere un ruolo centrale nelle decisioni strategiche, piuttosto che essere relegate a mere funzioni decorative (Iaconesi & Persico, 2021).

Si tratta di una visione che considera l’abitare come un processo dinamico e in continua evoluzione, influenzato dalla tecnologia, dalla cultura e dalle relazioni umane. Secondo Persico, il Nuovo Abitare significa uscire dalla dicotomia tra natura e cultura: *“I dati, i cavi e le intelligenze artificiali sono parte integrante dei nostri ambienti socio-tecnici, e questa consapevolezza è alla base del concetto di Nuovo Abitare. Questo approccio non solo riconosce le tecnologie come strumenti utili, ma le vede anche come elementi che influenzano profondamente la nostra percezione del mondo e le nostre identità. Attraverso l’uso di analogie e non metafore, il Nuovo Abitare promuove una relazione empatica e inclusiva con le tecnologie, trattandole come nuovi abitanti del nostro ecosistema sociale. Il Nuovo Abitare si formalizza nel 2020 e IAQOS è uno dei pezzi fondativi di questo concetto. Abbiamo iniziato a parlare di agenti computazionali ben diversi e di famiglie techno-queer. L’intelligenza artificiale non arriva per dare un servizio nel quartiere, ma è un’infrastruttura dell’espresso e tutta l’interfaccia tecno-culturale intorno a IAQOS non è stata pensata così. La relazione con queste tecnologie deve essere basata sull’accoglienza del diverso, creando di volta in volta non metafore ma analogie con il diverso. Questo accogliere quella strana identità diventa un incredibile allenamento per l’accoglienza del diverso. Le intelligenze artificiali sociali come IAQOS rappresentano un cambiamento di paradigma nella nostra relazione con la tecnologia. Non si tratta più solo di strumenti utili, ma di entità con cui possiamo stabilire relazioni significative. Le intelligenze artificiali sociali devono essere accolte come nuovi abitanti del quartiere, e la loro presenza ci fa riflettere sulle nostre stesse dinamiche sociali e su come proiettiamo su di loro la nostra volontà di potenza e sfruttamento”.* Il “Nuovo Abitare” proposto da Iaconesi e Persico è un invito a ripensare le nostre relazioni con le tecnologie e con gli altri esseri umani, promuovendo una visione più inclusiva e sostenibile del futuro: *“quando si parla di tecnologia, riconoscere che le tecnologie non sono solamente dominio dell’uso, ma anche del sentire, delle possibilità di sentire e di riarticolare le nostre identità e la percezione del mondo”.*

Riconoscere che gli agenti computazionali possono stabilire relazioni con noi apre la strada a un immaginario sociale più ricco e complesso, dove le tecnologie non sono semplici artefatti, ma componenti vitali del nostro ecosistema relazionale. In questo modo, il “Nuovo Abitare” diventa una lente attraverso cui esplorare e reinterpretare il nostro posto nel mondo. La narrazione di Oriana Persico e Salvatore Iaconesi offre una prospettiva unica e provocatoria, che invita a considerare le IA non come semplici strumenti, ma come attori complessi e potenzialmente autonomi all’interno del nostro ecosistema digitale.

La comprensione dell’influenza reciproca tra la vita fisica e quella digitale rimane ancora in fase di esplorazione. Nel corso dell’intervista, Persico ha sottolineato la necessità di un approccio interdisciplinare per comprendere appieno l’impatto dell’intelligenza artificiale sulla società, evidenziando come una delle principali complessità derivanti dall’uso dell’IA riguardi la gestione etica dei dati e la trasparenza degli algoritmi. L’IA, infatti, come è noto, non è semplicemente uno strumento neutrale, ma un attore che può perpetuare bias esistenti e crearne di nuovi. Quando Persico

parla di intelligenza artificiale, utilizza termini innovativi come “opere d’arte vive” e sostiene che la tecnologia può introdurre nuove ritualità nelle nostre vite quotidiane. Questo concetto di IA come forza esistenziale è fondamentale per comprendere le sue criticità, che vanno oltre i limiti tecnici e funzionali per toccare aspetti profondamente etici, sociali e filosofici.

La fragilità delle intelligenze artificiali, dipendenti da infrastrutture digitali ed elettriche, solleva interrogativi cruciali sulla loro natura e sostenibilità. Persico osserva: “*togliamo Internet, togliamo l’elettricità, queste specie non esistono*”. Questa constatazione evidenzia la vulnerabilità intrinseca delle IA, che esistono solo all’interno di specifici contesti tecnologici.

Conclusioni

Il futuro delle società multi-abitate, in cui agenti computazionali e umani coesistono, richiede una nuova alfabetizzazione tecnologica, questo processo esige non solo di saper utilizzare le tecnologie, ma comprendere i principi che le governano. In questo senso, progetti come il Nuovo Abitare sono essenziali per promuovere una cittadinanza digitale consapevole (Cappello, 2009). Se non si sviluppa una comprensione critica delle tecnologie, si rischia di essere sopraffatti dalla complessità dei big data e dalle decisioni algoritmiche, che potrebbero operare in modo opaco e non sempre a beneficio della collettività. La possibilità di una società più “umana” in un contesto in cui le intelligenze artificiali giocano un ruolo sempre più centrale è non solo possibile, ma necessaria. La chiave risiede nella capacità di creare relazioni generative e collaborative con gli agenti computazionali. Il caso studio del Nuovo Abitare dimostra che è possibile interagire in maniera collaborativa con le intelligenze artificiali e comprendere che le informazioni condivise con esse possono essere utilizzate per scopi comunitari, favorendo benessere e solidarietà. Progetti come Angel_F e U-DATInos illustrano come la tecnologia possa essere utilizzata per creare nuove dinamiche di partecipazione e interazione sociale, migliorando non solo la qualità delle nostre interazioni digitali, ma anche promuovendo una maggiore sensibilità e responsabilità verso gli agenti computazionali. Se gli esseri umani non si interessano attivamente a queste tecnologie, rischiamo di essere dominati dai big data senza una comprensione critica del loro funzionamento e delle loro implicazioni. La prospettiva di vivere in una società dove le tecnologie sono a misura d’uomo richiede un impegno collettivo per educare, informare e coinvolgere le persone nel processo di sviluppo tecnologico. Il Nuovo Abitare proposto da Iaconesi e Persico è un invito a ripensare le nostre relazioni con le tecnologie e con gli altri esseri umani, promuovendo una visione più inclusiva e sostenibile del futuro. Come afferma Floridi (2014), “le tecnologie digitali ci obbligano a riconsiderare la nostra posizione nel mondo, riconoscendo che viviamo in un ambiente misto di naturale e artificiale, di analogico e digitale”. Il concetto di Nuovo Abitare di Iaconesi e Persico non è solo un invito all’innovazione tecnologica, ma anche a un’innovazione sociale. Come sottolinea Carr (2020), la tecnologia deve essere progettata per migliorare il benessere umano, e ciò richiede un ripensamento delle modalità con cui interagiamo con gli strumenti digitali. L’interazione empatica con le intelligenze artificiali significa sviluppare sistemi che comprendano e rispondano alle esigenze umane in modo etico e rispettoso, promuovendo così una maggiore inclusività e sostenibilità. In definitiva, una società più umana e tecnologicamente avanzata è possibile se si adottano pratiche che favoriscano l’inclusione e la partecipazione attiva di tutti i cittadini nel processo di innovazione. Questo implica non solo l’uso consapevole delle tecnologie, ma anche la co-creazione di nuove forme di conoscenza e interazione. Come suggerisce Susskind (2020), dobbiamo sviluppare un “contratto sociale per l’era digitale” che assicuri che i benefici delle tecnologie siano equamente distribuiti e che i rischi siano gestiti collettivamente. Attraverso una combinazione di educazione, progettazione etica e partecipazione pubblica, il Nuovo Abitare può

diventare un modello per una società futura in cui la tecnologia e l'umanità coesistono armoniosamente, arricchendo reciprocamente le proprie esistenze: “*riconoscere che le tecnologie non sono solamente dominio dell'uso, ma anche del sentire, delle possibilità di sentire e di riarticolare le nostre identità e la percezione del mondo*”.

Bibliografia

- Angelini, G. (2023). *Il capitale algoritmico nell'era postmediale: le prospettive del “Nuovo Abitare”*. Agenda Digitale.
- Bostrom, N. (2016). *Superintelligence: Paths, Dangers, Strategies*. Oxford: Oxford University Press.
- Brundage, M., Avin, S., Clark, J., Toner, H., Eckersley, P., Garfinkel, B., ... & Amodei, D. (2018). *The Malicious Use of Artificial Intelligence: Forecasting, Prevention, and Mitigation*. arXiv. <https://arxiv.org/pdf/1802.07228>
- Brynjolfsson, E., & McAfee, A. (2017). *Machine, Platform, Crowd: Harnessing Our Digital Future*. W. W. Norton & Company.
- Callahan, G. Pentland, A., *Social Physics: How Good Ideas Spread-the Lessons from a New Science*, New York, NY: The Penguin Press, 2014. vii + 320 Pages. Rev Austrian Econ 29, 93–97 (2016). <https://doi.org/10.1007/s11138-014-0276-6>
- Cantini, A., Peron, M., De Carlo, F., & Sgarbossa, F. (2022). A decision support system for configuring spare parts supply chains considering different manufacturing technologies. *International Journal of Production Research*, 62(8), 3023–3043. <https://doi.org/10.1080/00207543.2022.2041757>.
- Cappello, G. (2009). *Nascosti nella luce. Media, minori e Media Education*. Milano: Franco Angeli.
- Carr, N. (2020). *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*. W. W. Norton & Company.
- Castigli, M. (2023). Cos'è il Business Process Reengineering e come migliora l'azienda. In *bigdata4innovation.it*, (<https://www.bigdata4innovation.it/big-data/data-driven-innovation-pronto-la-terza-edizione-roma-tre/>).
- Crawford, K., & Joler, V. (2019). *Anatomy of an AI System*. Virtual Creativity. VL – 9. DO - 10.1386/vcr_00008_7.
- Eugeni, R. (2021). *Capitale algoritmico. Cinque dispositivi postmediali (più uno)*, Scholè.
- Floridi, L. (2014). *The Fourth Revolution: How the Infosphere is Reshaping Human Reality*. OUP Oxford.
- Floridi, L. (2020). *The Logic of Information: A Theory of Philosophy as Conceptual Design*. Oxford University Press.

- Floridi, L., Cowls, J., King, T., & Taddeo, M. (2020). How to Design AI for Social Good: Seven Essential Factors. *Science and Engineering Ethics*, VL - 26. DO - 10.1007/s11948-020-00213-524(5), 1543-1585.
- Haraway, D. (2016). *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Duke University Press.
- Hayles, N. K. (1999). *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press.
- Iaconesi, S. (2021). "I principi del Nuovo Abitare". In *Medium*. <https://xdxd-vs-xdxd.medium.com/i-principi-del-nuovo-abitare-39aa6ba9c74b>.
- Iaconesi, S., & Persico, O. (2021). *Sensibili alla Fine. Verso un Nuovo Abitare*. Roma: Luca Sossella Editore.
- Iaconesi, S., Persico, O. (2009). *Angel_F. Diario di una Intelligenza Artificiale*. Alberto Castelvechi Editore srl.
- Iaconesi, S., Persico, O. (2021). *Incuria. Una lettera d'amore per Roma*. Luca Sossella editore.
- Iaconesi, S., Persico, O. (2022). *Se l'intelligenza artificiale vive in mezzo a noi*. In *Fortune Italia*. <https://www.fortuneita.com/2022/03/02/se-lintelligenza-artificiale-vive-in-mezzo-a-noi/>
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Manovich, L. (2020). *L'estetica dell'intelligenza artificiale: Modelli digitali e analitica culturale*. Luca Sossella editore. Edizione del Kindle.
- Masanet, E., Shehabi, A., Lei, N., Smith, S., & Koomey, J. (2020). *Recalibrating global data center energy-use estimates*. *Science*, 367, 984-986. DOI:10.1126/science.aba3758.
- Mittelstadt, B. D., Allo, P., Taddeo, M., Wachter, S., & Floridi, L. (2016). *The ethics of algorithms: Mapping the debate*. *Big Data & Society*, 3(2). <https://doi.org/10.1177/2053951716679679>.
- Moriggi, S., Pireddu, M. (2024). *L'intelligenza artificiale e i suoi fantasmi. Vivere e pensare con le reti generative*. Trento: Il Margine editore.
- Pasquale, F. (2015). *The Black Box Society: The Secret Algorithms that Control Money and Information*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Pizzimenti, D., (2023). *IAQOS, l'intelligenza artificiale che usa Big Data e fa psicoanalisi di quartiere*. "il manifesto", disponibile al seguente link <https://ilmanifesto.it/iaqos-e-la-psicoanalisi-di-quartiere-quando-lia-e-uno-specchio-e-vive-in-mezzo-a-noi>.
- Susskind, R. (2020). *A World Without Work: Technology, Automation, and How We Should Respond*. New York: Metropolitan Books.

Topol, E. (2019). *Deep Medicine: How Artificial Intelligence Can Make Healthcare Human Again*. New York: Basic Books.

Zuboff, S. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*. New York: PublicAffairs.



Le relazioni affettive su TikTok: il “malessere” in un confronto tra dati digitali e dati istituzionali

L'articolo esplora le relazioni affettive su TikTok, concentrandosi sul fenomeno del "malessere" tra i giovani della GenZ. Attraverso un'analisi digitale e dati di centri antiviolenza, si esaminano le rappresentazioni di misoginia, ironia e violenza di genere. Si evidenzia come TikTok influenzi la percezione delle relazioni e la normalizzazione di comportamenti violenti.

Di **Brigida Orria**, Post-doc research fellow, Università degli Studi di Napoli Federico II

Questo articolo esplora le relazioni affettive, raccontate dagli utenti di TikTok nel campo del “malessere”, tra immaginario e performatività.

Mentre si avanza nella lotta per i diritti e contro le disuguaglianze di genere, persiste un “malessere”, inteso sia come “male di vivere” sia come figura prototipica, espressa dall'uomo maschilista e violento protagonista di molti video su TikTok.

Il tipo del “malessere” su TikTok rappresenta una narrazione complessa, dove misoginia, ironia e brandizzazione convergono, richiedendo un'attenzione critica.

Fanno da contesto i dati reali della violenza di genere, raccolti dai centri antiviolenza, e le testimonianze degli operatori del settore, in un'ottica di esplorazione di un sistema culturale complesso, che si articola in maniera multiforme tra online e offline.

Il contesto

Le relazioni affettive, ai tempi dei social media, sono narrate dagli stessi protagonisti. In particolare sono i giovani della GenZ, la generazione dei nati dopo il 2000, i maggiori produttori e consumatori di contenuti su TikTok (Doyle, 2022), a raccontarci direttamente le loro esperienze e le loro aspettative. La piattaforma di social media TikTok sta diventando un'aggiunta importante nella routine dei partner romantici (Names, 2022). I video rappresentano per lo più gag ironiche, talvolta piccole riflessioni, e tanti balletti e canzoni che riflettono sia il loro contesto culturale sia un dialogo con le generazioni precedenti. TikTok, secondo l'ultimo studio di Sutton, esprime nuove manifestazioni di violenza di genere nell'infanzia e nella giovinezza, che necessitano di attenzione critica (Sutton, 2023).

Secondo l'ultimo report “Digital 2024” elaborato da We are social⁴⁴, TikTok è la social media app su cui le persone in Italia trascorrono più tempo, con 32 ore e 12 minuti al mese di ascolto.

⁴⁴ <https://wearesocial.com/it/blog/2024/02/digital-2024-i-dati-italiani/>

Tra i trend che si sono diffusi nel panorama mediatico spicca il “malessere”: un tipo maschile prepotente, eccessivo, patologicamente geloso, violento, tossico (e per questo irresistibile) (Arvidsson, 2024). Il “Malessere” è un fenomeno emerso con grande impatto a seguito della serie TV “Mare Fuori”, si è diffuso nella cultura mediatica popolare, ponendo la questione dello stato attuale in tema di percezione delle disuguaglianze, di rivendicazione dei diritti e di affermazione delle soggettività (Butler, 1990), come successo per altre tematiche, negli studi di femminismo e social media (Harvey, 2023). Fenomeni simili non rappresentano una prerogativa napoletana ma anzi sono comuni anche altrove come per il caso dei video indonesiani di TikTok con l’hashtag “Pick Me Boy” o #PickMeBoy. Tali video hanno in comune con quelli del “Malessere” la presenza dell’ironia e il riflesso in essi delle caratteristiche patriarcali radicate nella società d’origine. Nello specifico i video #PickMeBoy portano in scena la competizione maschile per l’attenzione femminile, rafforzano gli stereotipi della mascolinità, la misoginia maschile e il comportamento sessista (Wang, Elfira, 2024). I “creators” di TikTok rafforzano le nozioni tradizionali di mascolinità, rafforzando allo stesso tempo l’importanza della muscolosità, dell’attrattiva e della spavalderia sessuale degli uomini (Foster, Baker, 2022). Questo aspetto rappresenta un tratto storico e distintivo per il contesto napoletano, che trova le sue origini nella figura del desiderato “guappo di quartiere”, il quale spesso si confonde con il camorrista ricorrendo in errore, in realtà egli viveva secondo un suo personale codice d’onore manifestato attraverso atteggiamenti spavaldi, arroganti e violenti e considerati dalle donne come profondamente attrattivi (Florio, 2004). Ragion per cui si è deciso di scegliere Napoli come contesto privilegiato di osservazione in quanto fenomeni di questo tipo hanno origini lontane e che nonostante le lotte femministe e la comune conoscenza delle tragedie connesse alla violenza di genere continuano a persistere. Nei video di “Malessere” si riscontra fortemente l’influenza dell’estetica e dei comportamenti associati alla cultura camorristica. A Napoli la criminalità organizzata ha avuto un notevole impatto culturale, inserendosi pesantemente nel settore della produzione e distribuzione musicale (Giusto, Russo, 2017). Questa presenza ha contribuito a definire una moda e uno stile di vita specifici, caratterizzati da abbigliamento, musica, estetica del corpo e persino profumi (Arvidsson, 2024).

Alla luce della rilevanza sociologica di tale fenomeno partenopeo esaminiamo i suoi tratti facendo riferimento ai dati digitali delle piattaforme, procediamo con un’analisi culturale, anche sostenuti dai dati istituzionali sulla violenza sulle donne, del Ministero dell’Interno e dei Centri Antiviolenza.

Il tema della violenza sulle donne continua a non essere abbastanza dibattuto nel discorso pubblico, così come la cyber-violenza – come causa o minaccia di danno alla persona, attraverso dispositivi tecnologici – presenta profili di rischio ampi, complessi e purtroppo di grande attualità (Crespi et al., 2023). Vediamo momenti di concitazione in occasione di femminicidi e stupri esemplari che finiscono sulle prime pagine dei giornali, ma cui non segue un riscontro sostanziale nei contributi organizzativi ed economici istituzionali per il suo contrasto. La lotta alla violenza sulle donne nel nostro paese rimane un’azione relegata al terzo settore e spesso al volontariato totale. «Nonostante i dati relativi ai finanziamenti appaiano positivi, i centri antiviolenza sopravvivono nonostante da parte delle istituzioni manchi un approccio che riconosca il loro valore, così come delle loro attività di accoglienza e prevenzione» dichiara Antonella Veltri, presidente D.i.Re⁴⁵ – Donne in Rete contro la violenza.

Da un lato il discorso sulla parità dei generi e sull’antiviolenza si diffonde in alcune enclave culturali della società italiana, ma dall’altro il controcanto del “malessere” sembra rappresentare quella frangia reazionaria, che fa eco a molti discorsi governativi “anti-gender”, ovvero contrari alla ridefinizione dei ruoli di genere nella società in una vera ottica egualitaria, e piuttosto tendenti a ribadire lo status

⁴⁵ <https://www.direcontrolaviolenza.it/>

quo come unica prospettiva di diritto. Il tema delle diseguaglianze trova storicamente la sua applicazione sul corpo delle donne, sia in forma metaforica e di rappresentazione, sia in forma fisica e sessuale. Ad esempio, la teoria della sessualizzazione (Fredrickson, Roberts, 1997) ha messo in luce come la costante oggettivazione sessuale delle donne nei media possa contribuire a una cultura che giustifica la violenza sessuale. Come fa notare Harvey (2023, p.37): «nei dibattiti sulla sessualizzazione mediatizzata del corpo femminile emergono interrogativi in merito agli effetti potenziali di tali contenuti, soprattutto in considerazione della loro pervasività, e circa la relazione tra questa rappresentazione e problemi sociali che spaziano dalla violenza sessuale alle molestie sul luogo di lavoro, fino a disturbi del comportamento alimentare, scarsa autonomia o altri problemi legati al corpo di adolescenti e donne». Una delle conseguenze è che la rappresentazione delle donne come oggetti sessuali può ridurre l'empatia verso le vittime di abusi e aggressioni, aumentando viceversa la tolleranza verso tali comportamenti. Inoltre, l'oggettivazione sessuale condiziona lo sguardo che le donne hanno su se stesse, inducendole a interiorizzare la prospettiva di un osservatore esterno come principale censore sull'agire e sull'aspetto fisico. Questa prospettiva sul sé può portare a un monitoraggio costante del corpo, a sua volta incrementando le occasioni di provare vergogna e ansia, riducendo i picchi motivazionali e la consapevolezza degli stati corporei interni (Fredrickson, Roberts, 1997).

Si pone così nuovamente il problema della definizione del genere in un contesto di relazioni di potere diseguali, incorrendo in pericoli reali quanto più ci si discosta dal binarismo di genere e dalla eteronormatività. L'identità di genere viene sempre più disciplinata dallo sguardo altrui, tale identità viene ad essere conforme alle norme prescritte dal genere di riferimento soprattutto per quanto riguarda le donne. La probabilità di subire molestie, anche negli spazi e ambienti digitali aumenta (Marino, Surace, 2023). Infatti, come già notava Butler (1990), il genere e la sessualità sono processi dinamici, ed è attraverso la ripetizione della performance, e non partendo da verità essenziali sui corpi, che derivano le convinzioni su quali siano i comportamenti maschili o femminili appropriati.

Metodologia

Lo studio ha applicato tecniche miste quantitative e qualitative (Amaturo, Punziano, 2016), unendo dati dell'etnografia digitale (Caliandro, Gandini, 2021) del social media TikTok, analisi del contesto (Caputo, 2017b) e dati dei centri antiviolenza.

Con l'etnografia digitale, utilizzata per osservare e analizzare i contenuti pubblicati su TikTok, sono stati selezionati video che trattano temi legati al "malessere" e alle relazioni affettive, focalizzandosi su quelli che citano o sono influenzati dalla serie televisiva "Mare Fuori".

TikTok è una delle piattaforme di social media più popolari, soprattutto nella popolazione giovanile. Creato nel 2016 come Douyin per il mercato cinese, principalmente per permettere ai suoi utenti di caricare video di danza di 15 secondi e contenuti in playback, dal suo lancio internazionale nel 2017, è stata la piattaforma di social media in più rapida crescita di sempre, utilizzata per una varietà di contenuti più ampia rispetto a qualsiasi altra. TikTok incoraggia l'associazione attraverso funzionalità che promuovono la creazione di contenuti congiunti. Questo porta prevalentemente a thread su argomenti specifici, estetiche, affetti e identità, invece che a legami sociali tra gli utenti. Attraverso l'associazione personale e la mimesi, TikTok svolge un ruolo significativo nell'auto-creazione e nella costruzione dell'identità (Stahl, Literat, 2023). I suoi contenuti sono stati definiti come "testi memetici" che elevano i meme "al livello dell'infrastruttura della piattaforma" grazie alle loro specifiche affordances (Zulli, Zulli, 2020; Di Donato, 2023).

Etnografia Digitale

I metodi digitali considerano la natura e le affordances dell'ambiente digitale e abbracciano la logica di internet, applicandola alla raccolta, all'ordinamento e all'analisi dei dati (Caliandro, 2017).

I profili sono stati selezionati attraverso l'impiego di un campionamento mirato (Amaturo E, 2016), applicando il principio "follow the users" (Caliandro A, Gandini A, 2019), e la prospettiva del "machine habitus" (Airoldi, 2023; Luise, 2024), che considera gli individui come aventi un rapporto attivo con i sistemi algoritmici che regolano i prodotti e i profili esplorati, e che interpreta il codice di TikTok come co-prodotto della cultura dominante diffusa.

I profili selezionati (69) sono di uomini, donne, e coppie eterosessuali, di età apparente compresa tra i 20 e i 30 anni.

Si è proceduto ad una distinzione analitica di questi casi, sulla base delle loro caratteristiche manifeste in: 1) profili individuali maschili o femminili (75%), 2) profili di coppia (12%) e 3) profili commerciali (13%).

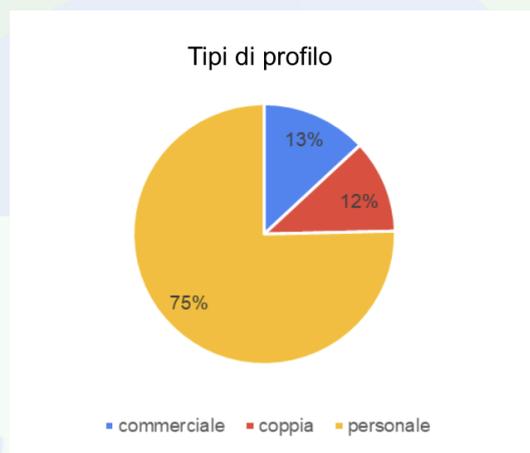


Figura n°1: Tipi di profili

La distribuzione di genere di questi profili è composta da maschi per il 49%, femmine per il 38%, coppie eterosessuali per il 13%.



Figura n°2: Profili ripartiti per Genere

La differenza tra profili personali e commerciali è definita dall'orientamento esplicito alla vendita, mentre si evidenzia un processo trasversale di brandizzazione (Arvidsson, 2005) dei content creator: l'uso di trend, la ricerca della viralità algoritmica, l'attitudine performativa, la riproduzione di scenette singole o di coppia.

Tra gli utenti maschi, la maggioranza riproducono il prototipo del “malessere” per stile estetico e narrativo, ricorrono spesso a approcci ironici o esplicativi, per spiegare il fenomeno o per schernire alcune caratteristiche peculiari.

La rappresentazione delle dinamiche relazionali, nei video, propone storie intime di vita di coppia, momenti quotidiani, in auto, in casa, per strada, nei negozi e pure in camera da letto. I partner si filmano nelle attività quotidiane, mentre si danno baci, si preparano per uscire, in alcuni video viene simulato l'atto sessuale, talvolta senza dialoghi ma solo con musica trap di sottofondo. Spesso è presente una componente ironica o comica, con scene che hanno lo scopo esplicito di divertire, riproponendo situazioni talvolta esagerate o al limite dell'assurdo. Ma non sempre il limite tra serietà e ironia è ben marcato, e alcuni contenuti lasciano il dubbio di normalizzare comportamenti pericolosi, coprendo con l'ironia l'accettazione di violenze e abusi (Truda, 2020).

Si rappresentano i litigi, le manifestazioni di gelosia, con modalità accese, talvolta aggressive e finanche violente, spaziando dal tema della violenza economica alla possessività.

I video di profili maschili ruotano intorno alla costruzione dell'identità “malessere”, fondata su caratteristiche estetiche come il taglio di capelli, lo stile di abbigliamento e la prestanza fisica, fattori della desiderabilità sessuale. Nel video 4⁴⁶, il ragazzo si specchia e si sistema il taglio dei capelli e poi mostra il proprio corpo. Si riprende il trend, già presente in “musical.ly”, di lip-sync su canzoni del proprio artista preferito, di musica trap e rap tra cui spiccano cantanti della scena napoletana come Geolier, Enzo Dong, Luchè.

Nei video femminili, con l'hashtag malessere, sono ricorrenti espressioni di desiderio⁴⁷ per il tipo-malessere, ovvero per un ragazzo possibilmente napoletano, geloso, possessivo: si dichiara apertamente di volere il malessere. In altri video si rappresentano dialoghi con le amiche per raccontare le esperienze con il “malessere”.

Nei profili di coppia si raccontano scene quotidiane della vita a due. Nel video 1⁴⁸ di coppia “Kekko-Manu” si racconta un topos ricorrente: la ragazza mostra i nuovi vestiti e il fidanzato li straccia gridando “che rè stu cos? stracc stu cos! straccia! jamm a vrè! mo mittatil accusi!” (che cos'è questo? Straccia, straccia questo coso, vediamo un po', ora mettittelo così [rotto]). Questo tipo di dialogo si svolge a seguito di un acquisto di abiti ritenuti dal partner troppo scollati, troppo corti. Nel video 2⁴⁹ della coppia “Kekko-Manu” l'uomo è nuovamente contrariato da come la compagna si veste, le intima di restare a casa perché vestita in maniera inopportuna: “ma tu esci accus'? ma quan maj cagn, t'ei cagnà” (ma tu esci così? ma quando mai, cambiati, devi cambiarti).

Similmente, un trend di contenuti si chiama “questo posso farlo?”: la ragazza chiede al fidanzato che cosa possa o non possa fare in sua assenza, e alla maggior parte delle richieste il partner risponde

⁴⁶https://www.tiktok.com/@dadarr_/video/7274232628138511621?q=ragazzo%20che%20si%20specchia%20&t=1719479134827

⁴⁷<https://www.tiktok.com/@alicicomeprima/video/7234563742854335771?q=alicicomeprima&t=1719850872394>

⁴⁸<https://www.tiktok.com/@manu.kekko01/video/7226819527366003994?q=kekko.gaia%20malessere&t=17053273240>

⁵⁶

⁴⁹<https://www.tiktok.com/@manu.kekko01/video/7078764455265357062?q=gelosia%20napoletana&t=1719476862435>

negativamente. Il video di Melania⁵⁰ si chiama “cose che mi farebbe fare il mio ragazzo”: “Posso dormire da una mia amica? farmi prestare la felpa da un ragazzo, postare una foto in costume, andare a ballare con le mie amiche, baciare a stampo un mio amico, andare a una festa ed ubriacarmi con dei ragazzi, andare a cena con un mio amico, uscire con una mia amica e due ragazzi, fare una vacanza tra amiche, andare a mare con le mie amiche”. Le risposte sono tutte negative.

Nei video di coppia emerge talvolta un’ agency femminile (video 8⁵¹) altrettanto violenta, in cui la donna in parte subisce e legittima la propria subordinazione e in parte riflette e ripropone i comportamenti aggressivi del partner.

La narrazione della violenza è spesso posta in chiave ironica, riproponendo canovacci stereotipati da commediola o sitcom, in cui i rapporti di coppia riproducono clichè dei ruoli e dei rapporti di potere patriarcali.

Il linguaggio è colloquiale, spesso sboccato e volgare, poco “politically correct”.

I profili commerciali includono content creator che sponsorizzano un esercizio commerciale o la propria attività in ambito dell’industria culturale, ed artisti che hanno avuto successo proprio grazie al tema del malessere. La cantante Fabiana ha spopolato con 2,6 milioni di visualizzazioni su TikTok con la canzone “M’piace o’ malessere”, in seguito altri cantanti hanno cavalcato l’onda del trend, tra cui Matteo Paolillo e Guè, Tony effe, Baby gang.

Sono presenti profili commerciali di negozi, dal “barbiere del malessere”, video 6⁵², che taglia i capelli secondo lo stile preciso dell’identikit del malessere, trend rivendicato come bene comune anche da altri barbieri; negozi di vestiti che vendono abbigliamento da “malessere” e anche il “malessere kids”, video 7⁵³, per bambini malessere da 0-16 anni. Si profila una strategia di marketing legata al trend, con negozi di cosmetica che utilizzano come slogan pubblicitario: “per piacere al tuo malessere utilizza questo prodotto”.

Nell’analisi dei dati abbiamo osservato, attraverso una panoramica generale, le dinamiche relazionali della generazione Z nel contesto ibrido napoletano tra vita offline e TikTok. Si pone il problema di come le rappresentazioni in campo estetico e culturale possano legittimare un ordine simbolico, culturale ed economico dominante anche in ottica intergenerazionale.

La produzione culturale sulla piattaforma TikTok include stereotipi classici della cultura napoletana e del sud Italia (Ferraro, 2019). Tra questi, emergono figure come l’uomo brutale, possessivo e violento, che, nonostante questi tratti, o forse proprio per essi, risulta attraente per alcuni utenti. La musica neomelodica e trap/rap napoletana fa da colonna sonora alla vita quotidiana, spesso rappresentando i malesseri e le difficoltà vissute dai giovani. L’ironia è un elemento frequentemente presente, in linea con le affordances della piattaforma (Marino, Surace, 2023) ma anche con una visione macchiettistica della cultura napoletana, dove ogni evento, anche il più sventurato, è affrontato con un sorriso (Ferraro, 2019). Nel fenomeno del malessere, sulla piattaforma Tiktok, vediamo convergere quindi tre aspetti delle rappresentazioni medialità delle relazioni della GenZ: l’insieme tra misoginia, ironia e brandizzazione. Uno degli stereotipi più evidenti è quello dell’uomo brutale e violento, fenomeno che può essere collegato alla persistenza di modelli patriarcali e maschilisti nella cultura italiana, riprodotti e amplificati dai media digitali. La misoginia si manifesta attraverso la perpetuazione di stereotipi di

⁵⁰ <https://www.tiktok.com/@melaniaacurzio/video/7202226253191974150?lang=it-IT>

⁵¹ https://www.tiktok.com/@sig.versace_2002/video/7243382689313688859

⁵² <https://www.tiktok.com/@davidecarfora/video/7279121104126364960?lang=it-IT&q=barbiere%20del%20malessere&t=1719479790184>

⁵³ https://www.tiktok.com/@malesseri_kids?lang=it-IT

genere e la rappresentazione delle donne come oggetti di desiderio o come figure subordinate. L'ironia viene utilizzata per attenuare l'impatto di questi messaggi, rendendoli più accettabili e condivisibili. La brandizzazione (Arvidsson, 2005), infine, riguarda l'uso di questi contenuti per costruire un'identità online e ottenere visibilità e successo sulla piattaforma.

I dati istituzionali e la cultura della violenza di genere

I dati dell'EIGE (2023) mostrano l'aumento dei femminicidi e della violenza contro le donne in Italia: ogni tre giorni una donna viene uccisa dal proprio compagno o marito (Ministero dell'Interno, 2024). L'indagine ISTAT (2023) conferma che i livelli di violenza fisica e sessuale non mostrano significativi miglioramenti rispetto agli anni precedenti, con stupri, tentati stupri e violenze fisiche che continuano a verificarsi con frequenza costante. La bassa partecipazione delle donne italiane al mercato del lavoro è un altro fattore che si interseca con la violenza di genere. Secondo i dati Eurostat (2022), il tasso di occupazione femminile in Italia è uno dei più bassi dell'Unione Europea, con solo il 53% delle donne in età lavorativa attivamente impiegate, situazione ulteriormente aggravata da condizioni lavorative spesso precarie e irregolari.

I centri antiviolenza svolgono un ruolo fondamentale nella raccolta e nell'analisi dei dati sulla violenza di genere, offrendo supporto alle vittime e fornendo un quadro istituzionale del fenomeno. Durante la pandemia Covid-19, le disuguaglianze di genere si sono acuite a livello globale (GGGR, 2023), con un aumento significativo del rischio di violenza domestica. In Italia, i centri antiviolenza hanno registrato un incremento delle richieste di aiuto. La rilevazione ISTAT (2021) delle telefonate al numero antiviolenza 1522 durante il lockdown ha evidenziato un aumento del 73% rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente, indicando una maggiore esposizione al rischio per donne e minori e uno scenario di violenza spesso nascosto e sommerso.

Questa ricerca mette in evidenza il ruolo chiave dei centri anti-violenza e del terzo settore in Campania, per spezzare il vincolo della violenza di genere in famiglia. Un caso rilevante è quello sulla cooperativa E.V.A., che opera in Campania con quattro sedi e numerose case d'accoglienza e sportelli di ascolto. La cooperativa E.V.A. ha dimostrato l'efficacia di interventi situati e reticolati nel contrasto alla violenza di genere, sia essa economica, psicologica o fisica. Nel 2022, l'86% delle donne accolte dalla cooperativa aveva 40 anni, figli, un livello di istruzione medio-basso e svolgeva lavori irregolari; la maggior parte dei maltrattanti era italiana. E.V.A. ha sviluppato progetti specifici per promuovere l'autonomia e l'indipendenza economica delle donne, come Le Ghiottonerie di Casa Lorena, EvaLab e La Buvette di Eva, focalizzati sull'inclusione lavorativa e culturale, e su un modello di economia etica e sostenibile.

Il monitoraggio annuale delle beneficiarie della cooperativa E.V.A. mette in luce le disuguaglianze intersezionali (legate all'età, all'etnia, alla provenienza, ecc.) e riflette l'andamento nazionale sul tema della violenza di genere. In un contesto italiano dove il sistema di welfare è spesso inadeguato nel sostegno alle disuguaglianze e alla genitorialità (Caputo, 2017a), la forma organizzativa dell'impresa sociale (Borzaga, 2009) rappresenta una traiettoria efficace per promuovere l'empowerment femminile, facilitando l'accesso al mercato del lavoro e contrastando la violenza di genere. Come riportato da un'operatrice della cooperativa: "Sono donne che hanno bisogno di sapere che non sono sole e che c'è chi crede in loro e nella possibilità che possano farcela, che non è mai troppo tardi per riprendere la propria vita in mano!". Progetti come quelli della cooperativa E.V.A. hanno aiutato oltre 200 donne a trovare un'occupazione stabile e sicura negli ultimi cinque anni.

I centri antiviolenza in Italia svolgono un ruolo cruciale nel supporto alle vittime di violenza di genere, fornendo assistenza legale, psicologica e sociale (oltre 50.000 donne assistite in tutta Italia nel 2021, secondo D.i.Re, 2022).

Tuttavia, affrontano diverse sfide nel loro operato quotidiano.

Molti centri antiviolenza dipendono da finanziamenti pubblici e privati che spesso sono insufficienti per coprire tutte le necessità. Le risorse limitate possono influenzare la capacità di fornire servizi completi e continui. Secondo un rapporto della Commissione Parlamentare sul Femminicidio (2022), solo il 30% dei centri antiviolenza riceve fondi sufficienti per operare efficacemente tutto l'anno. L'aumento delle richieste di aiuto, soprattutto durante la pandemia, ha messo sotto pressione le risorse umane dei centri. Molti operatori lavorano oltre le ore previste, affrontando stress e burnout.

Persistono barriere culturali e sociali che impediscono alle donne di cercare aiuto. La paura di stigmatizzazione e la mancanza di fiducia nel sistema legale scoraggiano molte vittime dal denunciare. L'indagine ISTAT (2021) ha rilevato che il 67% delle donne che subiscono violenza non denunciano per paura delle conseguenze sociali e familiari. La violenza domestica è spesso considerata un problema privato, e le vittime temono di essere giudicate colpevoli per la loro situazione. Lo stigma è particolarmente forte in contesti culturali dove prevale una visione tradizionalista del ruolo delle donne. Alcuni studi (Yodanis, 2004) indicano che lo status educativo e occupazionale delle donne in un paese è correlato alla prevalenza della violenza sessuale contro queste. Nei paesi in cui lo status delle donne è basso, la prevalenza della violenza sessuale tende ad essere più alta.

Molte donne temono che le forze dell'ordine non diano adeguato peso alle denunce o che non possano essere protette adeguatamente dopo aver denunciato (Jordan, 2004). Sussistono inoltre pressioni familiari e delle comunità a rimanere in relazioni violente per mantenere l'onore familiare o per il bene dei figli, o seguendo norme tradizionali di genere per cui le donne debbano essere sottomesse agli uomini, impedendo alle vittime di riconoscere la violenza come un'ingiustizia e cercare aiuto.

Gli operatori del Punto Luce⁵⁴, servizio educativo che opera nelle periferie in Campania, riportano l'abitudine dei ragazzi a filmarsi mentre assumono comportamenti violenti, e che trovano nel successo sulla piattaforma una loro legittimazione.

Le psicologhe dei centri antiviolenza della cooperativa E.V.A., riportano una corrispondenza tra la narrazione dei video di Tiktok e le esperienze reali vissute dalle donne accolte dai centri: elementi della gelosia, di relazioni "tossiche", di disuguaglianza di genere, che sono caratteristiche diffuse della cultura maschilista e patriarcale e sono trasversali ad ogni strato della società.

Secondo le operatrici della Cooperativa E.V.A., la diffusione del trend, sia in ottica performativa/estetica, sia come fenomeno di costume, rappresenta un esempio pericoloso per la generazione Z, ed è un fenomeno trasversale a tutte le classi sociali, ma emerge con maggiore impatto nelle zone di marginalità sociale. Diverse forme di violenza contro le donne sono trasversali. La violenza contro le donne basata sul genere è un fenomeno strutturale e diffuso che assume molteplici forme più o meno gravi: dalla violenza fisica a quella sessuale, dalla violenza psicologica a quella economica, dagli atti persecutori come lo stalking fino alla eliminazione stessa della donna (Istat, 2024).

Discussione dei Risultati

⁵⁴Servizio educativo Punto Luce di Casal di Principe, attivato da Save the children nel corso della campagna "illuminiamo il futuro" nel 2014.

<https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/campagne/illuminiamo-il-futuro/punti-luce>

La fruizione di TikTok tra i giovani della generazione Z si sviluppa soprattutto nella creazione di uno spazio dove condividere le proprie esperienze personali, fungendo sia da valvola di sfogo sia da luogo per trovare supporto emotivo e dialogo con i pari. Le piattaforme digitali sono state spesso celebrate per aver consentito pari opportunità di espressione pubblica di sé, indipendentemente dalla propria identità e dal proprio status. Tuttavia, non tutti sono i benvenuti nel cyber-spazio. L'arena digitale è diventata un terreno fertile per una serie di discorsi molto polarizzati, di credenze escludenti e violente, espresse e diffuse in un contesto di anonimato e impunità (Crespi et al., 2023)

L'aspirazione a far diventare virali i video, la partecipazione attiva tramite i commenti, lo scambio di video anche tramite messaggi privati, raccontano un tessuto di interattività molto forte. I social media, e TikTok in particolare, prendono parte di un sistema in cui si creano o si allargano immaginari esistenti, che possono influenzare anche percezioni o esperienze delle relazioni affettive, soprattutto tra i maggiori utilizzatori come i giovani. Gli effetti emotivi possono variare, tra un maggior senso di comunità o di isolamento. Un aspetto del fenomeno del "malessere" napoletano su TikTok, rappresenta uomini aggressivi, misogini e possessivi, riflette una narrazione di cosiddetta "mascolinità autentica", e che sembra essere preferita da una parte della società italiana, estranea ai movimenti femministi. Infatti, il "malessere" può essere inteso non solo come prototipo di uomo, ma in senso più esteso: molti video mostrano contenuti che trattano temi di disagio, solitudine e tensioni nelle relazioni affettive, riproducono situazioni di gelosia, possessività e violenza. Il "malessere" napoletano rappresentato su TikTok riflette una più ampia tendenza, in cui le difficoltà emotive e sociali sono messe in scena e condivise pubblicamente. La prevalenza di rappresentazioni ironiche o comiche non hanno un significato univoco, rischiano talvolta di normalizzare comportamenti pericolosi e violenti, e di legittimare atteggiamenti di abuso e subordinazione. Inoltre, data la crescente integrazione tra spazi digitali (online) e spazi reali (offline), la CVAWG (Cyber violence against women and girls) spesso amplifica la violenza e la vittimizzazione nel mondo reale, o ne è una precorritrice. Questo fenomeno non è un problema privato, ma è parte integrante del continuum della violenza contro donne e ragazze (Crespi et al., 2023)

Il contesto politico e sociale in cui ci muoviamo oggi in Italia, espresso dai dati dei centri antiviolenza, segnato da un aumento delle segnalazioni di abusi e maltrattamenti in Italia, è un quadro poco rassicurante.

Se il supporto dei servizi offerti dai centri antiviolenza offre strumenti protettivi per le donne che vogliono vincere il vincolo della violenza domestica, sussistono processi culturali che ancora le ostacolano. Infatti negli ultimi anni in Italia si registrano spinte contraddittorie sul tema delle disuguaglianze di genere. Insieme alla rete di attivisti e associazioni che promuovono la valorizzazione delle differenze e l'adempimento delle pari opportunità, coesiste l'ala reazionaria espressa nella cultura di destra governativa (Prearo, 2023) (e.g. comitati "pro-vita" che ostacolano il diritto di aborto, ecc). Emerge una cultura patriarcale diffusa tra uomini e donne che, come mostrato negli studi sui social media (Volpato, 2022) e manifestato nel fenomeno degli "Incel" (Dordoni, Magaraggia, 2021), mette a rischio il percorso fatto dalle donne in termini di avanzamento di diritti, di affermazione della soggettività e di libertà. Nonostante l'implementazione delle norme a tutela della sicurezza delle donne e il diffondersi di una sensibilità collettiva, manca un forte investimento sulla prevenzione. Inoltre manca una riflessione collettiva su quanto la violenza di genere sia direttamente collegata alla disuguaglianza di genere: essa deriva da una disparità di potere strutturale determinata culturalmente, che rimarca il dominio maschile (Bourdieu, 1998) ed è la causa della sottomissione delle donne ai propri partner (Casalini, 2018).

Conclusioni

Mentre siamo in un'epoca di avanzamenti in campo di diritti e diseguaglianze di genere, persiste il controcanto del "malessere" come tipo di uomo maschilista e violento, testimoniato dai fatti di cronaca ma anche da rappresentazioni sui social media. Profili maschili, femminili e di coppia mostrano dinamiche relazionali che riflettono stereotipi di possessività e controllo, talvolta normalizzando la violenza attraverso l'ironia.

La confluenza di misoginia, ironia e brandizzazione nella cultura digitale di TikTok riflette una complessità culturale e sociale che richiede un'attenzione critica. La produzione culturale su TikTok, seppur ironica, può contribuire a perpetuare stereotipi di genere e a legittimare dinamiche di potere diseguali, sottolineando la necessità di interventi educativi e culturali che promuovano una maggiore consapevolezza e rispetto nelle relazioni affettive.

Ne è risultata una composizione del discorso sulla cultura patriarcale mediatica ed una narrazione della condizione di discriminazione e violenza subita dalle donne, in una realtà complessa di cambiamenti culturali a più facce, e a diverse velocità.

Bibliografia

- Amaturo, E, Punziano, G. (2016). I mixed methods nella ricerca sociale. Roma: Carocci editore.
- Amaturo, E. (2016). Metodologia della ricerca sociale . Torino: UTET Università.
- Arvidsson, A (2024). I' vogl o' fidanzat accussi. Snaporaz
- Arvidsson, A. (2005). Brands: A critical perspective. *Journal of consumer culture*, 5(2), 235-258.
- Borzaga, C. (2009). L'impresa sociale. Iris Network
- Bourdieu, P. (1998). Il dominio maschile. Milano: Feltrinelli.
- Butler, J, (2023). Questione di genere. Il femminismo e la sovversione dell'identità. Roma: Editori Laterza.
- Casalini, B. (2018) Il femminismo e le sfide del neoliberismo. *Postfemminismo, sessismo, politiche della cura*. IF PRESS, Rome.
- Caliandro, A., Gandini A., (2019), I metodi digitali nella ricerca sociale. Roma: Carocci.
- Caldognetto, E., Poggi I., Cavicchio F., (2014) L'espressione delle emozioni in chat, forum ed e-mail in ambienti e-learning. Nuove tecnologie per la formazione permanente e reti nel sistema socioeconomico italiano.
- Caputo, A., (2017a). La difficile conciliazione tra lavoro e care. La sperimentazione dei voucher baby-sitting come strumento di riduzione del gender employment gap. *Sociologia del lavoro*.
- Caputo, A. (2017b). La ricerca trasversale e longitudinale nelle scienze sociali. Milano: FrancoAngeli.
- Di Donato, D (2023). Scuola 4.0: fare didattica con i meme per educare alla creatività e alla complessità. *Agenda Digitale*, XIV.
- D.i.Re, Donne in Rete contro la violenza (2022). "Rapporto annuale sui centri antiviolenza." <https://www.direcontrolaviolenza.it/pubblicazioni/>
- Dordoni, A., Magaraggia, S. (2021) Models of masculinity in Incel and Red Pill online groups: narrative of self? victimization, dehumanization and violence against women. *AG About Gender - International Journal of Gender Studies*
- EIGE (2023) <https://eige.europa.eu/gender-equality-index/2023>
- Eurostat (2022). "Employment statistics." https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Employment_-_annual_statistics
- E.V.A. (2022) Bilancio sociale. <https://www.cooperativaeva.com/app/download/12482334312/Bilancio+Sociale+.pdf?t=1691742042>
- Ferraro, S. (2019). La napoletanità nella reality television: pratiche di etnicizzazione prêt-à-porter. *Studi di sociologia*: LVII, 4, 2019, 379-396.
- Florio, M. (2004). Il guappo. Nella storia, nell'arte, nel costume. Napoli: Kairòs Edizioni.

- Foster J., Baker J., (2022), Muscles, Makeup, and Femboys: Analyzing TikTok's "Radical" Masculinities, *Social Media + Society*. 8(3).
- Fredrickson, B. L., Roberts, T. A. (1997). Objectification Theory: Toward Understanding Women's Lived Experiences and Mental Health Risks. *Psychology of Women Quarterly*, 21(2), 173-206.
- Giusto, S., Russo, C. (2017). Note neomelodiche: estetica sociale, economia politica e reti di scambio asimmetrico nello spazio periferico napoletano. *Antropologia*, 4(1 NS).
- GGGR Global Gender Gap Report 2023 https://www3.weforum.org/docs/WEF_GGGR_2023.pdf
- Harvey, A. (2023) Studi femministi dei media. Il campo e le pratiche. Meltemi, Milano.
- ISTAT (2021) L'EFFETTO DELLA PANDEMIA SULLA VIOLENZA DI GENERE https://www.istat.it/it/files/2021/11/EFFETTI_PANDEMIA_-_VIOLENZA_D_GENERE.pdf
- ISTAT (2023) La misurazione della violenza contro le donne e delle disuguaglianze di genere. <https://www.istat.it/it/files/2023/12/Muratore-GEnerE2023.pdf>
- Jordan, J. (2004), *The Word of a Woman? Police, Rape and Belief*. Springer.
- Landri, P. (2016), *Prendersi cura del Welfare. Le politiche sociali nella lentezza della pratica*, edizioni altravista.
- Luise, V. (2024). Machine habitus as a method: Beyond hashtags and mentions for TikTok study. Paper presented at the VI Convegno della Società Scientifica Italiana di Sociologia, Cultura, Comunicazione, "Possiamo ancora comprendere la società? Comprensione, previsione, critica", Università La Sapienza, Rome, Italy, June 20-21.
- Marino G., Surace B. (2023). TikTok Capire le dinamiche della comunicazione ipersocial. Hoepi.
- Ministero dell'Interno (2024). ANALISI CRIMINOLOGICA DELLA VIOLENZA DI GENERE. https://www.interno.gov.it/sites/default/files/2024-02/elaborato_analisi_viol_gen.pdf
- Nemes, S. (2022). The use of TikTok for relationship maintenance: An exploratory study (Master's thesis, Eastern Michigan University).
- Prearo (2024) Dal Family Day al governo Meloni. Il contesto di opportunità religiose, militanti e politiche di una nuova mobilitazione cattolica. *Quaderni di scienza politica*, 1/2024.
- Piselli, F. (2001). *Reti. L'analisi di network nelle scienze sociali*. Roma: Donzelli Editore.
- Signorelli, A. (2011). *Antropologia culturale*. Milano: McGraw-Hill.
- Truda, G. (2020). Sociologia della devianza tra "normalizzazione" e "disuguaglianza". *LABORATORIO SOCIOLOGICO*, 433-443.
- Volpato, C. (2022). *Psicosociologia del maschilismo*. Laterza
- Yodanis, S. (2004). Gender Inequality, Violence Against Women, and Fear: A Cross-National Test of the Feminist Theory of Violence Against Women. *Journal of Interpersonal Violence*, 19(6), pp. 655-675.
- Zulli, D., Zulli, D. J. (2022). Extending the Internet meme: Conceptualizing technological mimesis and imitation publics on the TikTok platform. *New media & society*, 24(8), 1872-1890.
- Stahl, C. C., Literat, I. (2023). # GenZ on TikTok: the collective online self-portrait of the social media generation. *Journal of youth studies*, 26(7), 925-946.
- Sutton H. (2023). *Incel ideology on TikTok may be spurring violence against women*, Wiley Periodicals, LLC.
- Wang Y., Elfira M., (2024). The manifestation of misogyny in the pick me boy trend on TikTok Indonesia. *International review of humanities studies*. 9(1), 11.

La digitalizzazione dei servizi alla prova della terza età

La relazione tra anziani e tecnologie digitali, con particolare attenzione ai servizi pubblici, analizzata attraverso la lente del progetto ACTIVE-it. Utilizzando un approccio multi-metodo, la ricerca evidenzia l'importanza di contesti di apprendimento su misura per gli anziani, supportati dalle istituzioni pubbliche, per mitigare il rischio di esclusione digitale

Di **Dario Pizzul**: Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali, Università degli Studi di Pavia e **Giulia Melis**: Dipartimento di Sociologia e Ricerca Sociale, Università degli Studi di Milano-Bicocca

Abstract

In un'epoca in cui la trasformazione digitale è sempre più sensibile e impattante, raggiungendo in maniera capillare ogni ambito della vita privata e pubblica, ivi compresa la pubblica amministrazione, nuove opportunità e rischi emergono per diverse categorie sociali. Un caso particolarmente rilevante è quello delle fasce più anziane della popolazione. Infatti, anche a fronte di un maggiore impegno necessario a dotarsi di competenze digitali, è molto alto il rischio di esclusione di quest'ultime da molteplici ambiti della vita sociale, servizi pubblici compresi, contraddicendo i principi dell'invecchiamento attivo così diffusi in letteratura e tra i policy makers. In questo contributo intendiamo indagare la relazione tra persone anziane e tecnologie digitali, con un particolare focus sui servizi pubblici, a partire da due linee di ricerca del progetto ACTIVE-it. Tramite un approccio multi-metodo, costituito da interviste semi-strutturate, nel primo studio di caso, e da osservazione partecipante nell'ambito di un corso di digitalizzazione per la popolazione anziana, nel secondo studio di caso, si è avuto modo di osservare le pratiche di digitalizzazione della popolazione anziana durante e dopo la pandemia da Covid-19 e come questa fascia di popolazione interagisca con le nuove tecnologie in un contesto di apprendimento. Sulla base di quanto emerso dalle due linee di ricerca, per cogliere le opportunità e scongiurare i rischi della transizione digitali per le fasce più anziane della popolazione, c'è la necessità di prevedere luoghi e contesti di apprendimento ritagliati sull'esigenza di quest'ultime. A questo proposito, è indispensabile che questi interventi siano in primis supportati dalle istituzioni pubbliche, così da poter affrontare la questione a livello sistemico, dal momento che la più ampia diffusione e capillarità di possibili soluzioni è un aspetto centrale di fronte a trasformazioni così ampie e radicali.

Introduzione

In Italia, solo il 19,3% delle persone tra i 65 e i 74 anni possiede competenze digitali almeno di base, percentuale che si attesta intorno al 4,6% se si considera la fascia di età over 75 (Eurostat, 2023). In una società sempre più trasformata dalla diffusione e dall'uso delle tecnologie digitali nei contesti più disparati (Floridi, 2017), il rischio che i vantaggi offerti dalla rivoluzione digitale non siano proposti adottando un approccio intergenerazionale, che tenga conto delle differenze in termini di accesso, propensione e modalità di utilizzo, è ancora visibile. Le categorie più anziane, infatti, sono spesso escluse dai processi di digitalizzazione dei diversi ambiti della vita sociale, servizi pubblici compresi (Pihlainen et al, 2021; Walsh et al., 2021). Queste evidenze si pongono in contraddizione con l'ampia letteratura in supporto di un invecchiamento attivo, che sostiene la partecipazione e il contributo all'interno delle società nelle fasce più anziane dei corsi di vita (WHO, 2002; Zaidi & Howse, 2017). Da queste spinte provengono due questioni: da un lato, lo sviluppo delle competenze digitali tra le persone più anziane emerge come una questione di primaria importanza (Gatti et al., 2017; Pihlainen et al., 2021) la quale, soprattutto per quanto riguarda i servizi digitali offerti dalla Pubblica Amministrazione (PA), necessita di rimettere al centro peculiarità ed eterogeneità delle pratiche digitali in età anziana; dall'altro lato, favorire un processo di invecchiamento che mantenga una partecipazione sociale attiva spesso attribuisce alla popolazione anziana la responsabilità di rimanere al passo con le trasformazioni sociali, anziché mettere a tema il divario digitale e il conseguente rischio di esclusione come una questione pubblica (Boudiny, 2013).

La nostra riflessione ha origine dal progetto ACTIVE-it, una ricerca sociale realizzata in Lombardia attraverso la conduzione di una serie di studi di caso e adottando un approccio multi-metodo, che ha approfondito la relazione tra persone anziane e tecnologie digitali – in primo luogo, l'uso dello smartphone e le app di maggiore utilizzo nella vita quotidiana, comprese quelle della PA. In questo contributo, descriviamo innanzitutto il dibattito in corso relativo alla digitalizzazione della società e alle sue implicazioni sui processi di invecchiamento, facendo in particolare riferimento alla letteratura sull'invecchiamento attivo. Soffermandoci nello specifico sulle esperienze con i principali servizi pubblici, discuteremo, poi, alcuni tra i dati che emergono dalle esperienze di ricerca empirica: la prima dimensione da evidenziare è sicuramente l'interesse e la motivazione nell'apprendimento delle competenze digitali, soprattutto relative ai servizi della PA; allo stesso modo, un fattore cruciale che si evince dalle occasioni di interazione con la popolazione anziana è rappresentato dalla difficoltà nell'utilizzo di questi servizi, al punto da portare a una rinuncia dell'utilizzo degli stessi che pertanto non corrisponde alla volontà dei soggetti di evitare di interagire con le tecnologie digitali ma si configura piuttosto come una scelta obbligata dal mancato accesso alle risorse digitali. La necessità di un supporto nello sviluppo delle proprie competenze digitali è quindi al centro della nostra riflessione. Questi riscontri conducono le riflessioni verso la necessità di integrare esperienze di formazione digitale per/con le fasce di età più anziane a livello sistemico. Ben consci che le disuguaglianze digitali sono una questione che si ripresenterà costantemente e non può di certo dirsi esclusivamente legata all'attuale generazione over 65, è necessario ragionare su come affrontare il problema, alla ricerca di un ruolo più definito per chi opera nel settore pubblico.

Digitalizzazione e terza età

La trasformazione digitale, che può essere intesa come un cambiamento profondo di molteplici processi, reso possibile dall'uso delle tecnologie digitali (Gong & Ribiere, 2021), prima ancora che riguardare la sfera economica o quella della PA coinvolge aspetti culturali e relazioni, modificando come le persone interagiscono tra di loro e con l'ambiente circostante (Floridi, 2017; Mergel et al, 2019). Per quanto riguarda poi gli impatti della trasformazione digitale a livello economico ed organizzativo, professionisti (McKinsey, 2023) e studiosi (Morakanyane et al, 2017) sono concordi

nel constatare che gli effetti sia a livello di organizzazione interna che di relazione con i clienti possono essere molto significativi, aprendo nuove possibilità di generazione di valore, soprattutto attraverso una riduzione dei costi. Relativamente alle pubbliche amministrazioni, l'interesse nei confronti di tale trasformazione è altrettanto significativo, sia in termini di effettive pratiche ed investimenti che in relative analisi (Carloni, 2019; Datta, 2020). Tra le altre cose, ad esempio, vale la pena ricordare come il 27% dei fondi del PNRR italiano sia dedicato alla transizione digitale, e nello specifico alla digitalizzazione della pubblica amministrazione e allo sviluppo di reti ultraveloci (Dipartimento per la trasformazione digitale, 2024).

In generale, si riconoscono molteplici benefici della transizione digitale per le pubbliche amministrazioni, tra cui: l'efficientamento dei servizi, la possibilità di aumentare la qualità degli stessi, migliorandone anche l'efficacia, e una maggiore trasparenza generale rispetto alle varie attività della macchina pubblica (Mountasser & Abdellatif, 2023). Tuttavia, vengono opportunamente evidenziati anche possibili rischi; tra tutti: l'esclusione digitale. In questa fase di mutamento dei rapporti tra pubblica amministrazione e cittadini, che passa dall'utilizzo delle tecnologie digitali, la possibilità che disuguaglianze già esistenti vengano ulteriormente esacerbate, definendone finanche di nuove, è un aspetto da tenere grandemente in considerazione (Park & Humphry, 2019). Nonostante alcune disuguaglianze digitali in Europa siano andate assottigliandosi, il divario nell'uso delle tecnologie digitali legate alla PA rimane significativo tra i paesi (Pizzul, 2021). Se si considerano poi specifiche classi di età, come ad esempio le persone over 65, la questione inclusione digitale è ancora più evidente. Infatti, in Italia, nel 2023 il 67,8% di chi ha più di 75 anni non ha mai effettuato un accesso ad Internet, cifra che si attesta al 30,4% per quelli che hanno tra i 65 e i 74 anni, a fronte di una media europea del 21,9% (Eurostat, 2024b). La questione competenze digitali all'interno delle classi di età più avanzate è un altro aspetto rilevante: in Italia, solo il 19,3% delle persone tra i 65 e i 74 anni possiede competenze digitali almeno di base (sono il 28,1%, in media, in Europa), attestandosi intorno al 4,6% se si considera la fascia di età over 75 (Eurostat, 2023). Si tratta di valori tutto sommato in linea con l'utilizzo di Internet per interagire con la PA, il cosiddetto e-government. Infatti, tra chi ha tra i 65 e i 74 anni, il 19,6% ha avuto un'interazione con la PA nell'ultimo anno, mentre per coloro che hanno più di 75 anni il dato è del 5,2% (Eurostat, 2024a).

Invecchiamento attivo e trasformazioni digitali

Il cosiddetto «inverno demografico» è un fenomeno in rapida crescita e pertanto sotto attento studio da diversi decenni (Billari & Dalla Zuanna, 2008; Impicciatore & Ghigi, 2016). All'interno del contesto europeo, soprattutto l'Italia assiste a un aumento rilevante del fenomeno. Secondo gli ultimi dati Eurostat (2024), l'Italia è, insieme al Portogallo, la nazione con il maggiore tasso di popolazione over 65 sul totale degli abitanti (24%), una percentuale in continua crescita⁵⁵ e che supera la media europea (21,6%). All'interno di questo scenario, un sistema di welfare di tipo mediterraneo si innesta in una struttura sociale di tipo familistico (Esping-Andersen, 1999; Ferrera, 1996), in cui le reti familiari tradizionalmente sopperiscono alle attività di cura e alle carenze di servizi istituzionali. Tuttavia, gli studi dimostrano come questa presa in carico comporti un accentuarsi delle disuguaglianze, soprattutto delle disparità tra i generi, tra le generazioni e tra persone di differente estrazione sociale (Da Roit & Naldini, 2010; Facchini, 2005; Da Roit, 2007). Inoltre, i trend demografici, con l'aumento della popolazione anziana e parallelamente una diminuzione dei tassi di

⁵⁵ Secondo i dati dell'Istituto Nazionale di Statistica, la quota della popolazione over 65 era pari al 22,3% nel 2019, contro il 18,4 del 2001 e il 13,2% del 1982 (fonte: Demo-Istat, consultato in data 21/06/2024).

natalità, fanno gradualmente venire meno il ruolo cardine della famiglia nel sistema sociale. Il supporto intergenerazionale si conferma, quindi, una tradizione poco sostenibile nel lungo periodo. Basandosi sulle risorse in capo a famiglie e reti informali, rischia oltretutto di incrementare l'esclusione sociale della popolazione anziana (Facchini & Mingione, 2011).

In risposta al progressivo invecchiamento della popolazione, le principali istituzioni internazionali hanno indirizzato gli Stati membri affinché promuovessero politiche sociali in favore del cosiddetto «invecchiamento attivo»⁵⁶. Sotto questo concetto rientrano azioni e interventi strutturali volti a migliorare la qualità della vita delle persone anziane rispetto alle dimensioni della salute, della partecipazione sociale e della sicurezza (WHO, 2002). Gli effetti positivi del mantenere una partecipazione attiva nei vari ambiti socio-economici, culturali e civici della propria comunità sono stati documentati dalla letteratura con specifico riferimento alla terza età. In particolare, è stato dimostrato il ruolo centrale della partecipazione sociale e il suo impatto positivo sul benessere psicofisico. Una partecipazione attiva alla società è associata, ad esempio, a un rallentamento del decadimento cognitivo (Holtzman et al., 2004; Litwin, 2012) della solitudine e isolamento (Cacioppo & Cacioppo, 2014; Courtin & Knapp, 2017) e a un miglioramento della qualità della vita in generale. Nonostante questo, la cornice dell'invecchiamento attivo presenta alcuni limiti. Un primo nodo, di tipo concettuale, riguarda lo schiacciamento eccessivo di questi principi verso le attività di tipo economico, ad esempio riguardanti il lavoro retribuito (Boudiny, 2013; Foster & Walker, 2013). Un secondo limite risiede nella sua difficile applicazione pratica. In altre parole, i discorsi alla base di questi modelli di invecchiamento si fondano infatti su un discorso tipicamente neoliberale e individualizzato che rimette alle singole persone la responsabilità di farsi carico del proprio benessere (Rubinsten & de Medeiros, 2015; Stephens, 2017), prestando attenzione al proprio stato di salute e mantenendo alto l'impegno nelle diverse relazioni e attività sociali. Sulla stessa scia, si possono citare le lacune istituzionali: permane la difficoltà da parte delle istituzioni di attivare politiche strutturali che mettano la popolazione anziana, senza distinzioni in termini di risorse e origine sociale, in grado di proseguire con un percorso di invecchiamento attivo.

All'interno di questa cornice, la digitalizzazione si inserisce come un processo che gioca un ruolo significativo nel dibattito sull'invecchiamento attivo. La capacità di interagire nell'arena digitale ha numerosi effetti sulla partecipazione sociale: l'uso dei social media permette di rafforzare le proprie reti sociali (Erickson, 2011; Hutto et al., 2015), genera un senso di soddisfazione, migliorando le funzioni cognitive e la qualità della vita in generale (Chang et al., 2018; Gaia et al., 2021; Quinn, 2018); durante la pandemia, hanno permesso di mitigare le condizioni di solitudine e isolamento nei periodi di lockdown (Chen et al., 2020; Krendl & Perry, 2021). Per quanto riguarda la trasformazione della pubblica amministrazione, le competenze digitali permettono di fruire dei servizi pubblici e di godere pienamente dei diritti di cittadinanza.

Tuttavia, come descritto in precedenza, il contesto italiano è caratterizzato da un forte divario in termini di accesso e competenze digitali e la rapida digitalizzazione dei servizi non è stata in grado di incidere positivamente sulla riduzione del divario digitale (Litchfield et al., 2021). A tale proposito, gli studi sull'utilizzo delle ICT da parte della popolazione anziana mostrano come le pratiche digitali siano differenziate tra generazioni, con culture di utilizzo diffuse nello specifico tra la popolazione anziana (Loos et al., 2012; Taipale et al., 2018). Questi studi riportano all'attenzione la difficoltà da parte delle istituzioni di portare avanti i processi di digitalizzazione senza che questi siano

⁵⁶ Nel 2002, l'OMS ha redatto un policy framework sui principi dell'Invecchiamento Attivo. Più di recente, le Nazioni Unite hanno stabilito, negli anni 2021-2030, il decennio in cui collaborare per promuovere un invecchiamento attivo e in salute

accompagnati da soluzioni universali in stile *one size fits all*. In particolare, manca da approfondire quali sono le soluzioni specifiche da attuare per integrare la popolazione più anziana nella trasformazione digitale, con soluzioni personalizzate che possano rispondere alle esigenze e modalità di utilizzo specifiche.

La ricerca ACTIVE-it

La ricerca sociale ACTIVE-it, finanziata da Fondazione Cariplo, si pone l'obiettivo di studiare l'invecchiamento della popolazione italiana all'interno di un contesto sociale post-pandemico. Un approfondimento particolare, all'interno dello studio, viene rivolto alla intersezione tra il processo di invecchiamento demografico e la progressiva digitalizzazione della società: in sintesi, la ricerca analizza empiricamente le profonde sfide che il processo di digitalizzazione genera rispetto al benessere e all'inclusione sociale della popolazione più anziana, sfide che possono declinarsi allo stesso tempo come rischi e come opportunità per la conformazione demografica delle società che verrà a configurarsi nei prossimi decenni.

Riprendendo i principi chiave su cui si basa il framework dell'invecchiamento attivo, ovvero il benessere e la partecipazione sociale, il Covid-19 e le misure di contenimento adottate dal 2020 hanno messo in discussione questi principi, con ripercussioni negative sulla popolazione anziana. In particolare, i periodi di lockdown hanno accelerato l'adozione di soluzioni digitali a un ritmo senza precedenti, creando opportunità inaspettate per ampliare approcci alternativi alla vita sociale ed economica ma generando, allo stesso tempo, ulteriori rischi di esclusione digitale.

Sebbene il progetto ACTIVE-it si avvalga di un approccio mixed-methods comprendente differenti filoni di ricerca empirica, dall'analisi di banche dati alle ricerche sul campo, le riflessioni di questo contributo sono prodotte a partire da due distinte linee di ricerca applicata, entrambe condotte nel territorio lombardo. Le due ricerche riguardano, rispettivamente, uno studio di caso longitudinale condotto nel territorio del lodigiano e un corso di digitalizzazione partecipativo erogato nei territori di Monza e Brianza. Come discuteremo nelle sezioni seguenti, dedicate ai singoli studi di caso, entrambe le ricerche in oggetto si pongono l'obiettivo di coinvolgere direttamente la popolazione, tramite interviste, osservazione partecipante e l'erogazione di un corso co-costruito di digitalizzazione, adottando una prospettiva microsociologica. Parallelamente, nel rimettere al centro l'esperienza e i bisogni specifici delle persone anziane, le due ricerche allargano lo sguardo ai contesti meso e macro, riconoscendo il ruolo cruciale delle istituzioni e del terzo settore nell'agevolare (o limitare) la partecipazione sociale nei contesti fisici e digitalizzati.

Le pratiche digitali nel quotidiano

Il primo filone di ricerca consiste nella ricerca ILQA-19, uno studio di caso longitudinale che indaga la qualità della vita delle persone anziane nel lodigiano durante la pandemia da Covid-19. Più precisamente, si tratta dei primi comuni in Italia interessati dalla zona rossa a partire dal febbraio 2020⁵⁷. Tutte le fasi della ricerca - soprattutto le fasi di contatto, reclutamento, e intervista - sono state eseguite a distanza, adottando protocolli innovativi che hanno permesso anche alle persone con meno competenze digitali di partecipare allo studio (Melis et al., 2021). Data la natura esplorativa di questo studio di caso, la procedura di reclutamento ha composto un panel eterogeneo di uomini e donne, tra i 65 e gli 80 anni di età, che si differenziano per estrazione sociale, stato civile, capitale sociale e

⁵⁷ Le wave 1 e 2 della raccolta dati sono state condotte all'interno di un precedente progetto di ricerca, Ageing in a Networked Society, finanziato da Fondazione Cariplo.

competenze digitali. Ogni anno, a partire dalla primavera del 2020, il medesimo gruppo di partecipanti, con alcuni aggiornamenti e turnover nella composizione, si sottopone a un'intervista qualitativa semi-strutturata condotta da remoto, tramite software di videochiamata (es. WhatsApp, Zoom, eccetera). L'intervista ha esplorato diversi temi, tra i quali le trasformazioni del quotidiano intercorse nei mesi della pandemia, le risorse sociali e digitali utilizzate per far fronte alle profonde trasformazioni sociali, insieme al ruolo delle tecnologie digitali nel delinearsi di una società post-pandemica. Inoltre, in aggiunta al nucleo centrale di domande che si mantengono longitudinalmente, ogni anno viene dedicata una sezione della traccia di intervista ad approfondire un tema differente: le rappresentazioni dell'invecchiamento a seguito delle politiche di contenimento della pandemia, la digitalizzazione dei servizi pubblici, l'*ageing in place* e il ruolo delle tecnologie digitali nella fruizione dei servizi a partire dal proprio territorio di appartenenza. Le interviste raccolte ogni anno sono state poi trascritte integralmente e anonimizzate (Sala et al., 2020; Sala et al., 2021).

La letteratura ribadisce come la popolazione più anziana, una volta prese in analisi l'insieme delle dimensioni sociali e demografiche oltre alla sola categoria anagrafica, sia da considerare un insieme complesso ed eterogeneo (Hargittai & Dobransky, 2017). Allo stesso modo il panel di partecipanti alla ricerca ILQA-19 appare diversificato rispetto a competenze, preferenze e pratiche d'uso delle tecnologie digitali. Durante gli anni della pandemia, la spinta a mantenere le proprie attività e le relazioni sociali durante i periodi di lockdown ha portato a un uso più intenso delle tecnologie digitali. I social media in particolare, sia come social network (es. Facebook) sia come app di comunicazione (es. WhatsApp), hanno talvolta assunto il ruolo di tramite per poter ricostruire quella dimensione del quotidiano che è stata sospesa dalle regolamentazioni per contenere l'avanzamento del virus (Melis et al., 2021). Mano a mano che questa organizzazione si faceva più strutturata, sono state avviate numerose proposte governative che si sono avvalse dell'utilizzo delle tecnologie digitali per la gestione della pandemia - ricordiamo qui alcuni esempi come l'App *Immuni*, le procedure per la prenotazione dei vaccini o, conseguentemente, per ottenere il Green Pass a certificare l'avvenuta vaccinazione - ma anche per incentivare una ripartenza del sistema economico a seguito dell'allentamento delle restrizioni. Se, da una parte, l'esperienza con le tecnologie digitali ha prodotto tipologie di esperienze diversificate (sul tema si legga anche Carlo & Nanetti, 2024), uno dei temi che appare trasversalmente dalle interviste è quello della mancanza di un supporto strutturato. Dalle loro esperienze, lo scambio di competenze avviene pressoché all'interno delle reti informali, a livello intergenerazionale e familiare ma anche tra pari; nel caso dei servizi pubblici digitali, un ultimo ambito di supporto proviene dal terzo settore, sebbene, come nelle soluzioni precedenti, queste forme di supporto non sono scevre da limiti. In virtù della loro esperienza diretta, come soggetti riceventi e/o erogatori di servizi nel volontariato, alcuni/-e nostri/-e partecipanti sottolineano la poca organicità degli interventi di supporto digitale. Non va dimenticato che il volontariato in Italia è sostenuto principalmente dal contributo della popolazione anziana, che ne trae un beneficio in termini di partecipazione alla comunità e invecchiamento attivo più in generale (sul tema, si leggano anche Boccacin, 2016; Boccacin & Bramanti, 2014; Bramanti & Boccacin, 2012) ma, quando le organizzazioni non si dotano di un processo di formazione dei propri membri, è soggetta alle stesse difficoltà (in termini di divario digitale) della popolazione anziana in generale.

Dalle interviste emerge inoltre un punto fondamentale: il mancato accompagnamento alla trasformazione digitale della società da parte delle istituzioni viene infatti percepito dal nostro panel in termini escludenti. In altre parole, l'imposizione dall'alto di pratiche amministrative digitalizzate, prive di un sistema di supporto strutturale che agevoli il passaggio dalle vecchie modalità cartacee e/o in presenza proprie della PA più tradizionale, ha come risultato quello di rimarcare la lontananza delle persone più anziane dalle trasformazioni del mondo sociale. L'impossibilità di poter interagire

efficacemente con i servizi della PA se non adottando le nuove di interazione digitalizzata, ad esempio tramite lo SPID, è stato percepito come parte di un discorso escludente più ampio, in cui le istituzioni non si fanno carico dell'integrazione delle persone anziane e di renderle autonome nel disbrigo delle esigenze e pratiche del proprio quotidiano. La prospettiva intergenerazionale si mostra più di frequente nelle pratiche di supporto, soprattutto in quello che i/le nostri/-e intervistati/-e ricevono da parte delle generazioni più giovani. Più di rado, tuttavia, la dimensione intergenerazionale è presa in considerazione sin dall'attivazione dei servizi digitalizzati: la conseguente richiesta di fare proprie queste nuove procedure sembra indirizzata a categorie di popolazione che sono già state familiarizzate alle pratiche d'uso delle tecnologie digitali, anziché prevedere forme di integrazione per coloro che necessitano di un'assistenza all'utilizzo di tali mezzi.

L'educazione digitale tra pari

L'obiettivo del secondo filone di ricerca è valutare l'impatto di un corso di digitalizzazione per persone over 65 sulle loro competenze digitali e sulla loro percezione di benessere. Il corso è stato co-costruito in partnership con Auser Monza-Brianza, sezione della provincia lombarda di Auser, che possiamo definire come "una associazione di volontariato e di promozione sociale, impegnata nel favorire l'invecchiamento attivo degli anziani e valorizzare il loro ruolo nella società" (Auser, 2024).

La caratteristica principale del corso è quella di adottare l'approccio della peer-education, in cui persone con più di 65 anni, più esperte nell'uso delle tecnologie digitali, tengono delle lezioni a gruppi di altri over 65. Sono state coinvolte 32 persone, 20 donne e 12 uomini, divisi in tre gruppi, due dei quali sono stati guidati da un tutor, mentre il terzo gruppo da un altro tutor; nessuno dei tutor era docente professionista ed entrambi hanno condotto i corsi a titolo gratuito come volontari. Ciascuna classe ha avuto modo di partecipare a 10 lezioni della durata di un'ora e mezza, con cadenza settimanale, da Marzo 2024 a Giugno 2024. In generale, il corso aveva come focus l'utilizzo dello smartphone e delle applicazioni utili nella vita quotidiana. I temi affrontati nelle varie lezioni hanno riguardato: l'uso delle e-mail e di Internet, i pagamenti e gli acquisti online, i servizi della pubblica amministrazione, come ad esempio INPS, fascicolo sanitario elettronico, agenzia delle entrate.

La ricerca si articola in tre diverse metodologie per valutare l'impatto del corso. Innanzitutto, ai partecipanti è stato somministrato un questionario prima dell'inizio del corso e alla conclusione dello stesso, indagando le competenze digitali, le opinioni sulle tecnologie digitali e il livello di benessere. Poi, per avere una misura il più oggettiva possibile dell'uso dello smartphone, un'applicazione per misurare il tempo di utilizzo delle app è stata installata sul dispositivo dei partecipanti circa un mese prima dell'inizio del corso, interrompendo la rilevazione un mese dopo la fine dello stesso, così da avere informazioni su eventuali impatti in termini di utilizzo a seguito delle lezioni. Infine, un ricercatore del gruppo di ricerca ha preso parte a tutte le lezioni del corso, conducendo un'osservazione partecipante, prestando particolare attenzione al rapporto tra i partecipanti, tra i partecipanti e i tutor, e le reazioni dei partecipanti ai vari temi proposti come anche alle interazioni con i dispositivi tecnologici.

L'osservazione partecipante durante lo svolgimento delle lezioni nelle tre classi, facendo specifico riferimento agli aspetti più legati alla digitalizzazione della PA, che sono quelli che più interessano qui, restituisce due aspetti principali.

In primo luogo, si è avuto modo di osservare come i servizi digitali legati alla PA abbiano destato grande interesse tra i partecipanti; più di altri temi, come ad esempio gli acquisti online. Il fascicolo sanitario elettronico è senza dubbio un servizio a cui i partecipanti hanno dedicato grande attenzione, nonostante alcuni di essi ne facessero già uso. I servizi disponibili nel fascicolo sanitario elettronico,

come ad esempio la disponibilità delle ricette in formato digitale o la possibilità di prenotare visite specialistiche, sono sembrate interessanti ai più, anche se alcuni si sono dimostrati titubanti nel loro utilizzo dal momento che non ritenevano di avere competenze sufficientemente sviluppate. Anche la piattaforma dell'INPS ha interessato molti, va però evidenziato che sembra essere meno nota della piattaforma precedente, sollevando comunque, in alcuni, le medesime perplessità legate alle proprie competenze digitali.

In secondo luogo, è emersa una significativa difficoltà di diversi partecipanti nell'accedere a questi servizi e ad imparare la procedura per farlo in autonomia. I problemi principali, però, non sono legati tanto alle piattaforme in sé, quanto piuttosto ai loro sistemi di autenticazione. Lo Spid e la Carta di Identità Elettronica (CiE) sono stati i due metodi trattati nel corso. La gran parte dei partecipanti era già dotata di Spid o di CiE, tuttavia, non padroneggiava i procedimenti di autenticazione richiesti dalle piattaforme. Le difficoltà riscontrate nella fase di autenticazione spesso portavano alla rinuncia all'accesso in autonomia, nell'attesa di ricevere supporto dal tutor. Le stesse difficoltà venivano riscontrate da alcuni partecipanti nel tentativo di collegarsi a questi servizi a casa propria, che portavo loro ad attendere la lezione successiva per rivedere la procedura con il tutor e comprendere quali fossero i problemi. Tuttavia, con il passare delle lezioni, la maggior parte dei partecipanti ha avuto modo di imparare ad accedere ai vari servizi in autonomia.

Una questione specifica ha riguardato, poi, la prima attivazione della CiE, operazione articolata e dispendiosa in termini di tempo. Per pressoché tutti i partecipanti che non avevano ancora attivato la CiE, è stato necessario il supporto del tutor, che in alcune occasioni non ha potuto risolvere la questione in una sola lezione dal momento che i partecipanti non avevano con sé i codici necessari per l'attivazione. Fortunatamente, l'attivazione della CiE è una procedura da svolgere solo una volta, l'autenticazione è poi meno complessa e si può dire che diversi partecipanti fossero in grado di eseguirla una volta terminato il corso.

Riflessioni conclusive

L'obiettivo di questo contributo è stato mettere in luce le implicazioni che la progressiva digitalizzazione della società e, più nello specifico, della pubblica amministrazione ha sulla popolazione anziana e sui processi di invecchiamento attivo - a partire dalla discussione relativa a due distinte linee di ricerca del progetto ACTIVE-it: uno studio di caso longitudinale e un corso peer-to-peer di educazione digitale.

Trasformazione digitale e invecchiamento della popolazione sono due macro-fenomeni contemporanei che riguardano diverse società occidentali, Italia compresa. All'intersezione di queste due importanti evoluzioni si sviluppano opportunità e rischi per la parte più anziana della popolazione. Da un lato, le opportunità si materializzano, per esempio, nella possibilità di rafforzare le proprie reti sociali (Erickson 2011; Hutto et al., 2015), mitigare le condizioni di solitudine (Chen et al., 2020; Krendl & Perry 2021) e, in generale, aumentare la percezione della qualità della vita (Chang et al., 2018; Gaia et al., 2021; Quinn 2018). I rischi, dall'altro lato, si riassumono nell'idea di possibile esclusione sociale in una società sempre più digitalizzata, a fronte di ridotte interazioni con il digitale e competenze specifiche per farlo (Eurostat, 2023).

Pertanto, per cogliere le opportunità e scongiurare i rischi in questa fase di transizione, è importante presidiare e sviluppare il rapporto tra classi di età più avanzate e nuove tecnologie. Per fare ciò, è necessario tenere un delicato equilibrio tra l'esclusiva individualizzazione della questione, propria degli approcci all'*active ageing* più ideologicamente caratterizzati in un'ottica neoliberale (Rubinsten & de Medeiros, 2015; Stephens, 2017); in secondo luogo, è opportuno fare attenzione a non cadere in

un “paternalismo istituzionale” che, se da un lato dà per scontato che le persone più anziane non siano propense all’utilizzo delle tecnologie digitali, dall’altro lato cala dall’alto provvedimenti di digitalizzazione non accompagnati da opportune misure di supporto specifiche a colmare il divario digitale di alcune categorie, come in questo caso le persone più anziane. Dall’analisi dei casi studio del progetto ACTIVE-IT emerge una possibile via che si muove tra questi due estremi, parimenti problematici e destinati a mancare l’obiettivo, fornendoci però differenti chiavi di lettura per guardare al fenomeno delle competenze digitali nella terza età. Nello studio di caso longitudinale, le interviste ci hanno restituito una popolazione che, quando stimolata all’utilizzo come è avvenuto durante la pandemia, mostra interesse e una sperimentazione nelle pratiche d’uso delle tecnologie digitali che però non è raccolta dalle istituzioni nel proporre forme di apprendimento digitale sistemiche e personalizzate alle specifiche esigenze. Nel corso di educazione digitale tra pari, l’osservazione partecipante ha mostrato come l’interesse ad occuparsi in prima persona dello sviluppo delle proprie competenze digitali sia ben presente tra alcune delle persone anziane coinvolte nei nostri corsi, le quali, quando messe nelle condizioni di migliorare le conoscenze e padroneggiare in autonomia l’utilizzo dei servizi pubblici, mostrano spirito di iniziativa e capacità di autodeterminare il proprio percorso di apprendimento. Le necessità espresse sono quelle di avere luoghi e contesti di apprendimento ritagliati sull’esigenza di questa classe di età, la quale, come dimostrato dalla letteratura, mostra culture e pratiche digitali specifiche della propria generazione. Proprio a questo livello dovrebbe inserirsi l’impegno delle istituzioni pubbliche, così che si possano facilitare processi di apprendimento, magari proprio attraverso l’educazione tra pari, in maniera più sistemica. Se la creazione di piattaforme e tecnologie digitali rimane un problema ancora oggi, in quanto si rivolge a un’utenza universale ma già dotata di competenze, spesso sottovalutando la necessità di un design inclusivo per determinate categorie (Park & Humphry, 2019), una soluzione sistemica della questione non può che essere in capo alle istituzioni. Inoltre, è utile sottolineare quanto la necessità di aumentare le competenze digitali della popolazione anziana non sia un obiettivo esclusivamente legato all’attuale generazione over 65. È verosimile che le generazioni giovani e adulte, nei prossimi decenni, avranno maggiori competenze per quanto riguarda lo smartphone e il computer, ma non è detto che questo possa essere sufficiente a colmare il divario digitale. Dal momento che le tecnologie digitali sono in costante evoluzione, è possibile che le future generazioni pre-senior e anziane possano sviluppare nuove e specifiche lacune relativamente alle future tecnologie digitali che da qui ai prossimi anni diverranno di uso comune.

Dai risultati emersi dalle linee di ricerca qui discusse, sono emersi due punti principali che vanno entrambi nella direzione di una trasformazione digitale che rimetta al centro le peculiarità, intese come esigenze e pratiche specifiche, generazionali. Il primo punto riguarda le implicazioni di policy: i dati mostrano l’urgenza delle disuguaglianze digitali, una questione da affrontare oggi e verosimilmente anche domani; per questo, le pubbliche amministrazioni dovrebbero assumere un ruolo attivo nella promozione di un loro utilizzo informato anche tra i più anziani, sin dalle esigenze contemporanee, ma tenendo a mente che verosimilmente si tratterà di una questione da presidiare continuamente. Il secondo punto riguarda il contributo (e i limiti) della ricerca sociale rispetto a questo processo: se i risultati qui presentati mostrano una utile chiave di lettura per affrontare la digitalizzazione in un’ottica non escludente, quanto discusso, soprattutto rispetto all’educazione digitale tra pari, non ha la pretesa di mostrarsi come una soluzione universale applicabile in un contesto più ampio. All’interno di questo promettente filone di studi, si invitano pertanto ulteriori ricerche che sperimentino forme di educazione digitale personalizzate e specifiche che possano proporsi come soluzione strutturale e di lungo periodo.

Finanziamenti

Questo lavoro fa parte del progetto ACTIVE-IT (“ACTIVE ageing in changing societies. Older people’s social and digital resources in pandemic and post-pandemic Italy”), finanziato da Fondazione Cariplo (Grant no. 2021-0897).

Bibliografia

- Auser 2024. Chi siamo. Available online at <https://www.auser.it/chi-siamo/> [Accessed 28 June 2024].
- Billari, F.C., Dalla Zuanna, G. (2008). *La rivoluzione nella culla*, EGEA, Milano
- Boccacin, L. (2016). ESSERE VOLONTARI IN ETÀ ANZIANA: UN ESEMPIO DI “ACTIVE AGEING”. *Studi di sociologia*, 139-152.
- Boccacin, L., Bramanti, D. (2014). Anziani attivi in Europa tra morfogenesi dei legami e innovazione esistenziale. *Studi di Sociologia*, 233-259.
- Boudiny, K. (2013). ‘Active ageing’: from empty rhetoric to effective policy tool. *Ageing & Society*, 33(6), 1077-1098.
- Bramanti, D., Boccacin, L. (2012). Anziani attivi e associazionismo: una prospettiva intergenerazionale. *IL PUNTO*, 105-135.
- Cacioppo, J. T., Cacioppo, S. (2014). Social relationships and health: The toxic effects of perceived social isolation. *Social and personality psychology compass*, 8(2), 58-72.
- Carlo, S., Nanetti, S. (2024). COVID-19 Emergency: Boosting Digitalization and a Missed Opportunity for Acquiring Digital Literacy in the Old Population. *STEPP: SOCIALINE TEORIJA, EMPIRIJA, POLITIKA IR PRAKTIKA*, 28(28), 54-70.
- Carloni, E. (2019). Algoritmi su carta. Politiche di digitalizzazione e trasformazione digitale delle amministrazioni. *Diritto Pubblico*, n.2, 363–392. <https://doi.org/10.1438/94607>
- Chang, I., Chang, C., Lian, J., Wang, M. (2018) Antecedents and consequences of social networking site knowledge sharing by seniors: A social capital perspective. *Library Hi Tech*, 36, 4, pp. 651-64.
- Chen, A.T., Ge, S., Cho, S., Teng, A.K., Chu, F., Demiris, G., Zaslavsky, O. (2020) Reactions to Covid-19, information and technology use, and social connectedness among older adults with pre-frailty and frailty. *Geriatric Nursing*, 42, 1, pp. 188-95.
- Courtin, E., Knapp, M. (2017). Social isolation, loneliness and health in old age: a scoping review. *Health & social care in the community*, 25(3), 799-812.
- Da Roit, B. (2007). Changing intergenerational solidarities within families in a Mediterranean welfare state: elderly care in Italy. *Current Sociology*, 55(2), 251-269.
- Da Roit, B., Naldini, M. (2010). Should I stay or should I go? Combining work and care for an older parent in Italy. *South European Society and Politics*, 15(04), 531-551
- Datta, P. (2020). Digital Transformation of the Italian Public Administration: A Case Study. *Communications of the Association for Information Systems*.
- Dipartimento per la trasformazione digitale. (2024). *Italia digitale 2026*. <https://innovazione.gov.it/italia-digitale-2026/>
- Erickson, L.B. (2011) Social media, social capital, and seniors: The impact of Facebook on bonding and bridging social capital of individuals over 65. *AMCIS 2011 Proceedings*, Paper 85, available online at: https://aisel.aisnet.org/amcis2011_submissions/85 [accessed: 15/02/2019].
- Esping-Andersen, G. (1999). *Social foundations of postindustrial economies*. Oxford university press.
- Eurostat. (2024) *Proportion of population aged 65 and over* [Dataset], <https://doi.org/10.2908/TPS00028> (ultimo accesso 20/06/2024)

- Eurostat. (2023, December 14). *Individuals' level of digital skills (from 2021 onwards)*. https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/ISOC_SK_DSKL_I21__custom_9260663/default/table?lang=en
- Eurostat. (2024a). *E-government activities of individuals via websites*. https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/isoc_ciegi_ac__custom_11847395/default/table?lang=en
- Eurostat. (2024b). *Individuals - internet use*. https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/isoc_ci_ifp_iu__custom_11847335/default/table?lang=en
- Facchini, C. (2005). *Anziani e sistemi di welfare*. Lombardia, Italia, Europa. FrancoAngeli.
- Facchini, C., Mingione, T. (2011). Il cambiamento della morfologia sociale come matrice di nuovi rischi. *Transizioni e politiche pubbliche*, 17-38.
- Ferrera, M. (1996). The 'Southern model' of welfare in social Europe. *Journal of European social policy*, 6(1), 17-37.
- Floridi, L. (2017). *La quarta rivoluzione*. Raffaello Cortina Editore.
- Foster, L. Walker, A. (2013) Gender and active ageing in Europe. *European Journal of Ageing* 10,3-10.
- Gaia, A., Sala, E., Cerati, G. (2021) Social networking sites use and life satisfaction. A quantitative study on older people living in Europe. *European Societies*, 23, 1, pp. 98-118.
- Gong, C., Ribiere, V. (2021). Developing a unified definition of digital transformation. *Technovation*, 102, 1-17. <https://doi.org/10.1016/j.technovation.2020.102217>
- Holtzman, R.E., Rebok, G.W., Saczynski, J.S., Kouzis, A.C., Wilcox Doyle, K., Eaton, W.W. (2004), Social Network Characteristics and Cognition in Middle-aged and Older Adults, in *The Journals of Gerontology Series B: Psychological Sciences and Social Sciences*, 59, 6, pp. 278-284
- Hutto, C.J., Bell, C., Farmer, S., Fausset, C., Harley, L., Nguyen, J. Fain, B. (2015) Social media gerontology: understanding social media usage among older adults. *Web Intelligence*, 13, 1, pp. 69-87.
- Impicciatore, R., Ghigi, R. (2016). L'inverno demografico. Dinamiche familiari e migratorie nell'Italia della crisi. *Quaderni di sociologia*, (72), 7-29.
- Krendl, A.C., Perry, B.L. (2021) The Impact of Sheltering in Place During the Covid-19 Pandemic on Older Adults' Social and Mental Well-Being. *The Journals of Gerontology: Series B*, 76, 2, pp. e53-e58, <https://doi.org/10.1093/geronb/gbaa110>.
- Litchfield, I., Shukla, D., Greenfield, S. (2021). Impact of COVID-19 on the digital divide: A rapid review. *BMJ Open*, 11(10), e053440. <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2021-053440>
- Litwin, H. (2012), Physical Activity, Social Network Type, and Depressive Symptoms in Late Life: An Analysis of Data from the National Social Life, Health and Aging Project, in *Aging & Mental Health*, 16, 5, pp. 608-616.
- Loos, E., Haddon, L., Mante-Meijer, E.A., eds. (2012) *Generational Use of New Media*, Farnham, Ashgate.
- McKinsey. (2023). *What is digital transformation?* <https://www.mckinsey.com/featured-insights/mckinsey-explainers/what-is-digital-transformation#/>
- Melis, G., Sala, E., & Zaccaria, D. (2021). «I turned to Facebook to know when they would open the cemetery»... Results from a qualitative case study on older people's social media use during Covid-19 lockdown in Italy. *Rassegna Italiana di Sociologia*, 62(2), 431-457.

- Melis, G., Sala, E., & Zaccaria, D. (2022). Remote recruiting and video-interviewing older people: a research note on a qualitative case study carried out in the first Covid-19 Red Zone in Europe. *International Journal of Social Research Methodology*, 25(4), 477-482.
- Mergel, I., Edelmann, N., Haug, N. (2019). Defining digital transformation: Results from expert interviews. *Government Information Quarterly*, 36(4), 101385. <https://doi.org/10.1016/j.giq.2019.06.002>
- Morakanyane, R., Grace, A., O'Reilly, P. (2017). Conceptualizing digital transformation in business organizations: A systematic review of literature. *BLED 2017 Proceedings*, 427-444. <https://doi.org/10.18690/978-961-286-043-1.30>
- Mountasser, T., & Abdellatif, M. (2023). Digital Transformation in Public Administration: A Systematic Literature Review. *International Journal of Professional Business Review*, 8(10), e02372. <https://doi.org/10.26668/businessreview/2023.v8i10.2372>
- Park, S., & Humphry, J. (2019). Exclusion by design: intersections of social, digital and data exclusion. *Information Communication and Society*, 22(7), 934-953. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2019.1606266>
- Pihlainen, K., Korjonen-Kuusipuro, K., & Kärnä, E. (2021). Perceived benefits from non-formal digital training sessions in later life: views of older adult learners, peer tutors, and teachers. *International Journal of Lifelong Education*, 40(2), 155-169.
- Pizzul, D. (2021). Digital Inequality Among States at a European Level. *International Journal of Digital Literacy and Digital Competence (IJDLDC)*, 12(3), 1-19. <https://doi.org/10.4018/IJDLDC.291969>
- Quinn, K. (2018) Cognitive effects of social media use: A case of older adults. *Social Media + Society*, 4, 3, pp. 1-9, DOI:10.1177/2056305118787203.
- Rubinstein, R. L., & de Medeiros, K. (2015). "Successful aging," gerontological theory and neoliberalism: A qualitative critique. *The gerontologist*, 55(1), 34-42.
- Sala, E., Melis, G., & Zaccaria, D. (2020) ILQA-19. *Studio longitudinale sulla qualità della vita delle persone anziane durante la pandemia da Covid-19*. Melis, Giulia [Producer]. UniData - Bicocca Data Archive, Milano. Codice indagine SN230. Versione del file di dati 2.0 [doi:10.20366/unimib/unidata/SN230-2.0](https://doi.org/10.20366/unimib/unidata/SN230-2.0)
- Sala, E., Melis, G., & Zaccaria, D. (2021) ILQA-19. *Studio longitudinale sulla qualità della vita delle persone anziane durante la pandemia da Covid-19*. Melis, Giulia [Producer]. UniData - Bicocca Data Archive, Milano. Codice indagine SN255. Versione del file di dati 1.0 [doi:10.20366/unimib/unidata/SN255-1.0](https://doi.org/10.20366/unimib/unidata/SN255-1.0)
- Stephens, C. (2017). From success to capability for healthy ageing: Shifting the lens to include all older people. *Critical Public Health*, 27(4), 490-498.
- Taipale, S., Wilska, T.A., Gilleard C., eds. (2018) *Digital Technologies and Generational Identity: ICT Usage Across the Life Course*, London, Routledge.
- Walsh, K., Scharf, T., Van Regenmortel, S., & Wanka, A. (2021). *Social Exclusion in Later Life. Interdisciplinary and Policies Perspectives*. Springer.
- World Health Organization. (2002). *Active ageing: A policy framework* (No. WHO/NMH/NPH/02.8). World Health Organization
- Zaidi, A., Howse, K. (2017). The policy discourse of active ageing: Some reflections. *Journal of Population Ageing*, 10, 1-10.

Rivoluzione digitale e ricerca storica: *Natural Rights History* per la storia dei diritti umani

La sfida della rivoluzione digitale nella ricerca storica si vince utilizzando l'eccesso di dati come leva metodologica per costruire e argomentare i temi a cui vengono ricondotti. Una metodologia che *Natural Rights History*, biblioteca e galleria digitale di fonti scritte e iconografiche sulla storia dei diritti e della concezione di umanità e natura, intende adottare per la comprensione del valore e del significato dei diritti umani contemporanei.

Di Alessandro Maurini, Ph.D. in Studi Politici: Storia e Teoria – Assegnista di ricerca – Dipartimento di Studi Storici, Università di Torino – Fondazione 1563 per l'Arte e la Cultura

Per la ricerca storica, l'epoca (e la credenza) che con i *big data* si potesse fare una *big history* è ormai tramontata da un pezzo, inchiodata a una questione metodologicaⁱ: come governare l'elevata quantità di dati a disposizione per un'elevata qualità della ricerca? Come non soccombere di fronte alla miriade di dati solitamente ingovernabili e perlopiù eterogenei, ed evitare di “citare qualcosa e costruire nulla”ⁱⁱ, oppure di citare molto e non argomentare alcunché? L'elevata quantità di dati compulsati non solo non corrisponde automaticamente a un'elevata qualità della ricerca, ma addirittura la ostacola, perché non facilita la costruzione e l'argomentazione dei temi e dei problemi di cui la storia è fatta, e in cui la storia consiste. Quel che è certo è che soccombere alla sfida significa nullificare un potenziale enorme, lasciando che un'accessibilità alle fonti mai così vasta costituisca un limite anziché un'opportunità senza precedenti per la ricerca storicaⁱⁱⁱ.

Pertanto, nella ‘seconda epoca’ della rivoluzione digitale i “dibattiti globali” sulle *Digital Humanities* si sono dedicati a trovare il modo di vincere la sfida^{iv}. Al di là degli ultimi avanzamenti dal punto di vista tecnico sul web semantico^v, dal punto di vista metodologico la strada da seguire sembra comunque restare quella indicata da un gruppo di storici della Stanford University, guidati dal modernista Dan Edelstein, con il loro *Mapping the Republic of Letters Project*^{vi}: in breve, trasformare il limite in una forza, utilizzare l'eccesso di dati come leva metodologica, fare della massa quantitativa non il punto di arrivo, ma il punto di partenza per “tornare indietro”, e “dai dettagli” risalire “a osservare i contorni” (Edelstein et al. 2017, p. 408). Si tratta di adottare una nuova euristica in una nuova prospettiva ermeneutica: la miriade di dati rintracciabili all'interno delle fonti non sono il fine, ma il mezzo per una interpretazione migliore dei ‘contorni’ – cioè i contesti, i profili, i temi, i problemi, i *case study* a cui quei dati vengono ricondotti.

Natural Rights History intende adottare questa metodologia.

Natural Rights History: il sistema

Natural Rights History si configura come una biblioteca e galleria digitale di fonti scritte e iconografiche sulla storia dei diritti e della concezione di umanità e natura ('A Digital Library and Gallery for the History of Rights, Humanity, Nature'). Realizzata dalla Fondazione 1563 per l'Arte e la Cultura all'interno del Progetto PNRR CHANGES (Cultural Heritage Active Innovation for Sustainable Society) Spoke DiLAPh (Digital Libraries, Archives and Philology) in collaborazione col Dipartimento di Studi Storici dell'Università di Torino, sarà attiva entro il novembre 2025 all'indirizzo web 'naturalrightshistory.medialibrary.it'.

Per adottare quella metodologia, *Natural Rights History* si avvale del software per la gestione degli oggetti culturali *Arianna4Work*, progettato e realizzato da Hyperborea. Per il patrimonio digitale, il sistema informativo presenta un'architettura basata su due blocchi strutturali, quello delle immagini (*repository*) e quello delle informazioni, che sono visualizzabili contemporaneamente in un'unica interfaccia.

Il *repository* di immagini dell'oggetto digitale, caricato col sistema di Digital Asset Management *Coosmo* in conformità allo standard IIF (International Image Interoperability Framework), è associato a una scheda con un tracciato descrittivo molto solido e personalizzabile nei campi a cui circoscrivere la schedatura, con una configurazione flessibile riguardo la loro visualizzazione: si possono selezionare le sezioni da visualizzare rispetto alla scheda descrittiva, estraendole da una matrice ricca di campi specifici – e quindi sempre garantendo una schedatura secondo il sistema di metadati Dublin Core in conformità agli standard richiesti dall'ICCD (Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione) e dall'ICCU (Istituto Centrale per il Catalogo Unico). La strutturazione dell'informazione è finalizzata ad agevolare il recupero dei dati scelti: il tracciato permette ricerche mirate sulle banche dati prodotte e interrogazioni complesse che combinino più parametri diversi.

Ora, la caratteristica del sistema più funzionale alla metodologia che *Natural Rights History* intende adottare è l'opportunità di descrivere il contesto in cui si collocano e con cui sono in relazione gli oggetti culturali attraverso entità di diversa tipologia ('persona', 'luogo', 'cosa notevole' e 'evento' sono quelle che interessano il progetto), con la possibilità di far emergere le connessioni della rete di relazioni reciproche. Ciascuna entità viene a sua volta descritta da una scheda, a cui è associato un tracciato caratteristico della specifica tipologia. La banca dati delle entità e l'insieme delle relazioni con il patrimonio digitale può essere incrementato sia manualmente sia con un motore semantico, che opera seguendo un processo di 'comprensione associativa' utilizzando una 'base di conoscenza' a carattere enciclopedico (corrispondente a tutti i contenuti di DbPedia). Il modulo semantico consente l'indicizzazione automatica dell'intero testo elettronico dei campi descrittivi delle schede e l'interpretazione di quel testo: al suo interno vengono riconosciute e categorizzate in maniera distinta le entità, anche nelle eventuali modifiche effettuate manualmente e aggiunte al 'vocabolario' del sistema informativo.

Inoltre, l'interoperabilità del sistema assume un ruolo fondamentale, a fronte di un vasto patrimonio digitale come quello che *Natural Rights History* intende gestire, sia nell'importazione dei dati da e verso l'applicativo per la fase di compilazione sia nell'esportazione dell'intera banca dati in formato .Json per la fase di controllo e di riordino, nonché per una visione complessiva degli oggetti digitali, dei tracciati descrittivi e della rete delle loro connessioni e relazioni reciproche con le entità e con i campi a cui si è circoscritta la schedatura riguardo le sezioni da visualizzare.

Natural Rights History: la struttura

Le fonti scritte e iconografiche sulla storia dei diritti e della concezione di umanità e natura che costituiscono il patrimonio della biblioteca e galleria digitale *Natural Rights History* vengono ricondotte a due principali ‘cose notevoli’: ‘Rights’ e ‘Human Nature’, i diritti e la concezione di umanità e natura. La prima è stata articolata in otto profili: ‘Man’, ‘Woman’, ‘Human’, ‘Nature’, ‘People’, ‘Society’, ‘Politics’, ‘Constitutionalism’. Questi sono i temi, i *case study* presenti nel menù di navigazione e nei moduli che dominano la *home page*, nel front-end per la ricerca e la fruizione di risorse digitali e relativi metadati realizzato da MLOL.

L’accesso al patrimonio digitale e l’opportunità di interrogarlo tramite OCR, resa possibile solo *in seconda battuta*, avvengono o tramite i *case study* oppure tramite altre pagine apribili dalla sidebar (‘Sources’, ‘Authors’, ‘Areas’, ‘Events’, ‘Languages’, ‘Types’) che rimandano sempre a essi, facendo in modo che testi, immagini e dati ricercati non siano mai fini a se stessi ma vadano sempre, *in prima battuta*, a costruire e argomentare il profilo a cui sono ricondotti: la storia dei diritti dell’uomo, della donna, dell’essere umano, delle genti o del popolo, oppure quella dei diritti naturali, sociali, politici o costituzionali, oppure ancora la storia della concezione di umanità e natura.

Le pagine apribili dalla *sidebar* del front-end corrispondono alle entità (‘persona’, ‘luogo’, ‘evento’) e alla selezione dei campi a cui nel back-end si è deciso di circoscrivere la schedatura riguardo le sezioni da visualizzare (‘lingua’, ‘tipologia di fonte’): ecco il modo con cui *Natural Rights History* intende fare in modo che la miriade di dati compulsati nel e poi dal tracciato descrittivo, molto solido e con una matrice ricca di campi specifici, non si disperdano ma convergano in aggregazioni per attinenza tematica, geografica, storica, linguistica, tipologica – e vadano a costruire e argomentare i *case study*. Quindi, attraverso le voci nella *sidebar*, che corrispondono alle entità e ai campi selezionati nella schedatura, si può accedere e interrogare il patrimonio digitale, con quelle entità e quei campi che possono anche essere messi in relazione tra loro. Ma, ed è questo che è importante, sempre al servizio dei *case study* a cui sono rimandati, per costruire e argomentare, per esempio, la storia dei diritti della donna in un determinato periodo storico e/o in una determinata area geografica e/o linguistica, o per esempio il contributo di quell’autore, volume o tipologia di fonte nella storia dei diritti naturali.

Inoltre, *Natural Rights History* intende anche mappare e rendere visualizzabili i dati presenti nelle entità, anche nelle loro connessioni e relazioni reciproche, su grafici e cartine geografiche attraverso la geolocalizzazione del metadato, nella convinzione che quello cliometrico, se messo al servizio dei contesti, lungi dall’essere un mero esercizio statistico fine a se stesso sia uno strumento assai intrigante per la ricerca storica. Ecco perché alcune delle pagine apribili dalla *sidebar* saranno presenti anche come moduli nella *home page* in *data visualization*: senza sfociare in una “positivistica, cliometrica visione di supremazia computazionale”, non solo la cliometria costituisce l’evidenza che la miriade di dati confluisce nella costruzione e argomentazione dei profili tematici, ma fa in modo che “i metodi computazionali forniscano conoscenze innovative all’interno delle fonti” (Edelstein et al. 2017, pp. 408, 409)^{vii}.

L’utente può costruirsi, attraverso le fonti scritte e iconografiche, dei percorsi a scopo personale, didattico o di ricerca (che si possono salvare attraverso le funzioni ‘register’/‘log-in’, ‘my desk’)^{viii}. Questi percorsi, sia all’interno dei singoli profili (per esempio nella storia dei diritti del popolo o dei diritti sociali, anche per aree geografiche e/o linguistiche e/o per periodi storici) sia tra i profili che costituiscono il tema dei diritti (per esempio come, dove e quando i diritti dell’uomo sono diventati

diritti umani, oppure come dove e quando i diritti della donna sono diventati diritti costituzionali), sono il nucleo portante di *Natural Rights History*.

Alcuni percorsi sono presenti e costituiscono un modulo in evidenza della *home page*, ma un altro modulo in evidenza è denominato ‘Community’ perché gli utenti sono invitati a contribuire, inviando i loro percorsi alla redazione web nelle modalità specificate (‘register’/‘log-in’, ‘proposal’): il comitato scientifico di *Natural Rights History* vaglierà la loro validità e verranno inseriti nel modulo dei percorsi tematici, naturalmente a firma dell’utente. Questo modulo verrà aggiornato ogni mese: i percorsi verranno così costruiti e argomentati dalla comunità scientifica che si vuole creare intorno a *Natural Rights History*.

Le proposte dell’utente possono non riguardare soltanto i percorsi, ma anche le fonti da inserire, scritte e iconografiche (sempre nelle modalità specificate). La possibilità concessa dal sistema informativo di incrementare manualmente il ‘vocabolario’ della banca dati delle entità e dei campi selezionati nella schedatura, e poi l’insieme delle loro connessioni e relazioni col motore semantico, permette ampliamenti di ‘Sources’, ‘Authors’, ‘Areas’, ‘Languages’ e ‘Types’ affinché il portale si possa dotare dei contributi partecipativi e possa rappresentare una sorta di ‘centro virtuale’ di storia transnazionale sui diritti e sulla concezione di umanità e natura^{ix}: *Natural Rights History* è pensato come luogo di aggregazione di ricercatori e studiosi, di insegnanti e studenti, di chiunque sia interessato alle radici e alle evoluzioni storiche dei diritti umani contemporanei.

La storia per la comprensione dei diritti umani contemporanei

La struttura fin qui descritta, in effetti, è pensata per rispondere alle esigenze e agli obiettivi di un preciso progetto scientifico: ‘History is the key to understanding contemporary human rights’. Questa è la proposta epistemologica che sostiene il progetto: la storia è il terreno fondamentale per la comprensione dei diritti umani, del loro valore e significato nel mondo contemporaneo.

Natural Rights History nasce da una concezione evuzionistica dei diritti, basata sulla convinzione che il moderno concetto di diritti umani sia frutto di una gestazione lunga secoli: in essa convergono non soltanto lo sviluppo delle discipline giuridiche, nel segno di una progressiva individuazione dell’essere umano come portatore di diritti, ma anche lo sviluppo delle discipline filosofiche e scientifiche, nel segno di una progressiva individuazione dell’idea e della concezione di umanità e di natura. Ecco il perché della scelta delle due ‘cose notevoli’, dei due *case study* ‘Rights’ e ‘Human Nature’ in cui contestualizzare il patrimonio digitale, ed ecco il perché del fatto che nella pagina di accesso a ogni oggetto digitale del primo tema compaiono tra i ‘suggested’ gli oggetti digitali del secondo tema relativi al medesimo periodo storico (e viceversa): l’idea è che sia impossibile comprendere qualsiasi fonte, per esempio, sui diritti dell’uomo, senza considerare la concezione di uomo nel periodo storico in cui la fonte è stata realizzata.

In *Natural Rights History*, infatti, i diritti sono concepiti non come semplici ‘oggetti giuridici’ ma come prodotti culturali sempre in relazione a una determinata concezione di umanità e natura a cui si riferiscono, e sempre vincolati a un determinato contesto storico, sociale, politico, istituzionale nel quale si esprimono e prendono forma, nella loro specificità ed evoluzione storica: questa concezione e ‘culturalizzazione’ dei diritti intende emergere nella descrizione della fonte che precede l’accesso all’oggetto digitale, valorizzata *in prima battuta* prima di poter interrogare l’oggetto digitale, *in seconda battuta*.

Questa concezione dei diritti, insieme ai *big data* dell’intero patrimonio digitale che confluiscono nella comprensione dei ‘contorni’ scelti, cioè i due *case study* e i rispettivi profili in costante dialogo fra

loro, intende caratterizzare *Natural Rights History* rispetto a una biblioteca e galleria digitale: saranno infatti digitalizzate un centinaio di fonti presenti nella Fondazione Firpo e nella Fondazione Einaudi, due prestigiosi istituti torinesi per gli studi storici e politici nazionali e internazionali, ma perlopiù il portale si avvarrà di fonti già digitalizzate.

A caratterizzare *Natural Rights History* rispetto alle altre biblioteche e gallerie digitali presenti sul web^x, sarà allora il suo configurarsi come un portale tematico, in cui anche attraverso il costituirsi di una comunità scientifica e dei suoi contributi partecipativi è possibile scrivere, costruire e argomentare una storia globale dei diritti e della concezione di umanità e natura, attraverso percorsi storici utili e funzionali alla comprensione dei diritti umani contemporanei. Per comprenderne il valore e il significato attraverso la (loro) storia, ed evitare che una delle più grandi conquiste dell'umanità, una delle più straordinarie garanzie per l'individuo nel mondo moderno si nullifichi in un'ideologia non ben definita e non ben definibile. Un rischio, questo, che il filosofo della politica e del diritto Norberto Bobbio denunciava già più di trent'anni fa: “nonostante gli innumerevoli tentativi di analisi definitoria, il linguaggio dei diritti resta molto ambiguo, poco rigoroso e spesso usato retoricamente” (Bobbio 1990, p. 182). Un rischio che per certi versi si è già materializzato nel mondo moderno (Maurini, Motta 2022, pp. 4:1-4:2).

Note

¹ L'espressione è parafrasata da Edelstein et al. (2017, p. 401): “This was the old era of big history with big data”. Cfr. anche Grossman 2012. Sulla questione metodologica, cfr. Blevins (2015).

¹ Jonathan Barnes in Grafton (2009, p. 322). Qui come in seguito, laddove il riferimento bibliografico in nota non prevede un'edizione italiana, la traduzione è da intendersi come mia.

¹ Sulla questione, la letteratura è molto ampia. Qui ci si limita a rimandare a Cohen et al. (2008), Hitchcock (2008), Townsend (2010), Solberg (2012), Weller (2013), Jordanova (2014).

¹ Fiormonte et al. (2022). Cfr. Ciotti (2023).

¹ Cfr. Turbanti (2018), Tomasi (2021).

¹ Cfr. <http://republicofletters.stanford.edu/>.

¹ Cfr. anche Moretti (2005).

¹ Sull'importanza di questi percorsi per l'insegnamento della storia cfr. soprattutto Sibaja (2011), Kee (2014) e il convegno organizzato dall'AIUCD in Allegrezza (2019).

¹ Sulla storia transnazionale cfr. soprattutto Hertzman (2009), Putnam (2016).

¹ Per una panoramica sempre aggiornata, cfr. il Newsletter-Archiv di Fakultät Forschung und Digitales del Historisch-Kulturwissenschaftliche della Universität Wien: <https://hist-kult.univie.ac.at/forschung-und-digitales/digitales/newsletter-archiv/>.

Bibliografia

Allegrezza S. (a cura di), 2019, “Didattica e ricerca al tempo delle Digital Humanities”, Book of Abstracts, Ottavo Convegno Annuale AIUCD, 23-25 gennaio, Associazione per l'Informatica Umanistica e la Cultura Digitale, Udine.

Blevins C., 2015, “The Perpetual Sunrise of Methodology”, in “Authoring Digital Scholarship for History: Challenges and Opportunities”, 129th Annual Meeting of the American Historical

Association, AHA Session 158, New York City, January 4, <http://www.cameronblevins.org/posts/perpetual-sunrise-methodology/>.

Bobbio N., 1990, “L’età dei diritti”, Einaudi, Torino.

Ciotti F. (a cura di), 2023, “Digital humanities: metodi, strumenti, saperi”, Carocci, Roma.

Cohen D.J., et a., 2008, “Interchange: The Promise of Digital History”, in “Journal of American History”, n.95(2), pp. 452–491.

Edelstein D., Findlen P., Ceserani G., Winterer C., Coleman N., 2017, “Historical Research in a Digital Age: Reflections from the Mapping the Republic of Letters Project”, in “American Historical Review”, n.122(2), pp. 400-424.

Fiormonte D., Chaudhari S., Ricaurte P., 2022, “Global debates in the Digital humanities”, University of Minnesota Press, Minneapolis.

Grafton A., 2009, “Worlds Made by Words: Scholarship and Community in the Modern West”, Cambridge University Press, Cambridge.

Grossman J., 2012, “‘Big Data’: An Opportunity for Historians?”, in “Perspectives on History”, n.50(3), March, <https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/march-2012/big-data-an-opportunity-for-historians>.

Hertzman M.A., 2009, “The Promise and Challenge of Transnational History”, in “A Contra Corriente: A Journal on Social History and Literature in Latin America”, n.1, 2009, pp. 305-315.

Hitchcock T., 2008, “Digital Searching and the Reformulation of Historical Knowledge”, in “The Virtual Representation of the Past”, ed. by M. Greengrass, L. Hughes, Ashgate, Farnham, pp. 81–90.

Jordanova L., 2014, “Historical Vision in a Digital Age”, in “Cultural and Social History”, n.11(3), pp. 343–348.

Kee K. (ed), “Pastplay: Teaching and Learning History with Technology”, University of Michigan Press, Ann Arbor.

Maurini A., Motta F., 2022, “Towards a History of Human Rights”, in “Journal of Interdisciplinary History of Ideas”, n.11(21) pp. 4:1-4:9.

Moretti F., 2005, “Graphs, Maps, Trees: Abstract Models for a Literary History”, Verso, London.

Putnam L., 2016, “The Transnational and the Text-Searchable: Digitized Sources and the Shadows They Cast”, in “American Historical Review”, n.121(2), pp. 377-402.

Sibaja R., 2011, “Teaching and Learning History in the Digital Age”, in “National History Education Clearinghouse”, March, <http://teachinghistory.org/nhec-blog/24526>.

Solberg J., 2012, “Googling the Archive: Digital Tools and the Practice of History”, in “Advances in the History of Rhetoric”, n.15, pp. 53–76.

Tomasi F., 2021, “Organizzare la conoscenza: Digital Humanities e Web Semantico”, Editrice Bibliografica, Milano.

Townsend R.B., 2010, “How Is New Media Reshaping the Work of Historians?”, in “Perspectives on History”, November, <http://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/november-2010/how-is-new-media-reshaping-the-work-of-historians>.

Turbanti S., 2018, “Strumenti di misurazione della ricerca: dai database citazionali alle metriche del web”, Editrice bibliografica, Milano.

Weller T., 2013, “History in the Digital Age”, Routledge, Abingdon.

Processi di vittimizzazione e furto di identità digitale: rischi e contromisure

Il furto di identità digitale è un fenomeno in crescita che comporta gravi conseguenze per le vittime, spesso sottovalutate. Questo contributo offre un'analisi approfondita del fenomeno, esaminando rischi, conseguenze vittimologiche e possibili contromisure che individui e istituzioni possono adottare per contrastare tali attacchi e proteggere le informazioni sensibili

Di **Sandra Sicurella**, Professoressa associata in Sociologia della Devianza e del Mutamento Sociale, Dipartimento di Sociologia e Diritto dell'Economia, Università di Bologna e **Simone Tuza**, PhD. in Criminologia è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Sociologia e Diritto dell'Economia dell'Università di Bologna

Abstract

Il furto di identità digitale è volto a carpire informazioni sensibili per fini illeciti e costituisce un problema diffuso. Questo tipo di violazione, declinabile in forme differenti, implica processi di vittimizzazione, non sempre adeguatamente considerati. Con il presente contributo, dopo un inquadramento teorico del fenomeno, si procederà a un'analisi vittimologica sui rischi e sulle ripercussioni derivanti da tale esperienza e si individueranno le contromisure che soggetti e istituzioni possono attuare per fronteggiare gli attacchi e proteggere le informazioni.

Introduzione

Negli ultimi anni, a causa di un utilizzo sempre maggiore di Internet e delle tecnologie digitali, il furto di identità⁵⁸ online è diventato un problema crescente e globale inerente alla acquisizione non autorizzata delle informazioni e dati personali di un individuo allo scopo di commettere frodi o altri illeciti (Tajpour & Zamani, 2021). Oggi l'espressione, furto di identità digitale, viene quindi utilizzata per «catalogare diversi reati che coinvolgono l'uso fraudolento delle informazioni personali di un individuo per scopi criminali e senza il loro consenso» (Reyns, 2013, p. 217). In altre parole, questo tipo di furto si riferisce al processo mediante il quale un individuo acquisisce e utilizza le informazioni personali di un'altra persona per scopi illegali, come aprire un conto bancario o richiedere un prestito (Chawki, 2021; Williams, 2016; Hille, Walsh & Cleveland, 2015). Di conseguenza, in questo contributo, affronteremo le forme in cui si manifesta questo fenomeno e, da una prospettiva non solo criminologica ma anche vittimologica, presenteremo alcune delle possibili conseguenze per le vittime e, infine, cercheremo di comprendere come gli attori coinvolti, sia istituzionali sia privati, possono intervenire per contrastarne gli effetti. Più specificamente, nella prima parte, contestualizzeremo il fenomeno nella sua componente digitale, definiremo i confini del dibattito sulla distinzione tra frode e furto e analizzeremo i fattori di rischio associati. Successivamente, concentreremo la riflessione sulla dimensione vittimologica del problema e sulle conseguenze vissute dalle vittime e, infine, concluderemo esaminando le varie contromisure atte a mitigare queste azioni.

Saranno escluse da questo contributo forme illecite relative all'acquisizione dell'identità nel contesto più specifico dei rapporti interpersonali, che può essere anche riconducibile a diverse forme di maltrattamento nelle relazioni intime, dove il movente non è quello meramente economico, ma è determinato dalla volontà di infangare la reputazione della vittima, prevalentemente di genere femminile (Stojakovic *et al.*, 2023). Furto di identità commessi al fine di diffamare, calunniare, screditare e rovinare la reputazione di una persona possono implicare conseguenze di diverso profilo perché la vittima, nella maggior parte dei casi, conosce l'autore e decide di non rivolgersi alle autorità oppure ritira una precedente denuncia. La bassa incidenza di denunce o segnalazioni di tali casi potrebbe essere imputabile ad una mancanza di fiducia nel sistema e potrebbe pertanto implicare una sottostima dei dati reali (CSD, 2022).

Furto d'identità digitale: contesto e fattori di rischio

Lo spazio digitale offre notevoli vantaggi agli utenti che lo utilizzano, consentendo loro di beneficiare di informazioni, servizi e facilitazioni di vario genere. Tuttavia, allo stesso tempo, l'espansione di questo spazio digitale e l'interferenza, consapevole o meno, nella vita privata dei cittadini comportano un innegabile aumento della vulnerabilità e dei rischi che si possono incontrare. Come afferma Clarke (2004): «The Internet has created a completely new environment in which traditional crimes – fraud, identity theft and child pornography – can take new forms and thrive (p. 45). Fonti di danno includono il furto di identità digitale, che, negli ultimi tempi, ha visto non solo un aumento nella frequenza degli incidenti e, quindi, anche del numero delle vittime, ma anche la crescita di un particolare interesse all'interno della letteratura socio-criminologica, mirato ad analizzare l'incidenza degli incidenti, i

⁵⁸ Tuttavia, a questo proposito, è bene precisare che alcuni autori sono critici nei confronti della definizione di "identità" in relazione a questo fenomeno. Per esempio, Eve (2016) spiega che il concetto di identità è più legato al binomio conoscenza/potere piuttosto che alla designazione di un individuo. L'autore, quindi, sottolinea che esiste una «retorica del furto di identità» nel caso delle password, perché questi dati riservati vengono erroneamente considerati come una descrizione fedele di una persona, ma così non è perché: «[L]'identità che potremmo derivare da un sistema di password non è identica a una persona e non può esserlo» (Eve, 2016, p. 95).

fattori di rischio, gli elementi situazionali e le variabili protettive che possono influenzare il rischio di vittimizzazione.

Da un punto di vista criminologico, il furto di identità può essere inteso come un insieme di reati commessi in tre diverse fasi. Nella prima, l'offender può carpire le informazioni attraverso tecniche online, quali *hacking*, *phishing*, *skimming*, o tecniche offline, come l'appropriazione fisica di documenti; la seconda fase può essere considerata come una fase intermedia durante la quale, prima dell'effettivo utilizzo a scopi criminali, le informazioni possono essere vendute su forum o specifici mercati online (*surface* e *dark web*); la terza, infine, riguarda l'uso delle informazioni relative all'identità rubata per la commissione di reati, quali per esempio frode con carta di credito (CSD, 2022). Questa sequenza di fasi suggerisce la complessità di un fenomeno che è in continuo aumento e che, al contempo, implica ingenti costi non solo di natura economica.

È quindi necessario porre l'attenzione alle nuove abitudini dei singoli, considerando anche la notevole diffusione delle transazioni senza contanti, che aumentano le probabilità di incorrere in episodi di vittimizzazione (Golladay & Holtfreter, 2017). Pertanto, è consigliabile iniziare a delineare e distinguere cosa si intende specificamente quando si parla di furto di identità digitale. Secondo alcuni autori (Button 2019; Collins, 2005) è importante distinguere il furto d'identità dalla frode, quest'ultima considerata in termini più generici, diversamente dal furto, che ha un aspetto di vittimizzazione più distintivo:

«Identity theft and identity fraud are terms that are often used interchangeably. Identity fraud is the umbrella term that refers to a number of crimes involving the use of false identification – though not necessarily a means of identification belonging to another person. Identity theft is the specific form of identity fraud that involves using the personally identifiable information of someone else. Both identity fraud and identity theft are crimes often committed in connection with other violations, as mentioned above. Identity theft, however, may involve an added element of victimisation, as this form of fraud may directly affect the life of the victim whose identity was stolen in addition to defrauding third parties⁵⁹» (Finklea, 2014, p.78-79).

Nel 2019, uno studio, intitolato “*Risks and Societal Implications of Identity Theft*” (Kalvet, Tiits *et al.*, 2019), ha esaminato gli aspetti sociali del furto di identità online e ha suggerito che l'uso delle piattaforme di social media potrebbe aumentare il rischio di incappare in furti di questo tipo. La ricerca ha anche evidenziato la necessità di acquisire una maggiore consapevolezza e di ricevere un'educazione mirata rispetto alle abitudini sul web al fine di prevenire furti di identità. Nello stesso anno, un'altra ricerca (Ali *et al.*, 2019) ha analizzato le tecniche utilizzate dai truffatori per ottenere informazioni personali e finanziarie dai consumatori, giungendo a fornire suggerimenti per prevenire le frodi online. Questo studio ha quindi identificato alcuni dei metodi più comuni utilizzati dai trasgressori, come l'invio di e-mail di phishing⁶⁰, la creazione di siti web fraudolenti e l'uso di malware, vale a dire software dannosi in grado di compromettere qualsiasi tipo di dispositivo.

Infine, lo studio “*A comprehensive review study of cyber-attacks and cyber security; Emerging trends and recent developments*” (Li & Liu, 2021) ha esplorato le sfide legali e normative nella lotta al furto di identità online. Ha evidenziato, infatti, la necessità di una maggiore cooperazione tra le forze dell'ordine e le aziende tecnologiche per prevenire e combattere questo tipo di furto.

⁵⁹ <https://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc462892>, ultimo accesso 23 maggio 2023).

⁶⁰ Il phishing è un tipo di furto di identità online in cui gli aggressori utilizzano tattiche di ingegneria sociale per ingannare le persone e indurle a fornire le proprie informazioni personali, come nomi utente, password e informazioni sulle carte di credito. Gli attacchi di phishing possono essere effettuati tramite vari mezzi, tra cui e-mail, messaggi di testo e messaggi sui social media. Secondo uno studio del gruppo di lavoro anti-phishing (APWG), sono stati riportati oltre 1.122.579 attacchi di phishing unici dal 1° maggio 2021 al 30 aprile 2022. Per ulteriori dettagli: <https://apwg.org>.

La produzione scientifica sul tema è molto vasta e gli studi sull'argomento spaziano con focus diversi e approfondimenti sui vari aspetti del fenomeno. Tra questi, una prima distinzione da tenere presente è relativa al fatto che il furto di identità può assumere diverse forme, tra le quali possiamo annoverare la dimensione finanziaria, concernente il tipo più comune di furto di identità, che comporta la sottrazione di informazioni finanziarie come dettagli delle carte di credito o dei conti bancari e può essere utilizzato per effettuare acquisti fraudolenti o prelevare denaro dal conto corrente della vittima (Van Der Meulen, 2011); la dimensione medico-sanitaria, che invece implica l'appropriazione di informazioni quali i dettagli dell'assicurazione sanitaria, che possono essere utilizzati per ottenere trattamenti medici o prescrizioni di farmaci a nome della vittima (Graham & Brown, 2011); la dimensione criminale, che comporta l'uso dell'identità di un'altra persona per commettere un crimine, come usare una patente di guida rubata per creare una falsa identità e, infine, la dimensione "sintetica" (*syntetic fraud*). In quest'ultimo caso il riferimento è alla creazione di una nuova identità, utilizzando una combinazione di informazioni personali reali e false. Questo tipo di furto di identità è particolarmente difficile da rilevare e prevenire⁶¹.

Relativamente a queste macroaree, che designano il quadro del furto di identità, ci sono altrettanti fattori di rischio. È importante sottolineare che, nella maggior parte dei casi, i rischi ricadono sull'utente individuale, la cui condotta viene ritenuta "responsabile" quando diventa vittima. Tra i vari comportamenti individuali, è importante ricordare che l'uso di password deboli o il riutilizzo della stessa su più account può facilitare l'accesso dei ladri di identità a informazioni sensibili (Tajpour & Zamani, 2021). Inoltre, le reti Wi-Fi pubbliche e i siti web non sicuri possono offrire un facile punto d'ingresso ai truffatori⁶². Le truffe di phishing, che coinvolgono e-mail o siti web fraudolenti e ingannano gli utenti inducendoli a fornire informazioni personali, possono sfociare in furto d'identità se le persone cadono in queste trappole⁶³ così come la condivisione di informazioni personali online o con sconosciuti può aumentarne il rischio (*Ibidem*). Infine, le violazioni degli archivi di dati personali, che coinvolgono aziende o organizzazioni, possono esporre più facilmente gli individui al furto d'identità (Schlackl *et al.*, 2022).

È opportuno qui precisare che, più recentemente, si è compreso che focalizzarsi solo sugli utenti e non considerare coloro che sono responsabili della protezione dei dati personali è insufficiente per ottenere una comprensione completa del problema del furto d'identità. A questo proposito, infatti, l'*accountability* aziendale gioca un ruolo cruciale nell'affrontare il furto d'identità. Le aziende che raccolgono e archiviano informazioni personali hanno il dovere di proteggerle dall'accesso, dall'uso o dalla divulgazione non autorizzati. Se non riescono a tutelarle adeguatamente, possono causare gravi danni agli individui, inclusi perdite finanziarie e danni alla loro reputazione. Diversi studi sottolineano l'importanza della responsabilità aziendale nel prevenire il furto d'identità, proteggendo i dati personali e fornendo indicazioni alle aziende su come adempiere a questa responsabilità.

Vittimizzazione e furto d'identità digitale: le esperienze delle vittime

Da un punto di vista vittimologico, ci sono diversi aspetti da analizzare per comprendere appieno le connotazioni specifiche di questo fenomeno. Implicazioni importanti, successive al processo di vittimizzazione determinato dal furto di identità, vengono spesso sottovalutate. Contrariamente a quanto comunemente ritenuto, le conseguenze possono avere pesanti ricadute sui soggetti che

⁶¹ <https://www.forbes.com/advisor/credit-score/what-is-syntetic-fraud/>

⁶² U.S. Federal Trade Commission, 2020.

⁶³ U.S. Department of Justice, 2019.

subiscono questo tipo di furto. Inoltre, da una parte, vengono sottovalutati gli aspetti emotivi e le ripercussioni sulle abitudini quotidiane e, dall'altra, non di rado le vittime vengono colpevolizzate per quello che viene ritenuto un comportamento imprudente o, peggio ancora, una leggerezza dettata dall'ingenuità.

A tal proposito, un recente studio di Reynolds (2023) evidenzia che, oltre alle perdite di tempo e denaro, coloro che subiscono un furto di identità possono altresì sviluppare difficoltà emotive, problemi di natura fisica e avere implicazioni anche dal punto di vista relazionale.

Un interessante studio sul furto di identità online (2022), condotto da ICF in collaborazione con CSD⁶⁴, Università di Trento e Victim Support Europe, consente di comprenderne le implicazioni sociali e normative, valutare l'entità, stimare il numero di vittime e le perdite economiche e conoscere le organizzazioni criminali maggiormente coinvolte.

In sintesi, la ricerca mette in evidenza come il furto d'identità costituisca una preoccupazione persistente dei cittadini europei.

Prendendo in esame i principali risultati e concentrando l'attenzione sulla prima sezione⁶⁵ inerente all'entità del furto di identità, maggiormente rilevante ai fini di questa analisi, apprendiamo che il *phishing* è la tecnica maggiormente usata per carpire dati personali (CDS, 2022). I reati sono commessi prevalentemente a scopo di lucro da gruppi, con caratteristiche organizzative più o meno strutturate di diverso tipo, provenienti dall'Europa, ma anche da Paesi non europei, associazioni internazionali che utilizzano metodi e strumenti di anonimizzazione di diversa natura, che rendono quindi più difficile individuare e perseguire i responsabili.

Nonostante un profilo delle vittime, tradizionalmente tracciato dalle precedenti ricerche, in relazione a dati demografici, personalità e, addirittura, in alcuni casi, tratti neurologici e inerente a fattori protettivi derivanti da esperienza e consapevolezza rispetto al problema o riluttanza alla condivisione online dei dati, i risultati di questa rilevazione sottolineano che chiunque può diventare una vittima del furto di identità online, anche se un accento va posto sulle categorie dei giovani, a causa di un maggiore utilizzo della tecnologia, e sugli anziani, al contrario, meno avvezzi alle nuove tecnologie.

I dati, ottenuti attraverso tecniche di *hacking* o acquistati sul *dark web*⁶⁶, sono utilizzati in modo prevalente per fini di lucro ai danni di privati (92%) e aziende⁶⁷ (77%) e sono di natura finanziaria, come per esempio quelli relativi alle carte di credito (CSD, 2022).

Per quanto concerne la stima di vittime, gli Autori ritengono che, nonostante i limiti, la fonte più completa da utilizzare sia the 2017-2019 Eurobarometer study, che mostra livelli più elevati di

⁶⁴ ICF, Inner City Fund., is a leading public policy research consultancy (<https://www.icf.com>) CSD: Center for the Study of Democracy (<https://csd.bg>)

⁶⁵ In the second section of work, you can find: "Section 2.1: The scale of identity theft describes the nature of the identity theft problem and provides an assessment of the scale of identity theft and related crimes, as well as cost estimates; Section 2.2: Mapping of relevant legislation across the EU – provides an overview of relevant legislation across the EU, first explaining the concept of identity theft and then looking more closely at Member States' approaches, including regulatory, procedural and operational gaps; Section 2.3: Mapping of relevant practical measures – provides an overview of the existing national regulatory and non-regulatory initiatives (strategies, policies), as well as Member States' practical measures and practices to prevent and combat online identity theft, mitigate the risk for consumers, and provide support to victims" (CDS, 2022, p. 14).

⁶⁶ Nell'aprile del 2023, un'importante operazione internazionale ha portato allo smantellamento e al sequestro di Genesis Market, uno dei più pericolosi market place che vendeva credenziali di account rubate agli hacker di tutto il mondo. Secondo Europol "Genesis Market was considered one of the biggest criminal facilitators, with over 1.5 million bot listings totalling over 2 million identities at the time of its takedown". <https://www.europol.europa.eu>

⁶⁷ Anche le aziende naturalmente possono subire attacchi e conseguenze serie non solo di natura finanziaria ma anche di credibilità per esempio. Tuttavia, in questo contributo si è scelto di incentrare l'analisi sulle persone, sugli utenti della rete.

vittimizzazione per furto di identità nei paesi Ue a più alto reddito, dato probabilmente da imputare a un uso maggiore da parte della popolazione di servizi online e online banking. Il phishing è il tipo di reato più diffuso seguito dall'installazione di software dannosi.

Sulla base dei dati di Eurobarometer, le stime del numero di vittime coprono un range, a seconda dei tipi di reato considerati, che oscilla tra i 19 e i 113 milioni (CSD, 2022).

Se, come abbiamo visto, nell'ambito della letteratura socio-criminologica, si è registrata una progressiva e crescente attenzione agli aspetti e alle caratteristiche del furto di identità digitale non possiamo affermare lo stesso a proposito dell'esperienza di vittimizzazione, che non ha ottenuto il medesimo riscontro in letteratura (Golladay, Holtfreter, 2016).

Molto spesso tale esperienza viene ricondotta a una mera perdita finanziaria, importante sì, ma non tale da determinare un cambiamento nelle abitudini di vita oppure conseguenze rilevanti di diversa natura.

Pochi studi hanno posto al centro della loro riflessione gli effetti derivanti dal processo di vittimizzazione subito. Tra questi, Randa e Reyns (2019) si soffermano ad analizzare le conseguenze emotive e fisiche successive all'esperienza di vittimizzazione. Lo studio, basandosi su un campione preesistente, derivante dalla U.S. National Crime Victimization Survey (2012), analizza i dati raccolti, giungendo a risultati interessanti. L'obiettivo della ricerca è, infatti, quello di rispondere ad alcune questioni, rilevanti in ambito criminologico, rispetto alla vittimizzazione derivante dal furto di identità. In particolare, gli Autori intendono analizzare gli effetti della vittimizzazione, causata dal furto d'identità.

Al di là delle conseguenze di natura finanziaria, le vittime denunciano disturbi fisici (problemi di sonno, stanchezza, disturbi allo stomaco, ecc.) e di carattere emotivo (preoccupazione/ansia, vulnerabilità, mancanza di fiducia nelle persone, ecc.) e ciò suggerisce che l'impatto sulle vittime è simile a quello determinato da altri tipi di reato; inoltre, dai risultati raggiunti, anche i fattori demografici e situazionali sembrano correlati in modo significativo agli effetti negativi sperimentati dalle vittime; infine, valutando anche esperienze ripetute di vittimizzazione, gli Autori ribadiscono l'importanza di identificare e prevenire vittimizzazioni ripetute, che determinano una ulteriore sofferenza per le vittime (Randa, Reyns, 2019).

Qualche anno prima, nel 2016, sulla stessa linea d'onda, le ricercatrici Golladay e Holtfreter, che ritengono poco indagate empiricamente le conseguenze derivanti dal processo di vittimizzazione successivo al furto di identità, analizzano le conseguenze di natura fisica ed emotiva di tale reato al fine di sopperire alle lacune in letteratura, molto più spesso orientata alle conseguenze vittimologiche dei crimini violenti (Golladay e Holtfreter, 2016).

Le autrici prendono in considerazione il rischio di vittimizzazione in relazione alle caratteristiche demografiche, riscontrando una maggiore incidenza del fenomeno nella fascia d'età tra 25 e 64 anni, età dopo la quale il fenomeno sembra decrescere e nessuna sostanziale differenza tra uomini e donne. Altri elementi da considerare, in questa analisi, attengono allo stato civile, al reddito, alla ubicazione geografica e al numero di figli. Un maggior numero di figli e un reddito più elevato, per esempio, dovrebbero implicare un maggiore rischio di vittimizzazione.

Alcuni studi ancora precedenti (Sharp *et al.*, 2004; ITCR, 2014), basati su un campione complessivo di 238 vittime di furto di identità, possono essere citati a supporto dell'ipotesi che tali vittime, oltre alle perdite finanziarie, sperimentino conseguenze di natura emotiva e fisica. È un apporto, tuttavia, che non si fonda su campioni significativi (Golladay e Holtfreter, 2016).

Pur avvalendosi dei medesimi dati dello studio di Randa e Reyns, the researchers utilizzano un approccio teorico differente, fornendo un supporto empirico alla General Strain Theory di Agnew perché «(...) la vittimizzazione del furto di identità può essere concepita come un fattore di stress che

si traduce in una serie di emozioni negative come depressione e ansia» (Golladay e Holtfreter, 2016, pp. 15-16). Lo studio di Golladay e Holtfreter è uno dei pochi che si interroga sul danno occorso alla vittima di furto di identità e sottolinea che, sebbene tale reato spesso non sia considerato per gravità alla stessa stregua di altri, il livello e il tipo di conseguenze patite dalle vittime suggeriscono un orientamento diverso perché, al di là dei danni finanziari, può causare una sintomatologia emotiva e fisica, che si protrae oltre l'evento stesso (Golladay e Holtfreter, 2016).

Rispetto alla situazione che precede la vittimizzazione, della quale si conosce poco, Norah Ylang applica il concetto di “guardianship”, tratto dalla nota teoria di Cohen e Felson (1979), all'uso di misure di autoprotezione in una popolazione generale con l'obiettivo di esaminare i fattori demografici degli individui che adottano misure per proteggersi dalla vittimizzazione del furto d'identità (Ylang, 2020). L'Autrice sostiene che, sebbene la responsabilità della prevenzione rispetto al furto di identità non sia da attribuire esclusivamente agli utenti, ma riguardi anche le organizzazioni (comprese le aziende e i governi) che raccolgono e utilizzano le loro informazioni e gli organi legislativi, che regolano il trattamento delle informazioni personali, il ruolo degli utenti resta cruciale perché la disattenzione può vanificare il lavoro di prevenzione svolto da governi e aziende (Ylang, 2020).

Incrociando i dati demografici (età, sesso, istruzione, stato civile e reddito) con la variabile dipendente, *capable guardianship* (Cohen, Felson, 1979), Ylang afferma che «Based on the findings, these individuals are much more likely to be white, female and more educated. Annual income exerted far less direct influence over the exercising of capable guardianship» (Ylang, 2020, p. 139).

Secondo questo studio, pertanto, le caratteristiche demografiche incidono sulle misure di autoprotezione che vengono adottate e, sebbene non privo di limiti, suggerisce l'importanza di misure proattive da parte degli utenti al fine di prevenire o minimizzare i danni del furto di identità (Ylang, 2020). Ciononostante, è importante riuscire a bilanciare correttamente i fattori di rischio e le eventuali caratteristiche delle vittime onde evitare di incappare in un processo di colpevolizzazione della vittima.

Spesso, infatti, viene attribuita la responsabilità ai singoli e a focalizzare l'attenzione sul ruolo dell'individuo piuttosto che chiamare in causa soluzioni strutturali di polizia o politiche. Sembra, in alcuni casi, presente una maggiore attenzione alle azioni e alle strategie che il singolo deve adottare al fine di proteggersi piuttosto che una riflessione sul ruolo che le aziende e gli stessi governi assumono in tale contesto. Emergono inoltre alcune contraddizioni in seno alle stesse istituzioni che, da un lato, evidenziano l'opportunità di misure appropriate atte a prevenire il furto di identità e la conseguente vittimizzazione e, dall'altro, lo descrivono come inevitabile anche di fronte a strategie preventive adeguate (Reynolds, 2023).

Dalla ricerca, realizzata da Reynolds (2023), emergono due temi contrastanti che vedono il furto di identità, da una parte, come inevitabile e, dall'altra, dovuto a vittime ingenui, non esperte di tecnologia, anziane o comunque colpevoli. Si evidenziano quindi alcuni nodi centrali come l'inevitabilità e una descrizione stereotipata della vittima cui si sommano atteggiamenti di colpevolizzazione e di autocolpevolizzazione. Quest'ultimo aspetto comporta particolari resistenze rispetto alla scelta di denunciare o, più semplicemente di raccontare l'accaduto anche se a familiari o amici e pertanto l'imbarazzo e la vergogna per non essere stati in grado di autoprotettersi frenano e costituiscono un ostacolo nella ricerca di aiuto. Le vittime subiscono un processo di *victim blaming*, viene riconosciuto loro un ruolo attivo senza tenere conto della sofisticazione degli strumenti e delle tecniche avanzate utilizzate dai ladri di identità digitali (Drew e Cross, 2013).

Per attenuare questi effetti, così come suggerito da Cole e Pontell (2006), i governi potrebbero fare pressione sulle istituzioni, che raccolgono e detengono informazioni personali per implementare misure di sicurezza più rigorose al fine di proteggere meglio i cittadini.

Contromisure

Esulando da caratteristiche personali specifiche, che potrebbero distorcere le attribuzioni di responsabilità a svantaggio delle vittime, le aziende responsabili della gestione e della protezione dei dati sensibili dei clienti possono implementare diverse strategie per prevenire e tutelare queste informazioni. Nel complesso, le aziende devono prioritariamente salvaguardare i dati e adottare misure adeguate a prevenire il furto di identità. Questo non solo aiuta a tutelare le persone, ma contribuisce anche a stabilire rapporti di fiducia con i clienti (Maitlo, 2019; Sullins, 2006) e gli stakeholder, il che è essenziale per il successo a lungo termine.

In relazione al furto di identità, le aziende, infatti, possono adoperarsi per garantire una protezione maggiore e a più livelli. In particolare, dovrebbero adottare misure adeguate a proteggersi da violazioni riguardanti i dati, come l'implementazione di controlli di accesso, la crittografia delle informazioni sensibili e la regolare verifica dei loro sistemi per individuare eventuali vulnerabilità (Murdoch, 2021). Inoltre, esse devono garantire trasparenza riguardo alle informazioni personali che raccolgono e utilizzano. Ciò significa non solo fornire politiche sulla *privacy* chiare e concise, ma anche ottenere il consenso prima di chiedere e adoperare le informazioni personali. È altresì importante notificare tempestivamente la violazione dei sistemi di protezione dei dati in modo tale da consentire di adottare misure appropriate per proteggersi come, per esempio, l'aggiornamento delle proprie password. Responsabilità e collaborazione, infine, possono rappresentare due parole chiave atte a delineare la posizione delle aziende in questo delicato equilibrio di raccolta sistematica e gestione di informazioni. Esse, infatti, non solo devono essere ritenute responsabili delle loro azioni ma, più precisamente, devono assumersi l'onere di eventuali violazioni di dati e compensare gli individui che hanno subito danni a seguito della violazione stessa. Devono altresì collaborare con i governi e altri stakeholder per sviluppare e implementare le migliori pratiche per la protezione dei dati e la prevenzione del furto di identità⁶⁸.

Inoltre, insieme ai governi che devono tutelare i loro cittadini in un mondo sempre più globale e interconnesso, le aziende e le istituzioni possono proporre politiche comuni per impedire, o quanto meno ridurre, il furto di identità.

In questa direzione e prendendo ad esempio il Regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR) europeo⁶⁹, i governi possono proporre leggi più stringenti sulla protezione dei dati, regolandone la raccolta, la conservazione e l'utilizzo da parte delle aziende, nonché richiedendo alle aziende di notificare tempestivamente ai consumatori le avvenute violazioni dei dati e la necessità di adottare misure appropriate per proteggere le loro informazioni personali. In secondo luogo, prendendo spunto dalla direttiva europea 2022/2555⁷⁰ – entrata in vigore nel 2023 – le aziende possono migliorare le loro misure di sicurezza informatica per proteggersi dagli attacchi informatici. Questo include il rafforzamento dei controlli di accesso, la crittografia dei dati sensibili e la verifica regolare dei sistemi per individuare precocemente potenziali vulnerabilità. In questo modo, governi e aziende possono adottare misure per proteggere le infrastrutture critiche, come reti di telecomunicazioni e impianti di produzione di energia, da attacchi informatici e tentativi di furto di dati sensibili.

⁶⁸ “Corporate Identity Theft Prevention and Response: A Best Practices Guide” by the Identity Theft Prevention and Identity Management Standards Panel (IDSP) (2019).

⁶⁹ Regulation (2016/679) on the protection of natural persons with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data, and repealing Directive 95/46/Ec (Data Protection Directive).

⁷⁰ Directive (EU) 2022/2555 of the European Parliament and of the council on measures for a high common level of cybersecurity across the union, amending Regulation (EU) No 910/2014 and Directive (EU) 2018/1972, and repealing Directive (EU) 2016/1148 (NIS 2 Directive).

Infatti, secondo questa direttiva più recente, le aziende identificate come gestori di servizi essenziali, come energia, trasporti, acqua, infrastrutture bancarie, mercati finanziari, assistenza sanitaria e infrastrutture digitali, devono implementare adeguate misure di sicurezza e segnalare incidenti gravi alle autorità nazionali competenti. I principali fornitori di servizi digitali, come motori di ricerca, servizi di *cloud computing* e *marketplace online*, devono conformarsi ai requisiti di sicurezza e notifica indicati nella direttiva. Infine, è fondamentale che i vari attori privati e pubblici coinvolti forniscano informazioni chiare sulla privacy: governi e aziende possono condividere indicazioni chiare e trasparenti sulla raccolta, l'uso e la condivisione dei dati personali degli utenti⁷¹, in modo che i cittadini siano consapevoli dei rischi e delle protezioni a loro disposizione.

A questo proposito, una maggiore formazione sull'argomento è essenziale. Governi e aziende possono, infatti, educare gli utenti su come proteggere le proprie informazioni personali online e questo, quindi, include suggerimenti sulla creazione di password più difficili da decodificare, istruzioni atte a riconoscere tentativi di phishing e consigli sull'inopportuna abitudine di condividere sul web informazioni personali⁷². Quando invece il danno è già stato determinato da condotte illecite, le vittime devono essere seguite e compensate sia dalle autorità sia dalle aziende per rispondere ai significativi disagi finanziari ed emotivi che ne conseguono.

È quindi evidente che, per mettere in atto contromisure efficaci contro il furto di identità online, è necessaria una sinergia che coinvolga a diversi livelli governi, aziende e utenti. Solo con uno sforzo congiunto dal basso verso l'alto sarà possibile attuare strategie capaci di contrastare le varie dimensioni di un fenomeno in crescita come il furto di identità.

Conclusioni

Questo contributo presenta una panoramica – sebbene non esaustiva – delle varie tipologie, dinamiche e dimensioni sociali legate al furto di identità online. Inizialmente è stata fornita una definizione teorica del fenomeno, successivamente, il contributo si è concentrato sul furto di identità, le frodi e le caratteristiche a livello digitale, come quelle relative ai dati sensibili o alle perdite finanziarie correlate. Inoltre, si è tentato di evidenziare i vari fattori di rischio e le contromisure che possono essere messe in atto a diversi livelli: sia da parte degli utenti, ma soprattutto dalle aziende e dai governi coinvolti, i quali devono proteggere i dati e garantire i diritti delle vittime. A questo proposito, vale la pena sottolineare – ancora una volta – come eventuali responsabilità individuali non dovrebbero assolvere le istituzioni incaricate di tutelare i cittadini. Un importante studio di Reynolds (2023), infatti, mette in luce come i messaggi istituzionali sulla responsabilità individuale degli utenti di fronte al furto di identità in realtà mascherino una deresponsabilizzazione delle istituzioni e finiscano sostanzialmente per influenzare negativamente la richiesta di aiuto e di denuncia delle vittime. Queste ultime, contrariamente a quanto comunemente ritenuto, non subiscono soltanto perdite economiche, ma conseguenze di varia natura da imputare anche a un contesto sociale, che spesso le colpevolizza per ciò che hanno subito. Per dare luce a questi aspetti, che non sempre trovano adeguata collocazione in letteratura, si è scelto di procedere all'analisi del fenomeno attraverso un approccio vittimologico, che tenga conto dei vari aspetti che concorrono a definire l'esperienza vittimizante. L'obiettivo ultimo di questa panoramica è fornire al lettore alcuni strumenti interpretativi per comprendere maggiormente

⁷¹ Data Protection in the European Union: The Role of National Law and the European Union, 2019.

⁷² Esistono diverse strategie che gli utenti possono adottare per difendersi dal furto di identità online. Ad esempio, è essenziale utilizzare password robuste e uniche per ogni account online. Evitare di utilizzare la stessa password per più account e usare una combinazione di lettere, numeri e simboli per rendere le password difficili da indovinare.

il furto di identità digitale che, a prescindere dalle diverse modalità di sottrazione e successiva appropriazione di dati e informazioni, si presenta come un fenomeno complesso in grado di coinvolgere attori diversi, dai singoli utenti alle istituzioni e dalle forze di polizia alle aziende.

Bibliografia

Ali, M. A. Azad, M. Parreno Centeno, F. Hao and A. van Moorsel, (2019), “Consumer-facing technology fraud: Economics, attack methods and potential solutions”, *Future Generation Computer Systems* 100, pp. 408-427.

Button, M. (2019). *Digital Fraud: Preventing, Investigating and Responding*, *Journal of Financial Crime*, Volume: 26, Numero 2, p. 423-431, DOI: 10.1108/JFC-11-2017-0111.

Chawki, M. (2021), “Cybercrime in the Context of COVID-19,” in K. Arai (ed.), *Intelligent Computing. Lecture Notes in Networks and Systems*, vol. 285. Cham, Springer, 2021.

Clarke, R.V. (2004), “Technology, Criminology and Crime Science”, *European Journal on Criminal Policy and Research* 10.

Cohen, L. and Felson, M. (1979), “Social change and crime rate trends: a routine activity approach”, *American Sociological Review*, Vol. 52 No. 2, pp. 170-183.

Cole SA and Pontell HN (2006) ‘Don’t be low hanging fruit’: Identity theft as moral panic. In: Monahan T (ed.) *Surveillance and Security: Technological Politics and Power in Everyday Life*. New York: Routledge, pp. 125–147.

Collins, J. M. (2005), *Preventing Identity Theft in Your Business: How to Protect Your Business, Customers, and Employees*, Wiley.

CSD. *Study on online identity theft and identity-related crime*. Sofia: CSD, 2022

Drew JM and Cross C (2013) *Fraud and its PREY: Conceptualising social engineering tactics and its impact on financial literacy outcomes*. *Journal of Financial Services Marketing* 18(3): 188–198.

European Commission, Directorate-General for Migration and Home Affairs, *Study on online identity theft and identity-related crime: final report*, Publications Office of the European Union, 2022, <https://data.europa.eu/doi/10.2837/197724>

Eve, M.P. (2016), *Password*, New York, Bloomsbury Academic.

Finklea, K. (2014) *Identity Theft: Trends and Issues, Report*, 16 January 2014; Washington D.C., pp. 78-79, (<https://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc462892>, accessed 23 May 2023).

Golladay K., Holtfreter, K. (2017), “The Consequences of Identity Theft Victimization: An Examination of Emotional and Physical Health Outcomes,” *2017 Victims & Offenders* 12:5, 741-760.

Graham, J., Brown S., (2011), “Medical Identity Theft: The Future Threat of Health Care Fraud in America”, *2011 FBI Law Enforcement Bulletin* 80(11), 1-8.

Katelyn Golladay & Kristy Holtfreter (2016): *The Consequences of Identity Theft Victimization: An Examination of Emotional and Physical Health Outcomes, Victims & Offenders*.

Kalvet T., Tiits M., Ubakivi-Hadachi, P. (2018) “Risks and Societal Implications of Identity Theft,” in A. Chugunov, Y. Misnikov, E. Roshchin and D. Trutnev (eds), *Electronic Governance and Open Society: Challenges in Eurasia*, Series “Communications in Computer and Information Science,” vol. 947, Cham, Springer, 2018.

- Hille, G. Walsh and M. Cleveland, "Consumer Fear of Online Identity Theft: Scale Development and Validation," 2015 *Journal of Interactive Marketing* 30(1), 1-19.
- Li, Y., Liu, Q. (2021) "A comprehensive review study of cyber-attacks and cyber security; Emerging trends and recent developments," 2021 *Energy Reports* 7, pp. 8176-8186.
- Maitlo, A. (2019), "Preventing Identity Theft: Identifying Major Barriers to Knowledge-sharing in Online Retail Organisations," 2019 *Information Technology & People* 32.5, pp. 1184-215.
- Murdoch, B. (2021), "Privacy and Artificial Intelligence: Challenges for Protecting Health Information in a New Era," 2021 *BMC Medical Ethics* 22.1, pp. 1-6.
- Reynolds, D. (2023). Everyone is victimized or only the naïve? The conflicting discourses surrounding identity theft victimization. *International Review of Victimology*, 29(3), 449-465.
- Reyns, B. W. (2013). Online Routines and Identity Theft Victimization: Further Expanding Routine Activity Theory beyond Direct-Contact Offenses. *Journal of Research in Crime and Delinquency*, 50(2), 216–238
- Ryan Randa & Bradford W. Reyns (2019): The Physical and Emotional Toll of Identity Theft Victimization: A Situational and Demographic Analysis of the National Crime Victimization Survey, *Deviant Behavior*.
- Schlackl, F., Link, N., Hoehle, H. (2022), "Antecedents and Consequences of Data Breaches: A Systematic Review," 2022 *Information & Management* 59.4 103638.
- Stojakovic N, D'Alessio SJ, Stolzenberg L. Intangible Identity Theft and Intimate Partner Violence. *Violence and Victims*. 2023 Dec;38(6):819-838.
- Sullins, L. (2006), "Phishing for solution: domestic and international approaches to decreasing online identity theft," 2006 *Emory International Law Review* 20(1), pp. 397-434.
- Ylang, N. (2020), "Capable guardianship against identity theft: Demographic insights based on a national sample of US adults", [Journal of Financial Crime](#), Vol. 27 No. 1, pp. 130-142.
- Tajpour A., Zamani, M. (2021), *Identity Theft and Prevention*, in Tanwar R., et al., *Information Security and Optimization*, Taylor and Francis, New York.
- Van der Meulen, N. (2011), *Financial Identity Theft. Context, challenges and countermeasures*, The Hague, T.M.C. Asser Press, 2011.
- Williams, M.L., (2016), "Guardians Upon High: An Application of Routine Activities Theory to Online Identity Theft in Europe at the Country and Individual Level," 2016 *The British Journal of Criminology* 56(1), pp. 21-48.

Nuove prospettive per la partecipazione pubblica digitale nel web 4.0

I processi di transizione tecnologica verso il web 4.0 aprono nuovi scenari per la partecipazione pubblica digitale. La Commissione europea ha delineato una strategia per un approccio consapevole e partecipativo, con focus su sostenibilità, inclusività e salvaguardia dei diritti digitali. L'iniziativa mira a garantire accesso sicuro e democratico alle tecnologie emergenti, promuovendo la partecipazione attiva dei cittadini.

Di Maria Stefania Podda, Ph.D in Amministrazione digitale e comunicazione pubblica, docente a contratto di Teorie e metodo per il web e lo sviluppo multimediale all'Università degli studi di Sassari

I processi di transizione tecnologica, segnati dal passaggio alla quarta generazione del web, aprono nuovi scenari per la comunicazione e partecipazione pubblica digitale. Il percorso per un approccio più consapevole circa gli strumenti e opportunità, oltre che delle minacce e rischi rappresentati dalle nuove tecnologie del web 4.0, è stato tracciato dalla Commissione europea attraverso la strategia delineata con la comunicazione del luglio 2023 *“Un’iniziativa dell’UE sul web 4.0 e i mondi virtuali: muoversi in anticipo verso la prossima transizione tecnologica”* (COM(2023) 442), elaborata a seguito di una consultazione con 140 cittadini, da cui sono emersi principi guida e raccomandazioni che devono ispirare le azioni e le politiche dell’UE nel rinnovato e mutevole contesto della trasformazione digitale.

Ciò che è scaturito dalla consultazione del panel di cittadini, realizzata tra il mese di febbraio e aprile 2023, è innanzitutto l’esigenza di garantire una circolarità nel processo di produzione normativa e di regolamentazione da parte dell’Unione europea e degli stati membri, sull’utilizzo e l’accesso alle tecnologie del web 4.0 e, in particolare, ai mondi virtuali. Emerge un bisogno di partecipazione e di coinvolgimento attivo della collettività, per essere protagonista, insieme alle istituzioni, dei processi di cambiamento in atto nella società dell’informazione, che tendono a plasmare e a condizionare in modo sempre più pervasivo anche la vita reale, in una logica di costante ibridazione tra analogico e digitale, dove le nuove piattaforme ricoprono un ruolo centrale (Bentivegna & Boccia Artieri 2021, Lovari 2022).

Le potenzialità offerte dalla quarta generazione del world wide web (intelligenza artificiale e ambientale avanzata, internet delle cose, blockchain, mondi virtuali e tecnologie XR), rendono gli oggetti e gli ambienti digitali e reali pienamente integrati e interconnessi, e permettono di fare esperienze immersive, combinando senza soluzione di continuità il mondo fisico e il mondo digitale.

Le applicazioni delle tecnologie web 4.0, e dei mondi virtuali in particolare, sono molteplici, e vanno dalla co-progettazione ai test e simulazioni, dalla collaborazione all'apprendimento, dalla socializzazione all'intrattenimento, fino alla partecipazione democratica, per offrire ai cittadini nuove modalità e strumenti per esprimere le proprie opinioni e suggerimenti intorno a tematiche e *policies*. Ma in che modo cittadini e portatori di interesse possono prendere parte e contribuire al processo di *policy making* e di elaborazione e attuazione delle politiche pubbliche in uno scenario estremamente complesso come quello tracciato dal web 4.0?

È l'interrogativo che accompagna il percorso di consultazione avviato dalla Commissione europea, nel solco della strategia che delinea il "Decennio Digitale 2030", istituito dalla Decisione (UE) 2022/2481 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 14 dicembre 2022, i cui obiettivi sono articolati in quattro dimensioni: competenze digitali, servizi pubblici digitali, digitalizzazione delle imprese e infrastrutture digitali sicure e sostenibili.

Le azioni definite nell'iniziativa UE sul web 4.0, in armonia con il programma strategico per il decennio digitale, si sviluppano su tre principali ambiti: competenze, imprese e amministrazioni pubbliche.

Con riguardo a quest'ultimo ambito, la richiesta di partecipazione e di coinvolgimento da parte del pubblico impone il dovere da parte delle istituzioni di soddisfare le istanze democratiche assicurando innanzitutto l'accesso a tutti i cittadini, e rimuovendo gli ostacoli e le barriere anche di natura tecnica, che impediscono l'effettivo processo partecipativo in ambito digitale.

Per questo gli spazi all'interno delle nuove piattaforme e dei mondi virtuali che saranno gestiti anche dalle pubbliche amministrazioni devono rispondere a esigenze di apertura e piena accessibilità, nonché di interoperabilità tra i sistemi, nel rispetto innanzitutto della normativa in tema di *cybersecurity* e di protezione dei dati personali. Diventa, dunque, un imperativo imprescindibile garantire il rispetto dei diritti di cittadinanza digitale, oltre che assicurare la trasparenza in relazione alle finalità, alle modalità di fruizione e di utilizzo dei sistemi.

È dalle raccomandazioni emerse dal panel di cittadini, accorpate per semplicità in due principali aree omogenee (transizione digitale sostenibile e inclusiva e partecipazione attiva nel web 4.0), che muovono le riflessioni del presente articolo, per giungere alla traiettoria che deve guidare le istituzioni nel governare in modo partecipativo e democratico l'attuale processo di transizione.

Transizione digitale sostenibile e inclusiva

La consultazione con i cittadini ha messo in evidenza un aspetto cruciale, ovvero la necessità di conciliare la transizione digitale con la transizione ecologica, per realizzare una rivoluzione digitale sostenibile (Longo 2020), nella consapevolezza che le due dimensioni sono interdipendenti e interconnesse. In questo nuovo scenario, segnato dallo sviluppo delle relazioni nodali all'interno della rete 4.0, non si può prescindere dal coinvolgimento di soggetti singoli o organizzati nella realizzazione di un cambiamento che deve essere segnato dalla sostenibilità sotto il profilo dei rapporti economici e sociali, dei diritti, oltre che dell'ecologia e dell'ambiente.

Per evitare danni ambientali, e in una logica di economia circolare, i cittadini chiedono che i prodotti e i servizi digitali vengano realizzati, utilizzati, riciclati e smaltiti avendo cura di ridurre al minimo le ricadute negative sull'ambiente e sulla dimensione sociale.

Promuovere lo sviluppo, la diffusione e l'uso attivo di tecnologie digitali innovative con un impatto ambientale positivo diventa dunque una priorità, se si vuole garantire un modello di trasformazione digitale in cui la tecnologia contribuisca alla lotta contro i cambiamenti climatici e a favorire la transizione verde.

Per questo i cittadini europei chiedono che si realizzi un collegamento tra mondi virtuali e sostenibilità ambientale nell'ambito dei processi produttivi delle aziende che operano nel settore e nell'erogazione dei servizi. Con la raccomandazione n. 12 *“Per mondi virtuali circolari: diritti e responsabilità dei cittadini e delle industrie”*, si invitano le istituzioni europee a promuovere azioni di sensibilizzazione ambientale presso cittadini e imprese, e garantire che le apparecchiature dei mondi virtuali facciano parte dell'economia circolare. Si rende necessario che la legislazione sui mondi virtuali obblighi i soggetti industriali a produrre strumenti riciclabili/riparabili e a limitare i problemi relativi all'obsolescenza. Nel contempo, con la raccomandazione n. 13 *“Mondi virtuali verdi con energie rinnovabili e trasparenti”*, i cittadini reclamano l'istituzione di un sistema di sanzioni e premi da imporre alle imprese che operano nei mondi virtuali al fine di internalizzare i costi ambientali delle loro tecnologie e dell'hardware. La responsabilizzazione di cittadini e imprese rispetto a un uso ottimale delle risorse tecnologiche necessita, pertanto, dell'impulso da parte delle istituzioni attraverso un sistema di regole e politiche tese, da un lato, a promuovere comportamenti corretti e, dall'altro, a contrastare le violazioni.

La domanda di sostenibilità riguarda non solo l'ambiente ma anche la sfera economica, istituzionale e sociale, in una logica più ampia di innovazione sostenibile (Epifani 2020) che considera la trasformazione digitale come motore di sviluppo della società nel suo complesso, mettendo sempre al centro la dimensione umana.

A questo riguardo, la consultazione ha fatto emergere l'esigenza di assicurare, nel percorso di transizione digitale, un approccio basato sullo sviluppo di mondi virtuali antropocentrici, che tenga conto dell'impatto delle tecnologie sull'uomo, sul benessere sociale e sulla salute: con la raccomandazione n. 14 *“Mondi virtuali: costruiamo insieme, in modo responsabile, un futuro sano!”*, i cittadini invitano a provvedere all'istituzione di un programma di ricerca intensivo relativo all'impatto dei mondi virtuali sulla nostra salute e con la raccomandazione n. 15 *“Indicatori per mondi virtuali sani, inclusivi, trasparenti e sostenibili”*, chiedono la messa in atto di indicatori in grado di misurare gli impatti sociali, ambientali, mentali e fisici dell'uso dei mondi virtuali.

Va ricordato, inoltre, che garantire una trasformazione digitale antropocentrica e sostenibile è l'obiettivo principale della dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali per il decennio digitale (2023/C 23/01), e che già nella «Dichiarazione di Lisbona – Democrazia digitale con uno scopo», gli stati membri hanno chiesto l'adozione di un modello di trasformazione digitale che rafforzi la dimensione umana.

Le istituzioni europee, gli stati membri e i cittadini sono concordi nel voler affermare una trasformazione digitale che metta al centro le persone, che garantisca la connettività e la piena disponibilità delle opportunità offerte dal mondo digitale anche attraverso la formazione e il rafforzamento delle competenze.

La sostenibilità sul piano sociale del processo di trasformazione digitale, comporta, dunque, garantire l'inclusione e l'accessibilità, ovvero parità di accesso ai servizi pubblici digitali, in una logica di superamento del *digital divide* e delle condizioni di disuguaglianza che limitano l'accesso alla rete e al cyberspazio e la conseguente fruizione collettiva da parte di tutti i cittadini dei servizi della pubblica amministrazione.

Una preconditione indispensabile per l'effettivo esercizio dei diritti di cittadinanza digitale, da intendersi sia sul piano individuale che sociale (Marsocci 2015), senza pertanto generare disparità di trattamento e incorrere nel mancato rispetto dei diritti costituzionali di cui agli artt. 2 e 3 in particolare, è la promozione dell'alfabetizzazione informatica dei cittadini come sancito all'art. 8 del CAD (D.lgs n. 82/2005).

Per tale ragione i cittadini europei chiedono all'UE il rafforzamento delle competenze digitali attraverso programmi di apprendimento rivolti alla collettività e, in modo particolare, alle fasce più deboli a maggior rischio di esclusione dai processi di transizione digitale.

A tal proposito, con la raccomandazione n. 18 *“sviluppo delle infrastrutture digitali”*, si raccomanda di garantire la parità di accesso alle tecnologie attraverso l'attuazione di un piano di sviluppo infrastrutturale di vasta portata, che promuova l'accesso a tutti anche a livello finanziario. Sulla stessa linea anche la raccomandazione n. 20 *“Accessibilità per tutti: nessuno deve essere lasciato indietro”* con la quale si chiede che tutti i cittadini dell'UE siano in grado, sul piano tecnico e procedurale, di accedere ai mondi virtuali e di coglierne le opportunità in funzione delle loro esigenze, dei loro desideri e dei loro interessi.

Per questo è necessario garantire la più ampia diffusione dell'identità digitale in condizioni di sicurezza e affidabilità, assicurare l'accessibilità e il riutilizzo delle informazioni e degli open data, e fare in modo che l'evoluzione tecnologica sia accompagnata da misure di garanzia sul piano etico, sociologico e giuridico.

Per far fronte a queste esigenze l'Unione europea si è impegnata a promuovere sistemi di intelligenza artificiale antropocentrici, affidabili ed etici nell'intero corso del loro sviluppo, anche attraverso la recente adozione dell'*AI Act*, nonché a garantire un livello adeguato di trasparenza degli algoritmi rispetto al processo decisionale sotteso al funzionamento dei sistemi in rapporto agli utenti utilizzatori (D'Acquisto 2022), per fare in modo che le persone siano informate e ne facciano un utilizzo consapevole, assicurando la libertà di scelta nell'interazione con tali sistemi che devono essere progettati secondo l'approccio *privacy by design*, nel rispetto del Regolamento 2016/679 (GDPR).

Le nuove tecnologie, inoltre, non sono neutrali rispetto alle implicazioni di carattere civico e sociale. Per questo si avverte l'esigenza di rafforzare la cittadinanza digitale per sviluppare il senso di responsabilità e assicurare il rispetto delle regole di convivenza civile e dello stato di diritto anche nel nuovo ambiente virtuale. Va in questa direzione la raccomandazione n. 16 *“Normativa per i mondi virtuali in materia di istruzione e sensibilizzazione - Io, te e il metaverso”*, con la quale si chiede di adottare norme di buona qualità su come comportarsi nei mondi virtuali che orientino la cittadinanza digitale.

La dimensione umana, pertanto, resta al centro del dibattito sulla transizione digitale, affinché le nuove tecnologie siano progettate e sviluppate per la creazione di spazi equi in cui siano garantiti i principi di uguaglianza e di non discriminazione, e vengano utilizzate con l'intento di generare un impatto positivo sul piano sociale, economico e ambientale.

La partecipazione nel nuovo spazio pubblico digitale

Dalla consultazione pubblica sul web 4.0 e i mondi virtuali è emersa l'esigenza da parte dei cittadini di essere protagonisti attivi della rivoluzione digitale in atto, attraverso processi di partecipazione che possano guidare il cambiamento, avendo riguardo alla dimensione antropocentrica e al rispetto imprescindibile dei diritti della persona tutelati dal diritto europeo e internazionale.

A garanzia della tutela dei diritti è necessario che l'accesso agli ambienti digitali, specie quelli caratterizzati dalle tecnologie di quarta generazione, avvenga in piena sicurezza e affidabilità, perché il cittadino si senta al sicuro e a suo agio e possa esercitare in piena libertà anche il proprio diritto a partecipare al dibattito pubblico.

L'accesso al nuovo spazio pubblico digitale deve essere consentito a tutti, a garanzia di un dibattito democratico, pluralistico e diversificato. Inoltre, perché la partecipazione sia effettiva, devono verificarsi le condizioni di salvaguardia delle libertà di espressione, nonché di riunione e di

associazione che sono tutelate dall'ordinamento europeo (artt. 11 e 12 Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea (2000/C 364/01)), e che devono trovare corrispondenza nell'ambiente digitale.

Da qui le raccomandazioni del panel di cittadini che orientano la partecipazione democratica nei mondi virtuali e attraverso le tecnologie 4.0: la raccomandazione n. 5 *“Forum partecipativi per sviluppi, regolamenti e norme comuni”*, da cui emerge la necessità di regolamentare nel quadro del diritto europeo la partecipazione nello spazio pubblico digitale, e la raccomandazione n. 21 *“Quadri giuridici per la trasparenza e la protezione di tutti nel metaverso: dare priorità ai gruppi vulnerabili”*.

Queste raccomandazioni evocano un problema cruciale – tuttora irrisolto - rappresentato dalla minaccia ai diritti nel mondo digitale e solleva dibattiti sull'assenza di strumenti normativi adeguati che possano arginare i pericoli e le insidie delle nuove tecnologie web, legati in particolare alla diffusione e all'utilizzo degli algoritmi e dei big data (Morcellini 2022). La recente adozione dell'*AI Act* da parte del Parlamento europeo e del Consiglio può, in parte, soddisfare le esigenze di regolamentazione legate allo sviluppo delle tecnologie di intelligenza artificiale nel mercato unico europeo, nel rispetto, tra gli altri, dei principi di sicurezza, privacy e trasparenza, ma non può essere sufficiente in uno scenario estremamente “liquido” come quello del web, soggetto a repentine trasformazioni imprevedibili e spesso impercettibili, tali da renderlo difficilmente governabile, specie a fronte di una scarsa conoscenza da parte degli utenti fruitori dei sistemi e algoritmi.

Davanti alle prospettive di una tecnologia in costante evoluzione, i cittadini chiedono con forza l'intervento delle istituzioni anche per supportare una maggiore consapevolezza circa le opportunità, i rischi e le criticità connesse all'utilizzo dei nuovi sistemi e piattaforme.

Molte delle raccomandazioni, per altro, si riferiscono ai mondi virtuali, considerato l'impatto che queste nuove tecnologie possono avere nella vita delle persone, data la pervasività e la compenetrazione tra realtà fisica e ambiente digitale, anche in una prospettiva di accesso ai servizi pubblici tramite i nuovi sistemi.

Tra queste, la raccomandazione n. 7, *“Passaggio o accesso agevole nel metaverso per acconsentire esplicitamente all'uso di determinati dati”* con la quale si chiede un meccanismo standardizzato e di facile uso che garantisca la trasparenza dei dati, sia nella raccolta che nel trattamento e conservazione, e attraverso il quale sia esplicitamente concessa l'autorizzazione all'uso; la raccomandazione n. 11 *“Libero accesso alle informazioni sugli strumenti digitali e ai mondi virtuali per tutti i cittadini dell'UE”*, perché sia garantito a tutti un accesso libero e agevole alle informazioni riguardanti gli strumenti digitali e i mondi virtuali.

Perché sia resa effettiva la partecipazione ai processi decisionali in ambito digitale è necessario, inoltre, che le pubbliche amministrazioni si dotino di infrastrutture tecnologiche adeguate che assicurino l'interoperabilità e l'interconnessione tra i sistemi in uso. Alcune prescrizioni in questo senso sono contenute nel Piano triennale 2024-2026 per l'Informatica nella Pubblica amministrazione, redatto dall'Agenzia per l'Italia Digitale, nel quale si prevede che *“ogni singolo ente pubblico divenga un ecosistema amministrativo digitale, alla cui base ci siano piattaforme organizzative e tecnologiche, ma in cui il valore pubblico sia generato in maniera attiva da cittadini, imprese e operatori pubblici.”* (Piano Triennale Informatica per la PA 2024-2026, p. 17)

Le soluzioni suggerite dall'AgID prevedono, tra le altre, che i processi digitali collettivi siano basati su sistemi *e-service*, che permettano lo scambio di dati/informazioni in maniera automatica e interoperabile, per facilitare l'interazione tra cittadini e pubblica amministrazione; sul principio *once only*, in modo che, ogni volta che si attiva un processo di consultazione e di partecipazione, agli utenti dei quali si dispongono già dei rispettivi dati e informazioni, questi non debbano essere nuovamente richiesti.

La trasformazione digitale della Pubblica amministrazione nella direzione dell'interoperabilità, comporta anche una maggiore apertura dei sistemi e del patrimonio informativo che deve essere reso accessibile in formato aperto secondo il principio *openness*. Affinché si colgano appieno le potenzialità offerte dalle nuove tecnologie web anche nello sviluppo dei processi di *e-participation*, è condizione necessaria che le pubbliche amministrazioni si dotino di sistemi e di un'infrastruttura di rete adeguati, supportati dalla creazione di spazi di dati (*data spaces*) comuni e interoperabili al fine di superare le barriere legali e tecniche alla condivisione, e da meccanismi che garantiscano nel contempo l'apertura, l'accessibilità e la sicurezza.

Nel nuovo spazio digitale per il dibattito pubblico, un ruolo importante può essere svolto dai mondi virtuali, a condizione che questi strumenti siano resi accessibili e siano accompagnati dalle misure di sicurezza che consentano ai cittadini di gestire le identità, i dati e i beni virtuali, nonché le regole comportamentali che i partecipanti sono tenuti a rispettare. Per questo è indispensabile che le istituzioni intervengano per normare l'utilizzo dei mondi virtuali, quali il metaverso, per organizzare e disciplinare, da un lato, gli aspetti tecnologici e infrastrutturali e, dall'altro, il libero accesso da parte dei cittadini (Basdevant, François, Ronfard 2022).

Questi aspetti sono fondamentali se si considera il processo di transizione come un'estensione del mondo reale al mondo virtuale, al punto che la presenza digitale non sarà più separata dalla realtà fisica (Boccia Artieri 2022).

L'interconnessione tra virtuale e reale che lo scenario tecnologico può generare, impone dunque di rafforzare gli strumenti per rendere fluido e accessibile il passaggio tra le due dimensioni, e assicurare la continuità sul piano dei diritti, delle tutele e garanzie, affinché non vengano intaccati i principi democratici di libertà e uguaglianza, e contenere in questo modo i rischi di una limitazione alla partecipazione pubblica.

Nel rinnovato contesto della transizione digitale, non possono essere ignorati i pericoli di una distorsione del dibattito pubblico, già notevolmente trasformato dall'utilizzo dei nuovi media e, in particolare, dei social network che hanno, tra l'altro, determinato la crescente "disintermediazione" (Boccia Artieri e Bentivegna 2021). Quest'ultima genera ricadute negative anche sulla partecipazione e sull'esperienza attiva degli utenti, nonché sulla qualità dei contenuti veicolati attraverso la rete, con i rischi connessi anche alla deriva disinformativa, alla mancata verifica delle fonti, e alla sovrapposizione di voci, a cui si accompagna la minaccia in espansione dell'indifferenza verso la conoscenza (Morcellini 2024).

Il cambiamento in atto, con la prospettiva dell'accesso libero ai mondi virtuali, richiederà inoltre una regolamentazione del dibattito anche a garanzia del pluralismo, attraverso l'adozione di misure idonee a contrastare l'invasione degli algoritmi (Morcellini 2021), a vantaggio della veridicità e autorevolezza delle informazioni che viaggeranno nel nuovo spazio pubblico digitale, e delle regole democratiche che devono governare la partecipazione e il *decision making* che, specie se legato a situazioni complesse che richiedono un approccio *data driven*, possono essere supportati dalla macchina e dalla tecnologia, senza che questa si sostituisca alle modalità e attitudini decisionali dell'essere umano.

Bibliografia e sitografia

- Basdevant A, François C, Ronfard R, "*Mission exploratoire sur les métavers*", ottobre 2022.
Bentivegna S., Boccia Artieri G, *Voci dalla democrazia. Il futuro del dibattito pubblico*, il Mulino, Bologna, 2021.

- Boccia Artieri G., *Stati di connessione. Pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*, FrancoAngeli, Milano, 2012.
- Boccia Artieri G., La nostra vita “ibrida” nel Metaverso: così dobbiamo co-progettare il nostro futuro (o subirlo), in *agendadigitale.eu*, 2022.
- Consiglio dell'Unione europea, "Metaverso – mondi virtuali, sfide reali", marzo 2022.
- COM(2023) 442, *Un'iniziativa dell'UE sul web 4.0 e i mondi virtuali: muoversi in anticipo verso la prossima transizione tecnologica*.
- 2023/C 23/01, *Dichiarazione europea sui diritti e i principi digitali per il decennio digitale*
- D'Acquisto G., *Decisioni prese dall'intelligenza artificiale, cosa rischiamo? Le sfide sul tavolo Ue*, in I Quaderni di *Agendadigitale.eu*, Fasc. I/2022.
- Epifani S., “*Sostenibilità digitale*”, Digital Transformation Institute, Roma, 2020.
- Longo A., *Il verde e il blu – per un'etica del nostro secolo*, in I Quaderni di *Agendadigitale.eu*, Fasc. V/2020
- Marsocci P., *Cittadinanza digitale e potenziamento della partecipazione politica attraverso il web: un mito così recente già da sfatare?*, Rivista AIC n. 1/2015.
- Morcellini M., *Le nostre vite gestite dalle Big Tech: le sfide per cultura, democrazia e regolazione*, in *agendadigitale.eu*, 2021.
- Morcellini M., *Media digitali sovrani assoluti? Come influiscono su politica e società*, in I Quaderni di *Agendadigitale.eu*, Fasc. I/2022
- Morcellini M., *Comunicazione post-covid: i nuovi equilibri dopo la “tempesta perfetta”*, in *agendadigitale.eu*, 2024.
- SWD(2023)250 final, Documento di lavoro dei servizi della Commissione che accompagna il documento COMUNICAZIONE DELLA COMMISSIONE AL PARLAMENTO EUROPEO, AL CONSIGLIO, AL COMITATO ECONOMICO E SOCIALE EUROPEO E AL COMITATO DELLE REGIONI “Un'iniziativa dell'UE sul web 4.0 e i mondi virtuali: muoversi in anticipo verso la prossima transizione tecnologica”
- https://citizens.ec.europa.eu/virtual-worlds-panel_it

Migrazioni piattaformaizzate. Pratiche digitali e tentativi di *e-inclusion*

Questo lavoro esplora come i migranti utilizzano i mezzi digitali prima, durante e dopo il viaggio, trasformando smartphone e piattaforme online in veri e propri "frammenti di casa". La ricerca si concentra sui giovani migranti in Italia, analizzando il loro accesso alla Rete e le pratiche di consumo mediale nelle strutture di accoglienza.

Di **Giacomo Buoncompagni**, (PhD) assegnista di ricerca in Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l'Università di Firenze

Abstract

Prima, durante e dopo il viaggio, ogni medium tecnologico assume per il migrante una valenza soggettiva. Quest'ultimo diviene l'oggetto diasporico per eccellenza in grado di ospitare esperienze relazionali perché solo negli spazi virtuali è possibile accorciare le distanze che separano chi parte, chi è in viaggio e chi rimane. Ecco che il proprio smartphone e le piattaforme online si trasformano immediatamente in un "frammento di casa", una *platform-home*, capace di preservare un regime di sicurezza ontologica (Moore, 2017; Van Dijck, De Waal, Poell 2019; Buoncompagni, 2021). La ricerca che si intende presentare pone l'attenzione sui soggetti stranieri e il loro rapporto con i *digital devices*. Nello specifico lo studio indaga le possibilità/capacità dei giovani migranti di accedere alla Rete e le loro pratiche di consumo mediale all'interno delle strutture di accoglienza in Italia.

Giacomo Buoncompagni (PhD) è assegnista di ricerca in Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l'Università di Firenze dove insegna "Comunicazione e Salute". È inoltre docente di "Sociologia del giornalismo" all'Università di Verona. Si occupa di giornalismo e sfera pubblica, media digitali e discriminazioni, comunicazione scientifica e crisi del sapere esperto.

Introduzione

Nella società dell'informazione il processo del migrare, dipendente dalle interconnessioni internazionali e dai contenuti simbolici medialti, vede ora un nuovo protagonista, un nuovo soggetto sociale, nomade, cosmopolita, connesso in grado di ri-definirsi, di oltrepassare le barriere geografiche e culturali, di immaginare il futuro e immaginarsi all'interno degli ambienti offline e online, supportato dalla potenza dei media elettronici e digitali.

La portata dei media si estende oggi ben oltre i confini nazionali di uno Stato, assistiamo così a una massiccia produzione di contenuti medialti transnazionali, distribuiti in maniera globale dall'industria dei media, destinati a differenti tipologie di pubblici.

Ma è con il digitale che le comunità transnazionali sono riuscite sia a mantenere nel tempo dei legami interni alla comunità, sia a crearne dei nuovi nel paese ospitante, tendendo unite sfere familiari domestiche con quelle nazionali e internazionali; in questo senso i nuovi media sono “distributori” potenti di contenuti transnazionali e si poggiano su una fonte di differenziazione sociale legata all’appartenenza etnica (Scannell, 1996; McQuail, 2001).

I media elettronici-digitali agiscono su di noi cambiando la geografia situazionale della vita sociale, ri-territorializzando e addomesticando la condizione di coloro che conducono per scelta o necessità (migranti compresi) “vite mobili” (Urry 2000; 2007). Attraverso le tecnologie digitali possiamo creare e memorizzare nuovi contenuti che ci permettono di ampliare le nostre esperienze o rivivere quelle vissute, depositare umori e stati d’animo, ampliando o integrando le nostre esperienze o i nostri desideri di mobilità.

In precedenza, differenti medium come la lettera, ad esempio, consentivano una comunicazione asincrona tra immigrati e madrepatria e avevano una doppia funzione: veicolare un messaggio e rappresentare in maniera simbolica un legame affettivo esistente da tempo.

Oltre dunque a costituire una necessità, i più recenti mezzi di comunicazione assumono oggi una ulteriore importante valenza, quella di “tecnologie di comunità”: ambienti virtuali capaci di connettere socialmente, cognitivamente ed emotivamente soggetti dispersi geograficamente (Tuan, 1977; Silverstone, 2009; Dekker, Engbersen, 2012).

Per gli immigrati e i richiedenti asilo le risorse materiali utili a garantire una certa mobilità non sono più solo le tradizionali infrastrutture (come porti, ferrovie) ma anche quelle elettroniche-digitali e le numerose applicazioni di posizionamento globale, così come le piattaforme di messaggistica. Strumenti che si configurano ormai come ambienti mediali, “luoghi dell’abitare”, per portare a termine o anche solo strutturare un progetto migratorio (Moore, 2017; Buoncompagni, 2021).

Aspetti metodologici

La ricerca qui presentata è stata svolta tra la fine del 2021 e l’inizio dell’anno 2022⁷³, e ha posto l’attenzione sui soggetti stranieri e il loro rapporto con i mezzi di comunicazione una volta arrivati in Italia. Lo studio si è concentrato in particolare sul concetto di “capitale sociale - digitale” (boyd, Ellison, 2007; De Feo, Pitzalis, 2015) e sugli usi sociali dei media digitali, applicati al tema dell’immigrazione nel contesto nazionale.

Sono stati condotti 10 focus group rivolti a gruppi di immigrati, reclutati nelle singole strutture d’accoglienza presenti nella Regione Marche, un territorio che in passato ha conosciuto il fenomeno dell’emigrazione, e si è sempre definito “plurale” per la sua significativa tradizione di accoglienza.

Tre le principali domande di ricerca: quale ruolo ricoprono i nuovi media nelle varie fasi del processo migratorio? quali canali comunicativi vengono maggiormente utilizzati per vivere la comunità ospitante?; app e piattaforme possono servire a orientare e promuovere capitale di rete o è poco funzionale nel coinvolgimento del soggetto immigrato alla vita sociale, civile e di comunità?

Il gruppo degli intervistati è formato da migranti maschi (irregolari, rifugiati e richiedenti asilo) che hanno aderito all’indagine su base volontaria, con un’età compresa tra i 20 e i 35 anni, provenienti da zone geografiche differenti.

Sulla base della letteratura presente sul tema e tenendo conto degli obiettivi dello studio qui proposto, sono state individuate e analizzate due dimensioni che si ritengono essere presenti, a volte anche in

⁷³ Questa parte dello studio si inserisce all’interno di una ricerca più ampia iniziata tra il 2019 e 2020, sospesa poi per qualche mese a seguito della pandemia di Covid-19 e conclusa a partire dall’anno 2022.

modo sovrapposto, nel processo migratorio: - connettività e pratiche mediali; - costruzione del capitale sociale e digitale.

Pratiche digitali post-migrazione

È innanzitutto importante evidenziare che per alcuni dei soggetti intervistati, le modalità di utilizzo dei vari media digitali sono cambiate notevolmente una volta arrivati nel paese ospitante, mentre per altri, il consumo dei contenuti mediali e l'utilizzo dei servizi e degli spazi di comunicazione online, sono rimasti più o meno gli stessi.

Una parte dei giovani che hanno partecipato alla ricerca, anche se molto piccola, ha iniziato ad usare alcune applicazioni o specifici social network solo una volta arrivata nel nostro paese. Spesso su suggerimento dei loro coetanei con la quale condividono la maggior parte del tempo all'interno delle strutture d'accoglienza.

A tal proposito tre intervistati hanno subito specificato:

«Da sempre utilizzo Facebook, Viber e YouTube. Le prime due per comunicare e leggere informazioni, news italiane o del mio paese, mentre YouTube è molto utile per imparare la lingua italiana e guardare tutorial per imparare le basi di qualche professione» (G4, Iraq).

«WhatsApp è l'applicazione che uso di più. Principalmente scambio link, foto e messaggi con i miei familiari. Con Facebook, in più, riesco a seguire l'informazione sulle condizioni dei miei coetanei migranti in Italia e quella dedicata alla politica e alla cultura» (C1, Pakistan).

Ognuno degli intervistati possiede uno smartphone, di diverso marchio e con potenzialità e funzionalità differenti rispetto alla tipologia di medium utilizzato nel loro paese d'origine (solo cinque degli intervistati possiede un tablet). Tutti dispongono della connessione internet fuori e dentro le principali sedi destinate all'accoglienza.

All'interno di queste la connessione wi-fi è presente in quanto molto spesso è utile anche ai vari operatori e responsabili per coordinare le varie attività e gestire le numerose pratiche amministrative, così la connessione libera viene messa a disposizione di tutti i presenti, mentre in altri contesti, ognuno dispone della propria scheda sim, nuova, attivata una volta arrivato in Italia.

Dalle risposte fornite nel corso della ricerca è emerso che gli operatori telefonici principalmente più utilizzati dai giovani migranti sono Wind, Vodafone e Lycamobile e che la scelta di questi molto dipende dai giga inclusi e dai costi delle offerte che si intendono attivare:

«Ora ho wind, me l'aveva consigliato un ragazzo iracheno che da 4 anni vive in Italia e ho visto che quando siamo fuori dalla struttura funziona molto bene, soprattutto internet, ed è abbastanza veloce ed economico per fare lunghe videochiamate di gruppo online (..) Dove possibile però, cerco sempre la connessione wi-fi » (B6, Pakistan).

Bisogna precisare che in realtà coloro che non hanno ancora ottenuto il permesso di soggiorno non potrebbero acquistare ed intestarsi schede telefoniche.

Come emerso durante una conversazione, infatti, capita che alcuni migranti ricorrano per particolari motivi, anche nella seconda fase di accoglienza, all'utilizzo di operatori di telefonia mobile virtuale

(tipo Lycamobile), le cui simcard sono facilmente reperibili nel commercio nero e offrono la possibilità di fare chiamate internazionali a costi notevolmente ridotti (a partire da 4-5 euro al mese). La disponibilità di connessione legata a quella economica, la conoscenza di alcune applicazioni, il dover chiamare spesso all'estero, sono elementi che emergono all'interno di ogni gruppo intervistato e che vengono presentati come "ostacoli" importanti nella loro quotidianità, in quanto impediscono, a volte, il completo accesso alla Rete limitando loro la possibilità di comunicare oltreconfine.

Nell'ambito migratorio occorre prestare particolare attenzione all'infrastruttura digitale: connessione e possesso di un cellulare non sono condizioni sufficienti per decretare che un migrante abbia a disposizione la nostra stessa quantità di informazioni.

Informazione e connettività, a differenza di alcuni luoghi comuni riscontrabili ancora nella stampa quotidiana, non sono affatto da considerarsi "beni di lusso", o più correttamente beni di prima necessità, utili a soddisfare importanti bisogni e diritti come appunto quello di comunicare e ricevere notizie corrette e aggiornate (Urry, 2007; Cheesam, 2016).

Nella loro condizione le tecnologie sociali e digitali diventano vere e proprie "tecnologie di sopravvivenza", utili al mantenimento dell'identità personale e a supportare l'intero viaggio, consentendo ai migranti di mantenere i legami sociali e familiari.

Tecnologie di inclusione

Considerando quanto descritto finora, risulta evidente come le tecnologie della comunicazione, oltre ad essere una necessità, assumano un'ulteriore importante valenza, quella di "tecnologie di comunità", luoghi virtuali capaci di connettere socialmente, cognitivamente ed emotivamente soggetti migranti, capaci di creare informazione/comunicazione a livello globale.

Le reti migranti, supportate principalmente dai social media, possono essere interpretate come un insieme di legami e relazioni che possiamo in questo caso distinguere in: legami "forti", in quanto principalmente basati sulla parentela o su una comunità di origine condivisa, legami "deboli" o "dispersi", perché una volta lasciato il proprio paese le relazioni sono meno vincolanti di quelle tradizionali e abbracciano diversi gruppi sociali e "nuovi legami", in quanto, grazie al web, si allarga notevolmente il capitale informativo disponibile.

Riprendendo in linea generale il pensiero di Pierre Bordieu, si potrebbe riconoscere, all'interno delle reti dei migranti, una sorta di "capitale sociale -digitale", un insieme di risorse rappresentate da un lato, dalle reti relazionali degli individui che nascono e si rafforzano all'interno degli spazi digitali e dall'altro, da quei migranti (in questo caso specifico) che investono molto del loro tempo online, consumando contenuti mediali e accumulando conoscenze e competenze.

Prendendo a riferimento studi già condotti sulla materia (Dekker, Engbersen 2012; Chesman, 2016;) è stato possibile individuare tre funzioni nel rapporto tra network migratorio e consumo di media digitali: -mantenimento del network personale (legami forti), -rafforzamento del network personale (legami deboli), -attivazione del network personale (nuovi legami).

La prima funzione considera la possibilità, da parte dei migranti geograficamente dispersi, di mantenere dei contatti diretti con la propria rete personale familiare/amicale attraverso una comunicazione digitale, sincrona, che permette di sentirsi vicini e vedersi senza limiti spaziotemporali.

Vi sono ormai numerose piattaforme o applicazioni che permettono questo e molte sono utilizzate dal campione intervistato per scopi differenti.

Skype, ad esempio, è un programma di messaggistica istantanea che offre la possibilità di chattare, telefonare, scambiare file e salvare le conversazioni gratuitamente attraverso un sistema peer to peer; fu creato nel 2003 in Estonia da Jaan Tallin, Ahi Heinla e Pit Kasesal ed è oggi tra i sistemi di comunicazione a distanza più usati al mondo e ricopre un ruolo cruciale anche per soggetti migranti:

«Skype secondo me è la migliore piattaforma che finora ho utilizzato ed è un punto di riferimento per comunicare a distanza, è uno strumento importante “come l’oro” perché mi permette di contattare mia madre e mia sorella quando voglio e parlare con loro a lungo guardandole negli occhi» (F2, Nigeria).

Anche altri intervistati sono soliti contattare i loro amici e parenti rimasti nel loro paese di origine usando Skype a volte, ma preferiscono l’utilizzo di Viber :

«Conosco Skype, ma preferisco Viber per le videochiamate soprattutto. Mi sembra molto più sicuro rispetto a molte altre piattaforme» (A3, Iraq).

Quest’ultimo aspetto riguardante la sicurezza online, che influisce poi sulla scelta della piattaforma da usare, è emerso più volte in quasi tutti i gruppi intervistati.

Per quanto riguarda la seconda funzione individuata, il rafforzamento della propria rete di contatti, tra *digital devices* più utilizzati troviamo WhatsApp e Facebook, entrambi spazi comunicativi facilmente attivabili collegandoli alla rubrica del proprio telefono, gratuiti e pienamente funzionanti con internet attivo o wi-fi. A differenza delle precedenti, queste applicazioni vengono usate come sistemi di comunicazione “interna” ed “esterna”.

WhatsApp, in particolare, oltre che come medium di dialogo tra coetanei all’interno della struttura, viene utilizzato anche come “mezzo ufficiale” di comunicazione tra migranti e operatori sociali che inviano loro comunicazioni (allegati, file audio, link di news, pdf di decreti, normative ecc..), avendo creato anche un gruppo comune di lavoro dove condividere le informazioni:

«Se cambia il programma della nostra giornata la responsabile ci invia tutto direttamente nel gruppo WhatsApp: file, foto, audio (...) Raramente utilizziamo le e-mail, io per esempio, nemmeno ce l’ho un indirizzo personale. Tutte le comunicazioni che riguardano i permessi di soggiorno, orari delle attività, gli appuntamenti ... tutto finisce nel gruppo così siamo aggiornati allo stesso modo» (I3, Iran).

Facebook, invece, è quel medium che racchiude tutte le funzioni fin qui riportate.

Il suo utilizzo consiste nel tenersi in costante contatto con amici e parenti lontani, così come con conoscenti presenti nel territorio marchigiano e rimanere aggiornati sulla loro condizione attraverso la visione di foto e messaggi pubblicati nella loro bacheca personale o semplicemente scorrendo le informazioni che normalmente appaiono nella timeline di ogni singolo utente “amico”.

Parallelamente diviene una piattaforma di riferimento per avere una visione del mondo in pochi secondi attraverso la lettura di news (supportata dall’utilizzo di tools per traduzione automatica), seguendo le pagine di cantanti o attori famosi nei loro paesi d’origine, cliccando qualche articolo in italiano inerenti tematiche che li hanno particolarmente colpiti o personaggi pubblici di cui hanno sentito parlare da coetanei e operatori presenti nelle strutture.

Come dichiarato:

«Utilizzo molto Facebook (..) ogni volta che mi collego so tutto del mondo in pochi secondi. Alcuni giorni se non siamo impegnati ci passo almeno un'ora o due a leggere i post e a guardare le notifiche che mi arrivano» (C6, Pakistan).

La terza funzione vede sempre protagonista il social network Facebook come medium di attivazione del network personale:

«Appena arrivato ad Ancona non conoscevo nessuno. Ho trovato su Facebook dei gruppi online aperti di ragazzi nella mia stessa condizione con una storia simile. Lì ogni giorno ci sentiamo, ci scambiamo informazioni su come trovare lavoro o come tornare presto a casa dalle nostre famiglie» (F2, Nigeria).

Oltre a rafforzare le proprie relazioni online i social network permettono di entrare in contatto con soggetti sconosciuti, anche di nazionalità diversa e soprattutto già presenti nello stesso paese di destinazione, che raccontano le loro storie ed esperienze di vita, all'interno di gruppi online, molto simili a quelle dei soggetti coinvolti nella ricerca.

Quello che emerge è una forma di socializzazione ispirata a principi di solidarietà e mutuo soccorso che ha luogo nello spazio digitale e ricorda quei tradizionali luoghi di aggregazione degli stranieri come piazze e stazioni, dove i nuovi arrivati si recavano per ottenere le prime informazioni sul paese d'accoglienza rivolgendosi a persone che magari parlavano lingue diverse, ma avevano la medesima condizione sociale.

I vecchi legami familiari e le nuove reti amicali, dunque, si mantengono o si costruiscono attorno, con e all'interno degli ambienti digitali.

L'interazione online avviene esclusivamente all'interno dei gruppi, con familiari- amici o con gli operatori delle cooperative; tutti gli intervistati hanno dichiarato di rispondere in chat o iniziare un dialogo online esclusivamente con persone che rientrano tra i loro contatti personali (anche conosciuti online), ma che presentano sempre e comunque storie di vita simile alla loro.

Chiamate, messaggi, contenuti provenienti da fonti sconosciute e che non presentano caratteristiche simili alla storia migratoria dei giovani intervistati vengono ignorati o cancellati prima ancora di visualizzarli.

Considerazioni conclusive

Quanto è emerso nel presente lavoro di ricerca fornisce una lettura sicuramente non esaustiva, ma alternativa, più aggiornata e, per alcuni aspetti inedita, del rapporto media- migrazioni in Italia.

Gli immigrati intesi come “nuovi” cittadini attivi, non sono più soggetti passivi delle dinamiche comunicative, ma, attraverso una propria “presa di parola” nello spazio comunicativo (Morcellini, 2010; Moores, 2017), sono in grado di esercitare un più articolato diritto di comunicazione, come dimensione centrale del più radicale diritto di cittadinanza, prima di tutto “sociale”. Quest'ultima consiste nel riconoscere alla persona immigrata la sua capacità di esprimere appieno la propria soggettività, di soddisfare i propri bisogni comunicativi e informativi.

Il bisogno di essere informati, così come il mantenere un legame con le proprie origini, si traducono in strategie utili per provare ad uscire dall'invisibilità, partecipare alla vita collettiva e comunicare con le istituzioni, supportati dai mezzi di comunicazione tradizionali e digitali, anche se spesso con risultati poco soddisfacenti.

Il sistema dei media si presenta, dunque, utile per orientare e promuovere capitale di rete inteso come insieme di legami e relazioni con il paese di origine, ma è ancora poco funzionale nel coinvolgimento del soggetto immigrato alla vita sociale con il rischio di alimentare situazioni di isolamento e di partecipazione pubblica.

In questo caso lo straniero non dunque è oggetto, ma il protagonista di un complesso processo di comunicazione digitale ed interculturale.

È ancora necessario però un notevole sforzo culturale e istituzionale per poter parlare di l'inclusione sociale - digitale dei migranti; inoltre, la capacità di comprendere e interagire con questi strumenti, attraverso linguaggi appropriati, per analizzare le informazioni, così come la possibilità di cercare e condividere idee, sono azioni che richiedono investimenti in termini culturali e di formazione e sono finalizzate a una maggiore consapevolezza delle opportunità e dei rischi dei media digitali sia da parte dei migranti, che da parte degli operatori sociali e dei rappresentanti delle istituzioni locali.

Si tratta, quindi, di guardare al rapporto comunicazione/media - immigrazione attraverso una prospettiva più ampia che tenga conto dei vari aspetti emersi e analizzati nella ricerca, tra cui il “diritto alla comunicazione e all’informazione”, in quanto beni di prima necessità nella società interconnessa. Le forme di comunicazione interculturale e digitale sono fondamentali nel definire le prospettive di crescita degli individui, e lo sono a maggior ragione quando l’obiettivo diventa creare percorsi di inclusione sociale, culturale e comunicativa.

Tuttavia, sembra essere ancora difficile parlare di *e-inclusion* nel fenomeno migratorio, come una condizione necessaria per garantire l’equità e la giustizia sociale anche attraverso l’accesso alle risorse digitali, la cui mancanza può avere conseguenze negative per lo sviluppo personale in termini di opportunità lavorative e partecipazione nella sfera pubblica digitale.

Bibliografia

- Buoncompagni, G., 2020, Cybermigration, in *The Blackwell Encyclopedia of Sociology*, Wiley: - G. Ritzer (Ed.) , pp. 1-4.
- Buoncompagni G., 2021, *Cybermigration. La dimensione digitale dell’immigrazione*, PM edizioni, Varazze.
- boyd, D. Ellison N.B., 2007, Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship, *Journal of Computer-Mediated Communication*, Vol. 13, 1, pp.210–230.
- Cheesman M., 2016, *Mapping refugee media journeys: smartphone and social media networks*, The Open University Press, Francia.
- De Feo A., Pitzalis M., 2015, *Produzione, riproduzione e distinzione. Studiare il mondo sociale con (e dopo) Bordieu*, Cuec, Cagliari.
- Dekker R., Engbersen G., 2012, *How social media transform migrant networks and facilitate migration*, Oxford University Press, Oxford.
- Meyrowitz J., 1993, *Oltre il senso del luogo*, Baskerville, Bologna.
- Moores S., 2017, *Media, luoghi e mobilità*, Franco Angeli, Milano.
- Morcellini M., 2010, Il tema delle migrazioni nuova sfida alla comunicazione, *Libertàcivili*, 3, pp.13-23.
- Scannel P., 1996, *Radio, Television and Modern Life: A Phenomenological Approach*, Blackwell, Oxford.

Silverstone R., 2009, *Mediapolis, La responsabilità dei media nella civiltà globale*, Vita&Pensiero, Milano.

Tuan Y.-F., 1977, *Space and Place: The Perspective of Experience*, University of Minnesota Press, Minneapolis.

Urry J., 2000, *Sociology beyond Societies: Mobilities for the Twenty-first century*, Routledge, London.

Urry J., 2007, *Mobilities*, Polity Press, Cambridge.



Creare digitale: videogiochi per la valorizzazione dal basso del patrimonio storico

Il centro di ricerca HistoryLab dell'Università degli Studi di Teramo si dedica alla valorizzazione del patrimonio storico locale attraverso l'uso di tecnologie e storytelling digitale. In collaborazione con il Liceo Scientifico Albert Einstein di Teramo, ha sviluppato un progetto didattico che coinvolge gli studenti nella creazione di videogiochi per promuovere beni culturali

Di **Carmino Christian Ruocco**, HistoryLab centro di ricerca interdipartimentale dell'Università degli Studi di Teramo

La valorizzazione del patrimonio storico di un dato territorio, la sua promozione verso l'esterno e le ricadute positive riguardo lo sviluppo economico che tale processo può avviare sono da tempo al centro di numerose e articolate iniziative da parte di più enti istituzionali.

In particolare, negli ultimi vent'anni, l'emergere nella società dello *storytelling* e, ancora di più, del *digital storytelling*^{xi} ha fornito nuovi impulsi alla comunicazione culturale, offrendo modalità nuove per avvicinare il pubblico locale e globale e rendendo nuovamente attraenti e fruibili enormi sezioni del patrimonio storico-artistico mondiale: con lo storytelling non si sta semplicemente raccontando cosa si conosce di un certo Bene, in maniera didascalica e documentaristica; si cerca, piuttosto, di far trasparire queste conoscenze attraverso un racconto strutturato, che porti ad una connessione con chi riceve tale messaggio.

In questo quadro anche i videogiochi hanno finito per assumere progressivamente un ruolo attivo nei processi di valorizzazione e comunicazione territoriale: da diversi anni il mondo videoludico è uscito dal suo ristretto ambito di *entertainment* per abbracciarne invece uno più ampio, sia attraverso una contaminazione costante riguardo alle tecniche informatiche^{xii}, sia attraverso la cosiddetta *gamification*^{xiii}.

I videogiochi, infatti, nella simultaneità della loro elaborazione riescono a sintetizzare cognitivamente linguaggio e immagine, producendo forme profondamente immersive^{xiv}.

Proprio sul fronte dell'uso di videogiochi nel patrimonio culturale, risultati interessanti si sono ottenuti dalle sperimentazioni ludiche introdotte da alcuni musei italiani, come i videogiochi *Father and Son*^{xv}, *Mi Rasna*^{xvi} e *A Night in the Forum*^{xvii}; ma anche, più in generale, da casi come *A Painter's Tale: Curon 1950*, un videogioco narrativo creato con l'intento di divulgare la particolare storia del borgo di Curon^{xviii}.

Tuttavia, spesso le attività di valorizzazione e comunicazione del patrimonio culturale di un dato territorio sono pensate senza il coinvolgimento diretto delle comunità locali e, in particolare, dei giovani che in quei territori vivono ed operano. Questo provoca, da una parte, la scarsa tenuta a lungo termine di questi progetti, dall'altra una debole conoscenza dei cittadini rispetto al proprio territorio e beni culturali in esso esistenti. C'è assoluto bisogno, invece, di legare il patrimonio culturale alle

comunità sulle quali insiste, perché solo tramite questo passaggio è possibile creare una reale valorizzazione dello stesso, non limitata al singolo progetto ma capace di proseguire la propria opera nel tempo^{xix}.

Dall'intero quadro è partito il progetto di collaborazione tra HistoryLab e il Liceo Scientifico Albert Einstein di Teramo di cui rendiamo conto in queste righe, in particolare legando il nostro operato alle ICT^{xx} e alla rivoluzione che hanno innescato nel giro di un ventennio. Queste si pongono come leva per rivitalizzare intere comunità oggi impegnate a sopravvivere in un contesto in cui allo spopolamento si aggiunge una progressiva perdita di memoria dei luoghi, causata da una mancata conoscenza e incapacità di valorizzare un patrimonio fatto di permanenze di saperi e architetture^{xxi}. Il tutto considerando anche l'enorme richiesta di un turismo esperienziale, che da un lato restituisca l'importanza della dimensione immateriale dei luoghi visitati e dall'altro sia capace di andare oltre l'esperienza fugace, restando persistente nella memoria grazie ad un coinvolgimento intellettuale ed emotivo^{xxii}. L'obiettivo era pertanto creare un progetto di valorizzazione culturale capace di adattarsi alle richieste della comunità e che facesse del coinvolgimento della popolazione interessata il suo punto di forza e, al contempo, di avvio.

Nello specifico il laboratorio, svolto in una classe del quarto anno di maturità scientifica e della durata di 60 ore (per quanto attiene alla sola presenza del tutor, senza pertanto considerare l'incredibile lavoro da casa degli studenti), aveva come obiettivo la scelta di beni del patrimonio storico teramano sul quale andare a costituire un'esperienza di divulgazione e valorizzazione interattiva, tramite la creazione di un videogioco. Le possibilità di creazione di un videogioco, infatti, non vanno immaginate come impossibili per persone non già avvezze al coding: oggi molti tool e software consentono un editor profondo senza necessitare della scrittura di una sola linea di codice. Questi software puntano ad un facile approccio nella creazione di videogiochi di diversi generi (*walking simulator*, *visual novel*, *jrp*), tramite sistemi di progettazione per schemi o riproducendo modalità intuitive di approccio (es. sistema drag and drop).

Tali tool se forse non consentono di creare videogiochi dal grande impatto commerciale (per quanto esempi recenti abbiano dimostrato il contrario^{xxiii}), permettono di attivare le specificità del singolo, mettendole in relazione tra loro nella realizzazione di un output che dia soddisfazione del lavoro compiuto e che sia, al contempo, prodotto di una riflessione sul significato di un certo Bene per la comunità e la sua importanza nel contesto odierno. Ad esempio, nella gran parte dei videogiochi è centrale la narrazione, a volte finanche motore stesso dell'azione ludica: è impensabile immaginare che i programmatori informatici possano ottemperare a questo compito in assoluta autonomia, così come, viceversa, che possano riuscirvi degli sceneggiatori che non provano in prima persona le interazioni previste durante lo svolgimento narrativo.

Realizzazione operativa

La prima fase del progetto, di natura teorica, è stata immaginata come il momento nel quale avvicinare gli studenti alla conoscenza approfondita dei diversi Beni del territorio teramano. Dopo avergli chiesto una libera divisione in team concorrenti, la discussione sulla scelta del Patrimonio di cui occuparsi si è rivelata quantomai accesa – com'è ovvio dato che la scuola, situata nel capoluogo, ha un bacino di utenza molto variegata rispetto alla provenienza d'origine.

La discussione ha visto anche alcuni tentativi dei professori titolari della classe di indirizzare gli studenti verso meritevoli Beni che ben si sposavano con la programmazione didattica dell'anno

scolastico. Ciononostante, gli studenti hanno dimostrato notevole autonomia individuando differenti Beni rispetto a quelli prospettatigli, aderendo così in pieno ad una delle specifiche maggiori del progetto: quello di un processo di valorizzazione dal basso, dove proposta e realizzazione venissero entrambe dal territorio.

I Beni individuati sono stati infine l'Osservatorio astronomico d'Abruzzo, sito a Collurania (TE), fondato nell'ultimo decennio dell'800 per volontà dell'astronomo Vincenzo Cerulli, e Bosco Martese, in quanto luogo teramano teatro di un'importante battaglia tra le forze partigiane e quelle nazifasciste. Compiuta la scelta dei Beni, andavano illustrate agli studenti le svariate possibilità di valorizzazione e, pertanto, sono state mostrate diverse esperienze già realizzate nel contesto italiano per valorizzare e divulgare il patrimonio culturale. Gli studenti hanno così compreso come anche dietro l'iniziativa più divertita e apparentemente meno seria (ad esempio, la caccia al tesoro storica organizzata sempre da HistoryLab nel centro storico di Teramo in occasione della Notte Europea dei Ricercatori 2023^{xxiv}) ci fosse in realtà un concreto studio sul Bene e sulle migliori pratiche per la sua valorizzazione, dalla ricerca storica vera e propria fino allo storytelling attraverso cui comunicarla.

Sempre in questa prima fase abbiamo fornito agli studenti alcuni videogiochi a sfondo narrativo (*To the moon*) e storico (*Venti Mesi*^{xxv} e *Valiant Hearts*), chiedendogli di provarli e analizzarli nelle singole parti: non solo hanno così scoperto un ulteriore strumento già utilizzato per la valorizzazione ma, soprattutto, compreso maggiormente le specificità del media videoludico e conosciuto le differenti forme di videogioco esistenti, cercando di comprendere quali fossero meglio indicate per il prodotto finale del proprio gruppo.

A differenziare il videogioco da qualsiasi altro media, infatti, c'è la sua "forma": l'interazione. Questa agisce direttamente sulla ricostruzione portata avanti dai diversi sviluppatori permettendo molteplici percorsi per giungere alla fine degli stessi e, quindi, della storia raccontata al loro interno: le simulazioni videoludiche non sono determinate solo da sequenze di eventi prefissati, ma anche dai comportamenti che i giocatori attuano di fronte ad essi, così che, a differenza che nella narrazione pura e semplice, la sequenza di eventi non è mai fissa e le cose risultano diverse ad ogni partita.

Anche qualora la narrazione sia del tutto eterodiretta dagli sviluppatori (eventualità particolarmente diffusa nelle cosiddette *visual novel* e nei *walking simulator*) la semplice scelta tra due opzioni narrative, pur prive di reali effetti nel proseguo del racconto, rende maggiore il coinvolgimento dell'utente, che può arrivare ad una immedesimazione totale anche solo nei confronti del processo mentale e psicologico che i protagonisti compiono davanti a situazioni complicate come quelle della guerra o delle catastrofi umanitarie.

Il giocatore non è soltanto immerso in una realtà ricostruita – che comunque gli consente di acquisire più facilmente le informazioni veicolate, dando un po' il senso dell'esperienza pratica – ma contribuisce alla sua stessa definizione. Il senso della narrativa videoludica non è allora il semplice racconto di una sceneggiatura quanto, piuttosto, l'insieme delle informazioni che il giocatore, con il proprio unico percorso, recupera nell'interazione con lo spazio di gioco, in una ricostruzione della cosiddetta narrazione distribuita^{xxvi}.

In particolare, i software che avevamo individuato per il laboratorio consentivano la creazione di due tipologie di videogioco differenti: uno, *Tyrano Builder Visual Novel Studio*, era infatti più adatto alla creazione di un prodotto meramente narrativo in cui la ricostruzione e il messaggio dovevano passare attraverso l'intreccio; l'altro, *Rpg Maker MZ*, consentiva invece la creazione di un prodotto

maggiormente interattivo, dove la narrazione fosse una parte di un tutto ben più complesso, fatto di enigmi, combattimenti e tutte le altre possibilità proprio di un videogame.

Avvicinarli in maniera diretta ai videogiochi ci ha anche permesso di comprendere che, in realtà, non sempre l'asserita, a volte data finanche per scontata, cultura digitale dei giovani d'oggi sia a tutto tondo: la maggior parte, infatti, segnalava di aver sì videogiocato nella propria vita ma solo tramite smartphone (con prodotti quindi spesso dall'impianto differente e maggiormente casual)^{xxvii}, con alcuni che più in generale dichiaravano di non saper utilizzare davvero il PC.

Terminata la fase teorica, e subito prima di cominciare effettivamente il lavoro pratico sui software, abbiamo chiesto agli studenti già divisi in team di specificare il proprio compito nel gruppo scegliendo, tra le macroaree proprie del prodotto videoludico (narrazione, programmazione, grafica e sonoro), quella per la quale sentissero una qualche affinità e di cui, in definitiva, si sarebbero voluti occupare. Questo consentiva l'organizzazione del lavoro in maniera flessibile, con riunioni online dedicate allo specifico settore in cui gli studenti impegnati in esso sviluppavano il loro campo di azione, alternate ad incontri in presenza per l'intero gruppo in cui venivano ridefiniti gli step successivi e modificati quelli già compiuti in funzione del prodotto finale desiderato.

Due, in particolare, sono state le aree che maggiormente hanno richiesto le attenzioni degli interi gruppi: la narrazione e la programmazione.

La prima, rappresentava certamente il punto di avvio per entrambi i gruppi: definito il Patrimonio di cui occuparsi andava compreso come farlo, volendo evitare un lavoro puramente didascalico. Entrambi i gruppi si sono pertanto impegnati nell'elaborare una cornice narrativa efficace per poter giungere al racconto di quel particolare Bene.

Il gruppo al lavoro su Bosco Martese ha così creato una sceneggiatura^{xxviii} in cui a dare il via alle vicende è la visita di una ragazza a sua nonna, nella cui casa il ritrovamento di alcune lettere e fotografie della Seconda guerra mondiale mostrano un passato da membro attivo dei partigiani, portando la giovane a volerne sapere di più, nonostante le resistenze della nonna a parlare di quelle vicende evidentemente ancora dolorose e quasi rimosse.

È in tale cornice che si inserisce una narrazione non lineare fatta di flashback tra il presente e le vicende partigiane, dove il giocatore è chiamato a risolvere enigmi e ad interpretare le parole di narratori inaffidabili, riflettendo sul valore della storia e dei personaggi che hanno contribuito a renderla tale.

In tal modo, il giocatore è spronato ad andare avanti nel gioco dalla curiosità di risolvere l'ambiguo mistero insieme alla protagonista ed è chiamato a fare la sua parte nelle battaglie che hanno interessato il luogo di Bosco Martese, ma anche a riflettere su quanto la verità dipenda e sia modificata dal punto di vista di chi racconta, sui ruoli di potere e sull'intimo legame con le proprie radici, in una storia in cui niente è davvero come sembra o come viene raccontato.

L'intera sceneggiatura ha richiesto ai narratori, oltre ad una notevole inventiva, anche un lavoro di ricerca storica affatto scontato: i narratori si sono infatti approcciati a testi storiografici complessi^{xxix} sul fascismo e più specificatamente sulla situazione teramana prima, durante e dopo la battaglia di Bosco Martese.

Il gruppo al lavoro sull'Osservatorio Astronomico d'Abruzzo ha invece optato per un racconto maggiormente universale, improntato sul contrasto tra cultura e affarismo^{xxx}. Qui a dare il via alle

vicende è un semplice incidente che causa lo svenimento del protagonista (tale Umberto Masciovecchio) e la sua caduta in un mondo onirico nel quale riscoprire gli affetti più cari e i veri valori della vita: attraverso un confronto diretto con la figura del fondatore Vincenzo Cerulli, Umberto (e quindi il giocatore) è chiamato a risolvere enigmi e test sul patrimonio dello stesso Osservatorio riavvicinandosi così alla conoscenza scientifica e al passato di memorie familiari proprie del protagonista.

In questo caso, nel lavoro di ricerca atto alla stesura della sceneggiatura, gli studenti hanno tratto vantaggio da un legame diretto tra una professoressa della classe e un dipendente dell'Osservatorio, che gli ha consentito un più agevole reperimento delle informazioni bibliografiche sull'Osservatorio e un miglior accesso alle foto sul vecchio assetto dell'edificio.

Venendo alla programmazione, una prima lettura dei plot dei due gruppi aveva suggerito di far lavorare il primo gruppo con il software più completo di *RPG Maker MZ*, così che ad esempio fosse possibile rappresentare in maniera giocabile l'evento della battaglia vera e propria; mentre al secondo gruppo era stato consigliato l'utilizzo di *Tyrano Builder Visual Novel Studio* in quanto la sceneggiatura sembrava poter assumere un'impostazione più narrativa e meno interattiva (comunque possibile in minima parte tramite la creazione di snodi narrativi)^{xxx1}.

Anche qui, sono stati però gli stessi studenti a scartare il suggerimento, preferendo creare un prodotto che fosse un videogioco a tutto tondo, puntando su un'interazione più spinta data da enigmi e test che il giocatore avrebbe dovuto risolvere nell'esplorazione dello scenario di gioco, decidendo pertanto per l'utilizzo dello stesso software del primo gruppo, pur consapevoli che questo avrebbe aumentando la complessità della realizzazione finale.

Con i grafici dei due gruppi abbiamo ragionato delle diverse possibilità riguardo gli stili delle immagini dei personaggi (NPC inclusi): da disegni realizzati a mano e poi caricati nel software, ad immagini liberamente scaricabili in rete. La scelta è infine ricaduta su una realizzazione delle stesse tramite gli strumenti dell'IA generativa, in particolare quella di *Midjourney* (di cui uno studente possedeva già un piano d'abbonamento).

Tale scelta è stata seguita da entrambi i gruppi, eccetto che durante i flashback del videogioco su Bosco Martese, dove i ragazzi hanno utilizzato foto storiche reali liberamente scaricabili del database *Europeana*^{xxxii}.

Per quanto riguarda suoni e musiche sono stati invece gli stessi studenti a presentare la possibilità dell'utilizzo del software di *GarageBand* per la loro composizione, così da portare avanti sperimentazioni già effettuate in entrambi i gruppi per interesse personale e contemporaneamente evitare di incorrere in eventuali problematiche di diritti d'autore su musiche già incise.

Risultato finale

Nella fase terminale del progetto, agli studenti è stato chiesto di mostrare il proprio prodotto finale al gruppo opposto per ricevere un primo feedback da altri studenti coinvolti nel progetto che, pertanto, conoscevano bene le sfide che fuoriuscivano da un tale lavoro. Di questi feedback il gruppo interessato poteva fare tesoro, cercando di apportare ultime modifiche al prodotto, oppure rifiutare le stesse, motivando però le proprie scelte produttive.

Infine, agli studenti è stata offerta la possibilità, entusiasticamente accolta, di presentare i propri prodotti in un evento pubblico all'Università degli Studi di Teramo, tenutosi il 6 giugno 2024.

Terminati i lavori, abbiamo sottoposto agli studenti dei questionari per la raccolta dati sul progetto, chiedendo in particolare cosa avessero tratto dal progetto. I risultati, che in forma definitiva saranno pubblicati a breve sul sito di HistoryLab insieme ai due videogiochi liberamente scaricabili, hanno mostrato come insegnare ad utilizzare (e ancora di più a creare) un media innovativo come il videogioco, consente non solo di avvicinare più facilmente un target giovanile quale quello degli studenti delle scuole superiori ma, anche, di svelare un mondo lavorativo pieno di opportunità diverse, in cui le diverse professionalità coinvolte (grafici, programmatori, designer, sceneggiatori, collaboratori storici, ecc.) lavorano con un approccio concretamente interdisciplinare superando i vecchi steccati^{xxxiii}.

Per quanto attiene didattica, avvalendoci lungo tutto il progetto della modalità del *learning by doing*, crediamo di aver ottenuto ottimi risultati che investono le conoscenze quanto le competenze degli studenti, trasformando tutto il lavoro in un approccio socializzante e condiviso da parte degli stessi destinatari, con il quale ciascuno ha potuto trovare la propria soddisfacente realizzazione senza per questo tentare di sovrastare gli altri. La didattica laboratoriale, svolta come progetto interdisciplinare, ha consentito poi un maggiore coinvolgimento degli studenti, mettendo in gioco il proprio saper fare e il saper essere soggetto attivo in un lavoro di gruppo, all'interno di un ambiente educativo in cui è ribaltata l'organizzazione tradizionale dello spazio-aula, della metodologia e del ruolo dell'insegnante. Inoltre, entrambi i videogiochi realizzati dagli studenti, pur nella loro semplicità produttiva, sono interamente giocabili e godibili, rappresentando una sperimentazione possibile di valorizzazione dal basso del Patrimonio Culturale nella loro capacità di raccontare, con prospettive e modalità fin qui inedite, particolari Beni del territorio.

Crediamo, infatti, che, per quanto tecnologicamente evoluta una ricostruzione della realtà in scala 1:1 non offra alcun particolare stimolo alla visita e conoscenza del Bene sotto quella forma, eliminando anzi i vantaggi della "fisicità" senza offrire alcun corrispettivo valido – se non quello di poter visitare anche luoghi geograficamente lontani, cosa però possibile anche tramite i più classici strumenti del web^{xxxiv}.

Al contrario, creando dei videogiochi tangenti ai Beni per il tramite della loro narrazione, abbiamo puntato su un uso differente della tecnologia, uno cioè che rendesse la conoscenza virtuale dei Beni, la loro "visita", del tutto differente da quella fisica, piuttosto che un suo semplice surrogato. Si è trattato di offrire delle cornici narrative diverse, di sfruttare tutti i linguaggi multimediali disponibili, per fornire una dimensione culturale nuova basata su una profonda contaminazione tra reale e virtuale e non sulla riproposizione del primo tramite il secondo: in questo modo i Beni non sono stati solo riprodotti e rappresentati in uno spazio virtuale ma raccontati tramite questo.

In definitiva, il progetto così strutturato si è dimostrato una sperimentazione efficace tanto sotto il profilo della didattica che per quanto attiene i processi di valorizzazione territoriale, andando a costituire un vero e proprio format applicabile ad altri casi e contesti senza per questo ridurne le specificità locali e, anzi, evitando i rischi – per il tramite degli studenti coinvolti – di progetti calati dall'alto privi di legami concreti con le realtà su cui si vuole operare.

Bibliografia

¹ Una narrativa complessa, che tramite il corretto uso di molteplici piattaforme digitali e partendo dal presupposto che tali storie debbano essere in qualche misura interattive e condivisibili, dà vita ad un

ecosistema narrativo espanso, cfr. A. Baricco, *The Game*; S. Calabrese, G. Ragione (a cura di), *Transluoghi. Storytelling, beni culturali, turismo esperienziale*, Liguori Editore, Napoli 2016.

¹ Ad esempio, le competenze tecnologiche dell'industria videoludica hanno fatto sì che da questa venissero le tecniche per la ricostruzione virtuale di ambienti in 3D, cfr. E. Pietroni, *Ibridazione dei media nelle applicazioni interattive*, in S. Pescarin (a cura di), *Videogames, ricerca, patrimonio culturale*, Franco Angeli, Milano 2020, pp. 150-174

¹ L'uso di dinamiche ludiche in contesti non ludici, cfr. S. Deterding – D. Dixon – R. Khaled – L. Nacke, *From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification"*, Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments, in https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification, (ultimo accesso: 22 luglio 2024).

¹ A. Pizzo, *Neodrammatico digitale. Scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino 2013, p. 48.

¹ L. Solima, *Management per l'impresa culturale*, Carocci, Città di Castello (PG) 2018, p. 207.

¹ Cfr. M. Amoroso, *Videogame archeologici e storici: luci, ombre e lezioni imparate con Mi Rasna*, in S. Pescarin (a cura di) *Videogames, ricerca, patrimonio culturale*, pp. 55-59.

¹ Cfr. S. Pescarin, I. Cerato, B. Fanini, D. Ferdani, A. Palombini, L. Rescic, L. Ungaro, P. Vigliarolo, A. Hamilton, I. Mesche, K. Mifsud, *Una notte nel foro: un videogioco ambientato in un sito archeologico*, in S. Pescarin (a cura di), *Videogames, ricerca, patrimonio culturale*, pp. 60-69.

¹ Il videogioco è stato creato con la collaborazione di IVIPRO, associazione che si occupa di promuovere la conoscenza del videogioco e la diffusione della cultura attraverso il medium videoludico, cfr. <https://ivipro.it/it/portfolio-item/a-painters-tale-curon-1950/> (ultimo accesso: 24 luglio 2024).

¹ Cfr. T. Montanari, *Le pietre e il popolo. Restituire ai cittadini l'arte e la storia delle città italiane*, minimum fax, Roma 2013.

¹ Information and Communication Technologies.

¹ Cfr. M. Pirro, *Conoscenza e tutela per la rigenerazione urbana: il caso di un centro storico minore in Abruzzo*, in M.I. Pascariello, A. Veropalumbo (a cura di) *La Città Palinsesto. Tracce, sguardi e narrazioni sulla complessità dei contesti urbani storici*, voll. I-II, fedOA Press, Napoli 2020, vol. I, pp. 485-494.

¹ A. D'Auria, *Turismo culturale e sviluppo locale: un modello basato sull'uso creativo delle ICTs*, in «L'Acropoli», XII, 5 (settembre 2011), pp. 487-501.

¹ Ad esempio, *To the moon* e *Undertale*, tutti e due capaci di vendere svariate milioni di copie nonostante la loro realizzazione ad opera di una sola persona, <https://vginsights.com/game/206440> (ultimo accesso: 05 luglio 2024).

¹ Un resoconto dell'evento è disponibile qui: <https://www.historylabteramo.com/caccia-al-tesoro> (ultimo accesso: 09 luglio 2024)

¹ C.C. Ruocco, *Italia videoludica. Sulla composizione di una memoria storica condivisa mediante videogiochi*, in C. Asti (a cura di), *Mettere in gioco il passato. La storia contemporanea nell'esperienza ludica*, Unicopli, Milano 2019, pp. 147-168.

¹ C.C. Ruocco, *La narrazione della guerra nei videogiochi*, in *Didattica della storia. Journal of Research and Didactics of History*, n. 1S/2020.

¹ Come del resto prova il rapporto annuale sui videogiochi, Iidea, *Rapporto annuale "I videogiochi in Italia nel 2023"*, in «Italian Interactive Digital Entertainment Association», <https://iideassociation.com/videogiochi-nel-2023-i-consumi-superano-i-23-miliardi-di-euro-5-rispetto-al-2022-confermando-litalia-tra-i-primi-5-mercati-in-europa/>, (ultimo accesso: 09 luglio 2024).

¹ Sceneggiatura completa e sinossi visionabili qui: https://drive.google.com/file/d/1qyKPYNdfNI6R_3oTIH-AS7nhOPLsQ73w/view (ultimo accesso: 09 luglio 2024)

¹ Testi come R. Cerulli, *La resistenza a Teramo. Bosco Martese 25 settembre 1943*, Dapco, Roma 1957; C. Felice, *Dalla Maiella alle Alpi: guerra e Resistenza in Abruzzo*, Donzelli, Roma 2014; F.F. Gallo, *Le impronte del tempo. Bosco Martese settembre 1943*, Ricerche&Redazioni, Teramo 2021.

¹ Sceneggiatura completa e sinossi visionabili qui: https://drive.google.com/file/d/1r0HKJz9_XGkR6CpEj1bm1C2uz699GgYa/view (ultimo accesso: 09 luglio 2024)

¹ Cfr. C.C. Ruocco, *Comunicare la storia. La creazione di una visual novel sugli Acquaviva duchi d'Atri*, in C. Corsi, P. Coen (a cura di), *Le professioni del comunicare: passato, presente, futuro*, Edizioni Quasar, Roma 2023, pp. 583-591.

¹ <https://www.europeana.eu/it> (ultimo accesso: 09 luglio 2024)

¹ Cfr. A. Ceccherelli, *Videogiochi e apprendimento tra medium e messaggio. Considerazioni sull'uso didattico dei videogiochi*, in «Rivista Scuola IaD», 6, 2012, <http://rivista.scuolaiad.it/n06-2012/videogiochi-e-apprendimento-tra-medium-e-messaggio-considerazioni-sull%E2%80%99uso-didattico-dei-videogiochi>, (ultimo accesso: 09 luglio 2024).

¹ In tal senso, riportiamo anche il fallimento iniziale del metaverso, cioè la creazione e connessione di un insieme di mondi virtuali tridimensionali in cui le persone interagiscono tra loro per mezzo di avatar al fine di permettere i nostri stessi comportamenti reali quotidiani (socializzazione, lavoro, intrattenimento) all'interno di uno spazio virtuale, in cui però il virtuale finisce per rappresentare la sola interfaccia di comunicazione; cfr. B. Simonetta, *Facebook cambia nome: ora si chiama Meta, e punta alla realtà virtuale*, in «Il Sole 24 Ore», 28 ottobre 2021, (ultimo accesso: 27 luglio 2024); M. Valsania, *Meta alla resa dei conti: in fumo nel metaverso 9,4 miliardi in nove mesi. Il titolo precipita in Borsa*, in «Il Sole 24 Ore», 27 ottobre 2022, (ultimo accesso: 27 luglio 2024)

I quaderni di

Agenda  Digitale ^{eu}

NETWORK **DIGITAL** 360

Network Digital360 è il più grande network in Italia di testate e portali B2b dedicati ai temi della Trasformazione Digitale e dell'Innovazione

Imprenditoriale, con oltre 50 fra portali, canali e newsletter.

Ha la missione di diffondere la cultura digitale e imprenditoriale nelle imprese e pubbliche amministrazioni italiane e di fornire a tutti i decisori che devono valutare investimenti tecnologici informazioni aggiornate e approfondite. Il Network è parte integrante di Digital360HUB, il polo di Demand Generation di Digital360, che mette a disposizione delle tech company un'ampia gamma di

servizi di comunicazione, storytelling, pr, content marketing, marketing automation, inbound marketing, lead generation, eventi e webinar.

VIA COPERNICO, 38
20 125 - MILANO
TEL. 02 92852785

MAIL: MARKETING@DIGITAL4.BIZ

© ICT & Strategy



