

## LEZIONE N° 1 PARTE 1 - LE DIMENSIONI PSICOLOGICHE DELLE TECNOLOGIE DELLA COMUNICAZIONE

A cura di **Daniele La Barbera**, Psichiatra, Psicoterapeuta, Responsabile della Sezione di Psichiatria del Dipartimento di Neuroscienze Cliniche dell'Università di Palermo, Presidente della Società Italiana di Psicotecnologie e Clinica dei Nuovi Media

La diffusione planetaria delle reti telematiche e delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione rappresenta una rivoluzione tecnologica di vastissima portata che ha influenzato abitudini, costumi sociali, stili di vita invitando a riflettere su quali siano gli effetti psicologici dell'uso di strumenti tecnologici come computer, reti elettroniche, cellulare, televisione, etc..

Si tratta infatti di apparati diffusissimi nella vita quotidiana, che hanno favorito nuovi modi di conoscere, comunicare e concepire le relazioni interpersonali.

Uno strumento come il computer – ad esempio - grazie alla connessione planetaria in rete, si è rapidamente trasformato da *strumento di calcolo*, di elaborazione e trattamento dei dati a strumento di *supporto alla comunicazione* fino a configurarsi come un luogo comunicativo, il cosiddetto *cyberspazio*, in cui è possibile sperimentare nuove esperienze conoscitive e comunicative.

Gli odierni strumenti tecnologici si configurerebbero come "tecnologie dell'emozione, della cognizione e della relazione", proprio per sottolineare l'impatto profondo sulla sfera mentale, sugli assetti cognitivi e affettivi e in tutti gli ambiti della vita umana.

Questi strumenti – si pensi al cellulare - spesso diventano vere e proprie "protesi umane" che moltissime persone - soprattutto giovani e adolescenti - tendono a percepire come un prolungamento di se stessi e da cui, difficilmente, riescono a separarsi.

Riprendendo il contributo di de Kerckhove (1998), televisione, computer, Internet, realtà virtuale sono definibili come *Psicotecnologie*, vere e proprie "tecnologie della psiche" capaci di *estendere* le percezioni sensoriali e le facoltà della mente. I media elettronici – caratterizzati da *istantaneità, immediatezza, rapidità* - sono infatti capaci di entrare in forte affinità con la realtà mentale e i processi psichici e di svolgere una straordinaria funzione di estensione del pensiero e di altre importanti facoltà umane come il linguaggio, la comunicazione, l'intelligenza. Queste opportunità non dipendono soltanto dalla potenza tecnologica dei nuovi media ma dalle loro *qualità psicologiche* e dalla loro capacità di influenzare la mente umana in modo molto sottile (La Barbera, 2001).

Il nostro funzionamento psichico, infatti, viene fortemente influenzato dalla possibilità di disporre di strumenti tecnologici, come la Rete, capaci di funzionare da "amplificatori" emozionali, immaginativi, conoscitivi, relazionali, esperienziali; in altre parole, grazie ad Internet le capacità di interazione (ma anche di integrazione) della nostra mente con la realtà, vengono enormemente aumentate; è interessante riflettere sul fatto che tali opportunità straordinarie sono essenzialmente dovute a due processi fondamentali sui quali si basa il funzionamento stesso di Internet: la dematerializzazione e la interconnessione. Su Internet noi "viaggiamo" in un universo dematerializzato, ma altrettanto utile, interessante e significativo dell'universo reale, "off line". Questa tra l'altro è una delle ragioni per cui, oltre a delle risorse straordinarie, Internet può presentare, soprattutto per i più giovani dei rischi consistenti; specialmente dovuti all'eccesso di coinvolgimento nella rete, in uno dei tanti servizi o possibilità offerte oggi dalla Rete. In particolare l'aspetto problematico di tali condotte immersive in Rete, riguardano proprio, non solo l'aumento del tempo trascorso in Rete, ma, soprattutto, la relazione sempre più esclusiva con Internet, che tende a tagliare fuori la realtà esterna, i rapporti reali e la vita sociale in genere.

L'altra caratteristica della Rete, cioè la dematerializzazione, è un altro interessante caratteristica del suo funzionamento, della sua "psicologia". Grazie a questo processo, reso

possibile dal fatto che oggi tutti i contenuti mediali sono riducibili a bit, noi possiamo disporre di un universo sensoriale e conoscitivo in continua espansione, che ci consente di fruire di una molteplicità di stimoli e di sollecitazioni.

Accanto alle innumerevoli potenzialità offerte, a livello individuale e collettivo, dalla *Information & Communication Technology* (ICT) ci si interroga, quindi, anche sulle implicazioni psicologiche della dimensione virtuale inaugurata dalle tecnologie a sfondo telematico e sugli eventuali rischi ed effetti psicopatologici connessi all'uso della tecnologia e a specifiche condotte online.

In particolare, studi in ambito psicologico e psichiatrico (Young, 1996; Cantelmi et al., 2000) ipotizzano un possibile disturbo correlato all'abuso delle nuove tecnologie della comunicazione che rientrerebbe nell'ambito delle nuove dipendenze o *new addictions*. Queste ultime hanno ampliato l'area delle classiche forme di dipendenza per includere tutti quei fenomeni in cui l'oggetto della dipendenza non è una sostanza chimica bensì comportamenti o attività socialmente accettate. Nelle *dipendenze comportamentali* si rileva l'incapacità del soggetto di controllare i propri impulsi ovvero l'impossibilità di resistere alla tentazione di intraprendere un dato comportamento; tali patologie inoltre stabiliscono una relazione privilegiata e significativa con lo stress in quanto, se possono essere considerate dei modi disadattivi di fronteggiare condizioni di stress e la frustrazione in soggetti particolarmente sensibili, a loro volta sono in grado di produrre ulteriori ed elevati livelli di stress. Tra le *new addictions* rientrerebbero i disturbi alimentari, il gioco d'azzardo patologico, ma anche l'uso/abuso della TV (*television addiction*), del lavoro (*work addiction*), videogames (*videogames addiction*), dello shopping (*shopping addiction*), del computer (*computer addiction*) e della tecnologia in generale (Griffiths, 1995).

Le nuove forme di dipendenza "senza droga" sembrano agevolate dall'innovazione tecnologica e dalla nuova civiltà che, se da una parte genera stress, sensazioni di vuoto e noia, dall'altra stimola la tendenza all'immediata gratificazione attraverso oggetti, strumenti e comportamenti (Alonso-Fernandez, 1999).

Sembra infatti che l'avanzare del progresso tecnologico abbia modificato non solo le abitudini delle persone, ma anche il loro modo di esprimersi in situazioni patologiche. Una tecnologia come Internet, ad esempio, non è solamente un utile strumento di conoscenza e di comunicazione, bensì può essere definito in un'infinità di modi a seconda del particolare significato che riveste per ciascun individuo. Può semplicemente essere uno strumento di studio, di lavoro, di svago, di socializzazione, ma può anche assumere il valore di un mondo parallelo o alternativo a quello reale, nel quale il soggetto può sperimentare nuove forme di comunicazione o relazione, che spesso amplificano disagi personali e che corrispondono a modalità disadattive di risposta a situazioni di stress. In taluni casi la realtà virtuale può diventare perfino più desiderabile e più vivibile, o addirittura preferibile in termini di sostituzione rispetto alla realtà ordinaria, come avviene nelle modalità di abuso e dipendenza tecnologica da realtà virtuali come Internet e videogiochi contraddistinte da aspetti di chiusura relazionale rispetto al mondo esterno e di compromissione del funzionamento di vita quotidiana.

Tra i numerosi fruitori di strumenti tecnologici, ragazzi e adolescenti sembrano entrare naturalmente in contatto con le nuove tecnologie che rappresentano modalità per esprimere la propria personalità, per ampliare le proprie esperienze e favorire le loro opportunità cognitive, affettive, relazionali e sociali.

L'uso della tecnologia segna lo stile di vita e le abitudini dei ragazzi della "*Net Generation*", cresciuti insieme allo sviluppo tecnologico, abituati a vivere immersi nella realtà elettronica, a stretto contatto con web, telefonini, videogiochi e messaggistica istantanea, apparati elettronici sempre più "miniaturizzati" passando con estrema versatilità e dimestichezza dall'uso di uno strumento all'altro. Il "multitasking" – intesa come la capacità di effettuare operazioni diverse simultaneamente – se da una parte è una abilità fondamentale per sopravvivere al tecnologico mondo contemporaneo dall'altra è un'abilità che viene sollecitata dall'uso degli stessi strumenti

tecnologici sempre più rapidi, versatili e potenti. Non è raro immaginare un adolescente mentre contemporaneamente scrive una email, invia un sms con il cellulare, pone lo sguardo su Mtv e ascolta una colonna sonora con l'iPod.

Una recente indagine Doxa (2006) sul rapporto dei giovani con il tempo libero e la tecnologia, condotta su quasi tre milioni di giovani italiani tra i 14 e i 18 anni, evidenzia che ogni giorno i giovani dedicano una parte consistente del loro tempo libero a media come televisione, cellulare, videogames, internet e computer preferendo questi strumenti ad altri passatempi come la lettura di libri e giornali. La tecnologia è soprattutto uno strumento per comunicare (essere connessi con altri), divertirsi (svagarsi, passare il tempo) e apprendere (fare ricerche, cercare informazioni).

Sebbene la maggior parte degli adolescenti fa un uso corretto e funzionale delle tecnologie, sono riportati in letteratura casi di comportamenti additivi e disfunzionali, di abuso e dipendenza da Internet e dalle nuove tecnologie (Young K. S., 1999; Davis R.A., 2001). L'uso disfunzionale e patologico appare caratterizzato da un utilizzo assiduo, intenso, ripetuto e compulsivo con significative conseguenze sulla vita socio-relazionale e sul funzionamento quotidiano.

Facendo un parallelismo tra le modalità di uso di una sostanza e le modalità di uso della tecnologia, possiamo distinguere tre diverse situazioni di utilizzo (La Barbera, Cannizzaro, 2006): l'*uso*, l'*abuso* e la *dipendenza* vera e propria.

Nel caso dell'*uso*, il soggetto fa un utilizzo "normale" dello strumento tecnologico sapendone gestire il "consumo" e sapendolo "dosare", potendo interrompere l'attività ed il comportamento senza avere conseguenze rimarchevoli nella propria vita. È ciò che probabilmente accade alla maggior parte delle persone che usano la tecnologia come strumento di lavoro, di svago o di divertimento e che apprezzano le potenzialità tecnologiche ed interattive offerte dalla rete per il raggiungimento di determinati scopi (conoscere, divertirsi, socializzare, etc.) senza rimanere "imbrigliati" in un uso disfunzionale.

Nel caso dell'*abuso*, l'utilizzo dello strumento tecnologico è ricorrente ed intensivo e l'uso ripetuto e continuativo avviene nonostante le significative conseguenze nella sfera del funzionamento personale ed interpersonale di vita del soggetto (come ad esempio scarse prestazioni lavorative e scolastiche, problemi coniugali e familiari correlati all'uso, etc.). Si entra in questo caso nel campo dell'uso problematico dove, come per l'assunzione di una sostanza, anche nel caso dell'uso dello strumento tecnologico, le modalità dell'abuso possono essere diverse: si può trattare di un "uso continuato" e relativamente costante per frequenza e quantità; o ancora di un "uso concentrato" in determinati periodi o momenti, ad esempio durante la notte con relativi disturbi del sonno e scadimento della performance lavorativa o nei week-end senza interferenza sul funzionamento lavorativo; o ancora di un "uso alternato" con fasi di non uso o uso normale e fasi di uso massiccio e intensivo.

Nel caso della *dipendenza*, il soggetto non è più capace di controllare l'uso o il ricorso a quel dato comportamento con la comparsa di fenomeni tipici della dipendenza quali la tolleranza, l'astinenza e il craving. La dipendenza si caratterizza per una significativa compromissione della sfera quotidiana di funzionamento del soggetto con disagio clinicamente rilevabile.

Secondo un interessante modello psicodinamico dell'addiction (Caretto, La Barbera, 2005), la dipendenza patologica si sviluppa dall'intreccio di alcuni fattori fondamentali quali la disregolazione affettiva che rinvia ad un disturbo dell'attaccamento, l'incapacità di identificare le emozioni (alesitimia) e meccanismi di tipo dissociativo.

In particolare alcuni studi (Caretto, Di Cesare, 2003), guardano alle condotte di abuso e dipendenza comportamentale come fenomeni caratterizzati non solamente dalla ricerca del piacere bensì dalla creazione di una "esperienza dissociativa transitoria", un'alterazione dello stato di coscienza ordinario, che permette al soggetto di uscire temporaneamente dalla realtà per alleviare il dolore e l'angoscia. Da questa prospettiva, le esperienze virtuali possono essere concepite come "rifugi della mente" (Steiner, 1993) in cui ci si ritira per sfuggire a una realtà vissuta come insostenibile e angosciata, come una "medicazione dell'io" per neutralizzare, controllare ed

elaborare l'angoscia, la tensione e le emozioni spiacevoli. Questa attitudine che può essere adattiva e funzionale quando messa in atto transitoriamente, in modo parziale e temporaneo, al servizio dell'Io, può diventare invece disfunzionale e patologica quando l'allontanamento dalla realtà diventa prolungato e permanente fino ad uno stile di vita segnato dalla "dipendenza patologica". In tal caso il soggetto, reiterando in modo eccessivo stati dissociativi a scopi difensivi, può arrivare ad abitare un mondo illusorio, onirico e fantastico, sempre più preferibile al mondo reale con conseguente isolamento e distorsione del senso di Sé, delle relazioni interpersonali e dell'ambiente circostante (Caretti, Di Cesare, 2003).

I fenomeni dissociativi infatti possono essere considerati in un continuum che va dal sano al patologico: dalle più comuni esperienze dissociative di lieve entità, presenti nella vita di tutti noi (come il sognare ad occhi aperti o attraversare piccoli momenti "di straniamento") alle più problematiche forme di esperienze patologiche (come gli stati di depersonalizzazione o di *trance* o il disturbo dissociativo dell'identità).

Nel rapporto tra il soggetto e gli strumenti tecnologici è possibile rintracciare forme di coinvolgimento transitorio dove la realtà virtuale rappresenta un possibile laboratorio di sperimentazione dell'identità in cui mettere in gioco quegli aspetti del Sé che il soggetto non riesce normalmente a vivere ed elaborare nella vita reale (Turkle, 1996). Tali esperienze sono ben diverse da tutte le condizioni di utilizzo problematico e di abuso che sono riconducibili ad un uso eminentemente difensivo di Internet e delle realtà virtuali, finalizzato a proteggere il soggetto da vissuti, sensazioni, pensieri, stati mentali che non è in grado di gestire, mediante l'induzione di stati alterati di coscienza.

Come ha osservato Putnam (2001), anche la televisione e le realtà virtuali – come altre condotte quali il consumo di sostanze psicoattive, comportamenti anoressici o bulimici, un'intensa attività fisica o sessuale - possono essere utilizzate con *modalità dissociative*, e dunque generare "stati ipnotici autoindotti" o "simili alla *trance*" che normalmente consentono il temporaneo isolamento di stati affettivi e cognitivi percepiti come spiacevoli e disturbanti o difficili da identificare e gestire, ma che possono comportare anche profonde alterazioni del senso d'identità e dell'esame di realtà.

In conclusione, Internet rappresenta oggi uno strumento che, se ben impiegato, può promuovere la crescita individuale e collettiva e può favorire lo scambio e lo sviluppo di conoscenze ed esperienze. Ma risulta di straordinaria importanza, per evitare rischi e danni psicologici, imparare un uso competente ed evoluto di questo strumento, così come degli altri dispositivi tecnologici per la comunicazione, anche per evitare che, la straordinaria velocità con la quale tali tecnologie si evolvono e il modo sempre più accelerato con il quale cambiano le nostre vite, ci trovino sprovvisti di capacità di adattamento e di punti di riferimento per modulare e orientare efficacemente tali importantissime trasformazioni.

## LEZIONE N° 1 PARTE 2 – LA COMUNICAZIONE CON INTERNET

a cura di **Mariselda Tassarolo**, Docente di Sociologia della comunicazione e di Processi culturali e comunicativi presso la Facoltà di Psicologia dell'Università di Padova

### 1. Premessa

Per capire le comunicazioni cosiddette *tecnologiche*, bisogna partire dalla comunicazione interpersonale che si pone come primo livello di comunicazione.

Tra le prime tecnologie la più importante è stata certamente la scrittura e già Platone parlando (e scrivendo) sulla scrittura temeva che questa andasse contro la memoria ritenendo che creasse un falso sapere in quanto la chiarezza e la completezza erano ritenute proprie dell'oralità e

non della scrittura. L'oralità in quanto avviene *faccia a faccia* e quindi *in presenza* dei comunicanti procura agli uomini un senso di realtà (di *verità* direbbe Platone); la scrittura consentirebbe invece solo di attingere all'apparenza della realtà: la scrittura serve a chi già sa, ma per chi deve imparare è la dialettica dell'oralità che è importante.

L'uomo *sa* quello che ricorda e, in una cultura orale in cui non esiste scrittura non vi è nulla al di fuori del pensatore stesso, nessun testo che lo aiuti a ricordare. La memoria è "interna" è dentro la mente dell'uomo. Tale situazione vale anche per l'ascoltatore. Per ricordare quanto, con tanta fatica, è stato elaborato, bisogna pensare pensieri *memorabili*: si rende infatti necessario pensare in moduli mnemonici creati apposta per recuperare quanto si vuole dire e si vuole, quindi, ricordare.

I due comunicanti si trovano in presenza l'uno dell'altro (quasi sempre): il primo comunicante forma il messaggio, verbale e/o gestuale e il suo interlocutore risponde. In tal modo si realizza la circolarità che è necessaria perché la comunicazione sia efficace. Il controllo che i due interlocutori effettuano l'uno sull'altro è piuttosto marcato e permette al flusso comunicativo di scorrere nei due sensi in modo semplice e immediato, spesso è frammista all'azione e in essa prevale la *funzione mediatrice dell'azione*. Il fatto di essere l'uno di fronte all'altro o, in ogni caso, l'uno in presenza dell'altro, comporta facilità di adattamento reciproco tra i comunicanti che si trovano a sostenere reciprocamente aspettative personalizzate.

## 2. La comunicazione tecnologica e telematica

L'immediatezza tipica della comunicazione interpersonale porta ad attuare una certa ridondanza che serve per rafforzare il ricordo che può essere *fissato* anche chiedendo all'interlocutore di ripetersi, poiché essendo il messaggio orale non è possibile riportarlo indietro.

Con il telegrafo l'uomo entra senza accorgersene in una nuova cultura quella dei media elettrici ed elettronici che permettono di entrare in un mondo fatto di subitanità in cui l'occhio lascia il posto più importante all'orecchio. Le tecnologie elettrica ed elettronica: telegrafo, radio, telefono e televisione ci hanno condotti verso un'*oralità secondaria* che ha sorprendenti somiglianze con l'*oralità primaria* che prevede una partecipazione diretta, un forte senso di comunità e una concentrazione sul momento presente e sull'uso di formule. Osserva Ong (1985) che quella secondaria è, però, un'oralità più consapevole, più deliberata, basata sull'uso della scrittura e della stampa. Come l'oralità primaria, essa genera un senso comunitario, ma incommensurabilmente più ampio di quello primario (anche se meno determinato affettivamente).

La comprensione dei fenomeni naturali è cambiata grazie all'uso di strumenti tecnologici che permettono di registrare e tabulare, visualizzare e simulare fenomeni che altrimenti sarebbero inaccessibili, pericolosi o impercettibili. Anche le nostre capacità di ragionamento sono state potenziate dall'uso di rappresentazioni esterne come le parole scritte e i numeri. Il telefono, la radio, la televisione e il calcolatore hanno modificato, ampliandolo in modo notevole, il mondo sociale e personale dell'uomo. Le tecnologie hanno inoltre apportato mutamenti nella vita mentale come ha dimostrato Ong per la scrittura (1985) e altri mutamenti dobbiamo aspettarceli in futuro. Lo sviluppo della comunicazione implica un rapporto più stretto con gli altri anche quando tale rapporto non è desiderato. La tecnologia non è neutrale, essa richiede che ci si adatti alle sue esigenze.

### 2.1 Interazione, interfaccia e interattività

L'interazione avviene nella comunicazione interpersonale quando due comunicanti sono l'uno davanti all'altro e possono dialogare, utilizzare il gesto come funzione fatica (ad esempio una pacca sulla spalla per incoraggiare). Quando lo scambio comunicativo avviene per mezzo di uno

strumento tecnologico che si pone tra i due comunicanti (anche un semplice telefono) si ha una interfaccia e non più un'interazione e con l'interfaccia si diventa interattivi. L'interfaccia permette di utilizzare la tecnologia ai fini di una dimensione di scambio. Il programma delle macchine, ovvero delle tecnologie comunicative, è abbastanza costrittivo e consiste in una coproduzione preparata e resa efficiente da altri uomini (un software). L'interattività è la possibilità di attuare una comunicazione bidirezionale attraverso canali di trasmissione elettroniche, ad esempio collegandosi a un PC o a un altro sistema di trasmissione (non sono interattivi i mezzi che non prevedono un canale elettronico di ritorno come la radio, la tv e il libro).

L'interattività coincide con la reciprocità della comunicazione che avviene con la circolarità mediata che i nuovi media assicurano attraverso canali audio-visivi compresa la scrittura elettronica. Vengono messi in contatto comunicanti che non sarebbero altrimenti in grado di comunicare a causa della collocazione in luoghi lontani tra loro. La comunicazione telefonica è la prima comunicazione tecnologica a distanza: l'unica competenza richiesta all'utente è una minima abilità tecnica necessaria per usare l'apparecchio. I terminali sempre più mobili hanno reso le interfacce ancora più semplici: le piccole dimensioni assumono spesso la forma di capi di abbigliamento ad esempio orologi. Ci si trova di fronte alla trasmissione dei dati che è il trionfo del sistema digitale di codifica delle informazioni e all'evoluzione delle interfacce che sostituiscono la gestione analogica che implica intuizione e abilità sensoriali.

L'interattività telematica dischiude una forma di comunicazione sconosciuta. Diversamente dalle situazioni di dialogo la comunicazione nella rete elettronica rimane spesso impersonale e anonima e, diversamente dalle situazioni di lettura, il testo generalizzato viene sostituito da un testo contingente e singolare. Nell'interattività telematica si può considerare l'interazione con le strutture e non con le persone.

Le reti mediate da computer, interagiscono con testi, cioè con strutture digitalizzate di simboli e non con persone: questa convinzione deriva dal fatto che si tende a far fare ai nuovi media il mestiere dei vecchi (McLuhan, 1967). L'interazione "tra strutture" è la reale novità delle reti telematiche, la loro peculiarità nel modo di produrre comunicazione al livello neutro, cioè prima di attivare il rapporto comunicativo (Tessarolo, 1997). La comunicazione via *Internet* si differenzia sia dalla partecipazione ad un colloquio che dalle pratiche di scrittura, in quanto coloro che comunicano restano anonimi in via di principio.

Si deve considerare il grande vantaggio detto del *nuovo nomadismo* che è stato attivato dalla disponibilità di reti migliori sia per i telefoni cellulari sia per internet. L'indipendenza dal tempo e dallo spazio (nota bene, non l'annullamento, ma la dilazione e la de-localizzazione!) è il prodotto più prezioso che l'informatica possa rendere all'umanità. La mobilità messa in gioco dalla trasmissione telematica dei dati diventa un percorso che si svolge restando nello stesso luogo fisico. Ogni tappa della comunicazione in rete è un susseguirsi di tappe alle quali si accede attraverso interrogazioni successive.

### 3. Internet e la rete

Ogni tecnologia importante, e l'informatica lo è certamente, pervade la collettività modificandone le strutture. L'adozione di ogni tecnologia diviene presto irreversibile perché si radica nella fisiologia della società, della civiltà. Il World Wide Web (introdotto in Italia nel 1989) è una sotto rete di Internet che presenta all'utente un'interfaccia grafica le cui pagine contengono non solo testo scritto, ma anche immagini e offre servizi informativi e di conoscenza. Esso è una sorta di immensa enciclopedia, un ipertesto multimediale a cui si può attingere attraverso Internet per ricavare da banche dati informazioni sui più differenti argomenti. Inoltre ciascuno può costruirsi un sito (home page) raggiungibile da chiunque.

Il *World Wide Web* può assumere la configurazione di una banca dati interconnessi disponibili in qualsiasi momento per qualsiasi utente offrendo la possibilità di fruire di informazioni diffuse in

rete limitandosi a selezionare, come in un palinsesto ipertestuale, quello che si vuole sapere e a gestire interattivamente la presentazione del contenuto. In questo modo l'utente può assumere un atteggiamento passivo rispetto ad altre forme di interattività più articolate che implicano l'assunzione da parte degli interlocutori di un effettivo ruolo di emittente di informazioni come avviene nella posta elettronica o nelle comunità virtuali.

Tra *internet* e i media tradizionali non vi è analogia poiché permangono tratti di forte differenziazione tra un'emissione televisiva che si basa sulla coincidenza temporale tra tempo dell'emissione e della ricezione e una diffusione delle informazioni via *internet* che è sostanzialmente asincrona. *Internet* come sistema informativo globale può essere suddiviso in due aree di cui la prima riguarda le fonti e la presentazione delle informazioni; la seconda le caratteristiche inerenti al rapporto con l'utilizzatore (user). Sul primo versante i tratti sono comuni con Televideo come ad esempio la possibilità di aggiornamento in tempo reale delle notizie con le conseguenze, in termini di notiziabilità e instabilità delle informazioni, *Internet* può fornire approfondimenti. L'aspetto più rilevante della copertura informativa è l'emergere di un diverso ruolo dell'utente dell'informazione che nella propria *dieta* informativa nell'interazione con *Internet* consente una maggiore libertà rispetto alla fruizione dell'informazione televisiva dato che l'utente è in grado di cooperare alla definizione dei contenuti cui vuole accedere.

Nell'attuale sistema le notizie tendono a circolare tra diversi media con una certa sequenzialità che vede susseguirsi la creazione di un'attesa per la notizia da parte della stampa, il suo annuncio da parte della televisione, il successivo commento da parte dei quotidiani. In questo quadro si assiste a una progressiva differenziazione delle funzioni dei diversi media. Il *telegiornale* si trova a costituire una tappa del percorso di circolazione intermediale della notizia che viene modificato da *televideo* e *Internet*, a causa delle loro caratteristiche e dell'uso che ne viene fatto dall'utente.

### 3.1 Comunicare con il computer

Si parla spesso della comunicazione mediata dal computer quando due persone si mettono in contatto attraverso questa tecnologia. Il fatto che con altre tecnologie non si sia mai parlato di *comunicazione mediata* (dalla macchina da scrivere, dal telefono, dalla lettera) ci dimostra l'importanza che tale mezzo ha assunto al suo apparire. Il computer permette incontri e dialoghi di diverse tipologie: persone che si conoscono attraverso il Pc o possibilità di continuare un incontro attraverso di esso, persone che comunicano attraverso il Pc e che non si conosceranno mai personalmente (ma che potrebbero conoscersi) ed altri che comunicano per conoscersi (come si può notare sono possibilità che esistono anche con il telefono o con la posta o con il giornale). Si realizzano situazioni in cui non è necessaria la presenza contemporanea dei soggetti comunicanti (asincrone) e altre in cui è invece necessaria come nelle teleconferenze (si è detto che ad esempio anche il telefono ha suddiviso queste due possibilità con la segreteria telefonica o con l'indicatore del numero di chi chiama.).

Se si confrontano le comunicazioni personale con quella mediata si tende a pensare che nella comunicazione *mediata dal computer* le persone si esprimano più liberamente che non nella comunicazione faccia a faccia, tanto che è stato persino coniato il termine *flaming* per indicare la comunicazione disinibita (si deve ricordare che la disinibizione viene realizzata anche dall'uso dalle segreterie telefoniche dei media: si ricordino Radio radicale e le lettere anonime e di insulti che sono esistite da sempre anche in altre modalità comunicative). Si tratta di quelli che Goffman definisce "incontri non focalizzati" che offrono al comunicante una grande libertà, derivante proprio dal suo anonimato. Nella comunicazione con il computer la dissimulazione è causata dal fatto che mancano o sono attenuati i contorni sociali che abitualmente regolano o influenzano le dinamiche di gruppo. La de-individualizzazione interviene quando le persone partecipanti perdono la loro individualità e l'autocontrollo nell'anonimato di un gruppo. Tale anonimato rende possibile una

partecipazione più ugualitaria e offre maggiori opportunità di intervenire specialmente per le persone di basso rango, ma porta anche difficoltà, da parte del gruppo, ed esprimere un *leader* e a mantenersi in posizioni estreme.

E' tuttavia discutibile che gli ambienti telematici rendano più disinibite le persone. Sembra, in ogni caso, eccessivo attribuire ai contesti sociali una valenza repressiva, dato che essi svolgono spesso importanti funzioni di sostegno per le persone. La comunicazione mediata dal *computer* non opera in un vuoto sociale, quindi, proprio per questo tale comunicazione non crea situazioni in cui l'identità personale dell'emittente e degli eventuali riceventi sfumano fino a svanire lasciando spazio a una condizione di de-individualizzazione in cui le persone perdono il senso delle proprie responsabilità personali e del rispetto dovuto alle norme sociali. Anzi, sembra che nella comunicazione con il computer esista una marcata capacità di polarizzare il gruppo e di stimolare le persone a prendere decisioni.

Il fatto che la comunicazione con il computer socializzi o isoli dipende dalle caratteristiche del contesto in cui essa si sviluppa. Nella discussione sorta relativamente alla presenza delle *norme sociali* in questa modalità comunicativa si riflettono divergenze nel modo di percepire le persone che possono essere viste o come individui isolati o come dotate di un'identità sociale. E' tutto basato sulla domanda "Come comunicano due persone quando la loro unica connessione è un messaggio via computer?". E' esagerato vedere questo rapporto in modo completamente negativo considerando tale comunicazione sostanzialmente asociale. Si deve tenere in considerazione che i mezzi tecnologici non sono l'unico elemento che tiene collegate le persone, ma che i collegamenti vengono attuati da una rete organizzativa, da bisogni e obiettivi in parte condivisi e da aspettative di cooperazione più o meno ampie.

Si tenga presente che la caduta del principio di cooperazione comunicativa si realizza *solo* in comunicazioni di tipo patologico. L'attitudine a comprendere un messaggio come tale (distinguere, ad esempio, una poesia da un orario ferroviario) dimostra una capacità generalizzata di adottare le prospettive di diversi "altri", capacità che costituisce l'aspetto sociale più genuino della competenza comunicativa (Tessarolo, 1991).

L'idea, peraltro alquanto strana, che l'identità sociale muti in ambiente virtuale non tiene conto dell'identità individuale acquisita assieme alla possibilità e alla capacità umana di assumere una pluralità di ruoli. In contesti sociali differenti l'individuo assume identità adatte ai ruoli che egli ritiene di dover assumere.

L'uomo non abbandona il suo *essere sociale* neppure quando è in solitudine. Nella comunicazione attraverso il computer manca, come in quella al telefono, della comunicazione gestuale, posturale e cinetica che serve nella comunicazione interpersonale e che può essere ovviata in comunicazione mediate da altri sistemi di codici o informativi. Il riconoscimento reciproco può avvenire anche attraverso il semplice nome o reale o inventato (pseudonimo o nickname) e non solo attraverso la faccia. Le persone mostrano rispetto per le norme sociali e anche una forte identificazione con il proprio gruppo di riferimento (i comportamenti disinibiti possono essere facilitati, ma non sono la regola) (Cfr. Tessarolo, 2007).

Si deve, quindi, tenere ben presente che la comunicazione in ambiente virtuale e la relazione tra i due o più comunicanti di un messaggio, si collocano in un contesto normativo sociale che non ha riscontro nella comunicazione faccia a faccia.

La comunicazione con il computer è una particolare modalità di comunicazione in cui si concretizzano alcuni aspetti psicologici che possono essere elencati nei concetti di *realtà*, di *telepresenza*, di *simulazione*, di *televirtualità* e di *previsione sulle possibili ripercussioni future* della realtà virtuale. I meccanismi di riorganizzazione dell'ambiente virtuale e il ritorno a quello fisico richiedono tempo e sforzo cognitivo. Tuttavia l'affermazione che la comunicazione virtuale annulli il soggetto e lo de-individualizzi, è molto problematica e può essere considerata una incongruente provocazione.

### 3.2 La modernizzazione

Le moderne tecnologie comunicative permettono di sapere in *tempo reale* ciò che avviene in tutto il mondo: ci si trova di fronte a una modificazione radicale dello spessore ottico del mondo. Nel Quattrocento si iniziò la prospettiva dello spazio reale, oggi quella del tempo reale che permette di essere là a distanza, di televedere, di teleintendere, di teleagire con tempi nuovi che pongono questioni filosofiche assolute. Telepresenza istantanea teleesistenza a comando: siamo nell'epoca dell'accelerazione (Virilio, 1986).

La libertà individuale e quella economica interagiscono: la spinta dell'individuo, possibile in una società in cui le "cerchie" si ampliano in continuazione, produce una dissoluzione della cerchia ristretta, un'estensione delle possibilità dell'individuo che lo "collegano a ciò che era lontano": la differenziazione e l'individuazione allentano il legame con i più vicini per tessere un nuovo legame ideale o reale con i più lontani" (Simmel, 1982). Il diffondersi dei mezzi di comunicazione tecnologicamente avanzati ha come conseguenza l'emergere dell'individualità all'interno dei diversi gruppi, ma anche un avvicinamento che può essere denominato, come già detto, "globalizzazione" o "ibridazione". In questi casi l'identità va di gran lunga al di là del gruppo originariamente omogeneo. Simmel parla di "addomesticamento" che deve essere sufficientemente lungo e che serve ad attenuare le diversità delle sottospecie perché accresce quelle tra gli individui.

### 3.3 Nuove tecnologie nuova società?

McLuhan (1967) osserva che le tecnologie di per sé non sono né buone né cattive, è l'utilizzo che ne viene fatto che può essere sottoposto a valutazione. Le tecnologie nascono nella società, ne sono influenzate e, a loro volta, la influenzano. L'ampliamento delle possibilità comunicative umane al di là dello spazio e del tempo, porta ad un'ulteriore capacità di astrazione che si riversa sull'umanità. Per un uomo primitivo il problema di immagazzinare informazione veniva risolto mediante gli strumenti che l'oralità gli offriva (formule, rime, ecc.) e che servivano per "ricordare" quanto veniva ritenuto importante dalla società. La scrittura ha portato ad aumentare notevolmente la quantità di "cose" che possono essere conosciute e ricordate attraverso libri, giornali, pittura, scultura, ma anche con la radio e la televisione che, con il loro ritorno all'"oralità", facilitano l'approccio all'informazione e alla conoscenza.

La globalizzazione sembra portare al disinteresse individuale in quanto la mancanza di partecipazione porta alla deresponsabilizzazione. Le forme di sradicamento che creano maggiori distanze tra le persone sono quelle dovute al non avere la possibilità di instaurare legami familiari e di vicinato. Tale mancanza provoca un *indebolimento* del senso civico, *stranezza* nei modi di vivere, *manca* di regole: in una nazione di estranei si è meno preoccupati di quanto "dice la gente" perché cade il controllo. Non si può tuttavia attribuire alla tecnologia l'assenza dei rapporti interpersonali. La multimedialità, infatti, trasforma le sfere vitali "prolungando" altri mezzi e azioni: il televisore, ad esempio, amplia le possibilità di gioco e di divertimento, il fax estende il telefono, internet estende l'informazione e il divertimento.

### 3.4 Ostacoli all'uso dei nuovi media

Non tutti possono avere accesso a queste tecnologie e possono godere dei benefici che esse ci mettono a disposizione. Vi sono anzi intere nazioni e consistenti fasce della popolazione mondiale che ancora ne sono escluse. E' una disparità di accesso che si affianca ai numerosi *divides* che interessano molte aree del pianeta come la povertà, lo sfruttamento delle risorse locali, la mancanza di energia elettrica, i problemi politici, i bassi livelli di istruzione, i persistenti situazioni di degrado economico e sociale indiscriminato. Il divario digitale si aggiunge ad una lunga lista di

ritardi presenti già sia nei paesi sviluppati che in quelli sottosviluppati e c'è il pericolo che la forbice del divario si allarghi sempre di più vista anche la velocità del progresso delle tecnologie informatiche. Il 10% più ricco del pianeta consuma il 70% delle risorse stabili e il 20% degli abitanti più ricchi della terra ha a disposizione quasi il 90% del prodotto lordo mondiale, l'85% dei beni e servizi, l'82% delle esportazioni e il 74% delle linee telefoniche (Roversi, 2001).

Alcune difficoltà nell'uso della rete possono dipendere anche dall'oggettiva complessità dell'uso delle periferiche e la mancanza di esperienza da parte dell'utente, ma possono subentrare anche fatti soggettivi ed emotivi che sono in gran misura responsabili della mancanza di competenze di base in questo campo. L'esperienza di fallimenti personali e la conseguente insicurezza, la paura di essere esclusi, l'attitudine negativa verso queste tecniche da parte di persone che non le padroneggiano portano a una situazione sfavorevole a tali tecnologie. Inoltre esse sono costose perché subiscono una precoce obsolescenza in quanto i software cambiano in continuazione e anche perché i vecchi media rimangono accanto ai nuovi accumulando le spese (Longo, 1998). Alcune difficoltà dipendono anche dalla visione negativa spesso diffusa socialmente verso le nuove tecnologie e alimentata dai mezzi di comunicazione di massa.

### 3.5 Dalla memoria umana a quella elettronica

La nostra epoca è quella dell'espansione della memoria, o meglio da un progressivo trasferimento all'esterno della memoria umana utilizzando supporti sempre più perfezionati. Con la scrittura, per la prima volta diventa importante non il ricordo delle cose, ma la memorizzazione dei codici che servono per accedervi. Si assiste a una continua trasformazione dei supporti e dei codici per l'immagazzinamento e il reperimento delle informazioni: il papiro, la pergamena, la stampa, la carta, la fotografia, il disco, il nastro, il videonastro il compact disc e altro.

Non può esserci tradizione senza comunicazione ed è innegabile l'importanza che assume la memoria sociale attraverso i processi tra loro integrati di conservazione, di richiamo e ritardata ricognizione dei messaggi stessi. La memoria sociale si sta accumulando a una velocità incredibile. I problemi non riguardano le dimensioni dell'immagazzinamento, ma la creazione di sistemi di magazzini e di richiami dei messaggi che con i moderni sistemi telematici sono facilmente risolvibili. La macchina costituisce uno strumento di memoria sociale, raccordo tra due soggetti sociali dotati di una propria memoria (interfaccia).

## 4. Note conclusive

Ci sembra interessante, prima di concludere, osservare qual è la diffusione di Internet tra i giovani. I dati sono del 2006 e vengono anche riportati in appendice.

Tra i paesi europei più sviluppati i giovani italiani figurano all'ultimo posto: appena 55 su 100 (della fascia d'età tra i 16 e i 24 anni) utilizzano internet almeno una volta alla settimana. Gli unici paesi dell'Unione Europea che ci seguono sono la Bulgaria, la Grecia e Malta. Solo un giovane italiano su tre può considerarsi davvero esperto alle prese con "file, account" e solo 8 su 100 si sono cimentati in "acquisti elettronici". In Europa, i ragazzi della stessa fascia di età usano beni e servizi su internet sono almeno tre volte di più. Le statistiche dicono che nel 2004, il 52% delle famiglie italiane possedeva almeno un computer in casa, nel 2007 siamo passati al 56%. Più di una famiglia italiana su due continua quindi a non utilizzare la rete. L'attrattiva dei nuovi media è spesso quella costituita dalla possibilità di replicare la comunicazione interpersonale, tra gruppi e con le istituzioni, sia in tempo reale che differito e dall'offerta di servizi a contenuto ludico. Spesso quindi il comportamento dell'utenza ha portato a un nuovo orientamento della prospettiva originaria del servizio attuando quello che viene definito *effetto di risarcimento* che consiste nel ricercare, nei nuovi mezzi, le condizioni dello spazio interpersonale che sembra esserci tolto. Tenendo conto che la presenza sociale più consistente è data da media che si avvalgono di canali

verbali e non verbali, anche la comunicazione mediatizzata è considerata simile alla comunicazione interpersonale, solo più artificiosa (Tessarolo, 2007).

La società moderna produce un maggior numero di rapporti *impersonali* per cui l'esperienza della dis-locazione diventa un'esperienza ambivalente. Si altera in realtà il tessuto stesso dell'esperienza spaziale coniugando *prossimità* e *distanza* secondo modelli che hanno poche analogie con le epoche passate. Questo è il grande vantaggio che offre internet e che non è completamente capito perché il nuovo fa sempre paura e verso il nuovo si ha sempre diffidenza.

Un aspetto della dislocazione è l'essere insieme in ambienti culturali e informativi globalizzati. Questo significa che i nessi, tra familiarità e luogo, sono molto meno stretti che in passato. Si tratta di un fenomeno di integrazione; entro una comunità globalizzante, di esperienza condivisa piuttosto che di estraneazione.

La dislocazione ha come contropartita la riaggregazione: è sbagliato vedere nel mondo moderno una realtà in cui i grandi sistemi impersonali ingoiano fette sempre più grandi di vita personale. Osserva Giddens (1994, p. 140) che "le vestigia del mondo della vita restano più o meno invariate nel tempo". Inoltre "è semplicemente falso affermare che nelle condizioni della modernità noi viviamo in un mondo di estranei. Non siamo chiamati a sostituire via via l'intimità con l'impersonalità nei normali contatti quotidiani con gli altri".

Vorrei terminare ricordando l'incongruenza del modo comune di pensare e cioè che l'uomo che utilizza la tecnologia si macchinizza, si distacca dalla sua umanità; ma nello stesso tempo l'uomo che non la utilizza viene considerato *arretrato* e non "*più umano*".

### **Bibliografia consigliata**

Bettetini G, Colombo F. (1993), Le nuove tecnologie della comunicazione, Bompiani, Milano.

Giddens A. (1994), Le conseguenze della modernità, Il Mulino, Bologna.

Kramer A. (1995), Dialogicità telematica?, in "Sociologia della comunicazione", 24, pp.113-122.

Longo G.O. (1998), Il nuovo Golem. Come il computer cambia la nostra cultura, Laterza, Bari-Roma.

Mc Luhan M. (1967), Gli strumenti del comunicare, Il saggiatore, Milano.

Ong W. J. (1985), Oralità e scrittura. Le tecnologie della parola, Il Mulino, Bologna.

Roversi A. (2001) Chat line, Il Mulino, Bologna.

Simmel G. (1982), La differenziazione sociale, Laterza, Bari.

Tessarolo M. (1999), La comunicazione tra dimensione umana e tecnologia, Cleup, Padova.

Tessarolo M. (2007), La comunicazione interpersonale, Laterza, Bari-Roma.

Virilio P. (1986), L'orizzonte negativo, Costa e Nolan, Genova.

**ALLEGATO**

**Internet use and computer skills, 2006**

	Usage of Internet, on average at least once a week, %,		% of individuals having high computer skills <sup>5</sup>		% of individuals having ordered goods or services, over the Internet in the last 3 months	
	16-24 years	Total 16-74	16-24 years	Total 16-74	16-24 years	Total 16-74
EU27	:	:	:	:	:	:
EU25	73	47	39	22	26	21
Belgium	82	58	36	22	15	14
Bulgaria	47	22	14	6	3	2
Czech Republic	65	36	32	14	10	7
Denmark	94	78	58	38	41	31
Germany	83	59	45	27	48	38
Estonia	90	56	51	25	6	4
Ireland	59	44	24	19	21	21
Greece	47	23	36	16	5	3
Spain	70	39	42	23	13	10
France	71	39	36	21	24	19
Italy	55	31	32	17	8	5
Cyprus	55	29	38	19	5	5
Latvia	86	46	30	12	10	5
Lithuania	77	38	42	16	5	2
Luxembourg	89	65	61	36	34	35
Hungary	74	42	53	25	6	5
Malta	40	36	23	20	12	9
Netherlands	96	76	48	33	38	36
Austria	80	55	58	31	33	23
Poland	71	34	28	11	17	9
Portugal	68	31	49	21	6	5
Romania	:	:	:	:	:	:
Slovenia	81	47	65	28	13	8
Slovakia	72	43	31	17	7	7
Finland	94	71	42	29	37	29
Sweden	94	80	45	30	45	39
United Kingdom	72	57	42	26	41	38

: Data not available

**Fonte Internet: <http://www.diplod.it/2007/03/26giovani-italiani-e-internet>**

## LEZIONE N° 1 PARTE 3 – APPROFONDIMENTI

### **IL BLOG DI DISCUSSIONE: TESTIMONIANZA DI UN'ESPERIENZA**

a cura di **Luca Castelli**, Giornalista e collaboratore de La Stampa, delle riviste "Il Mucchio Selvaggio" e Jack

Mi chiamo Luca Castelli e sono un blogger.

Ho aperto il mio primo blog nell'autunno del 2004. Si chiama "Il Pozzo di Cabal" e ancora oggi lo utilizzo per segnalare gruppi musicali, film o siti Internet che ritengo interessanti.

Ma non basta. Da un paio d'anni ho attivato anche un altro blog. Il suo nome è "digita.musica" e si trova nella sezione "angolo dei giornalisti" del sito del quotidiano torinese "La Stampa". Già, perché nella vita faccio il giornalista e la natura di questo secondo blog è squisitamente professionale. E' uno spazio nel quale raccontare ai lettori, giorno per giorno, le evoluzioni del mondo della musica nell'era di Internet, dei download, delle nuove tecnologie. C'è tanto da dire e scrivere, ve lo assicuro. E questo è il modo migliore per farlo.

Riassunta in poche righe, questa è la mia esperienza di blogger. In fondo, è uguale e diversa rispetto a quelle delle altre decine di milioni di persone che hanno aperto un sito di questo tipo su Internet.

Il mio compito dovrebbe essere di spiegarvi che cos'è un blog, quali sono le sue caratteristiche, i suoi vizi, le sue virtù, il suo ruolo in un sistema delle comunicazioni che sta cambiando radicalmente con l'avvento di nuovi strumenti tecnologici.

In realtà, già solo rispondere alla prima domanda è un bel problema. Che cos'è un blog? Da un punto di vista puramente linguistico, si tratta della contrazione del termine "web log". Così erano chiamati quei siti pionieristici che dieci anni fa raccoglievano link interessanti sparsi per il nascente World Wide Web. In Italia spesso viene usata la definizione "diario online". In alcuni casi, il blog in effetti è un diario online: una pagina bianca digitale, dai contorni indefiniti, sulla quale si può scrivere tutto ciò che si pensa, condividendo emozioni, riflessioni, opinioni, sentimenti. Ma attenzione, il parallelo tra il "diario online" e il vecchio diario che si compilava la sera prima di andare a dormire finisce lì. Perché il diario di carta spesso era un deposito di segreti, che nessun altro oltre all'autore era autorizzato a leggere. Nel 99% dei casi, il blog è invece uno scrigno che si apre a tutto il mondo: quello che tu scrivi dal tuo computer a Rovigo può essere letto da chiunque abbia una connessione a Internet: a Torino, a New York, in Australia o sulle basi spaziali della Nasa.

C'è un'altra ragione per cui la definizione di "diario online" è solo parziale. Scrivere un blog non vuol dire solo rivelare al mondo i propri segreti personali. Scrivere un blog vuol dire esprimere qualcosa. Ed è la singola persona a decidere cosa. A me interessano la musica e il cinema, quindi parlo di quello. Lo faccio per piacere, ma anche per lavoro. Il gruppo rock dei Radiohead utilizza il blog per mantenere un contatto diretto con i propri fan e per annunciare le date dei concerti. Il pilota della Ferrari Felipe Massa lo scorso anno scriveva i resoconti dei gran premi di Formula 1. Gli aspiranti scrittori lo usano per pubblicare i propri racconti. Beppe Grillo per denunciare i problemi del paese. Gli esperti high tech per condividere soluzioni a problemi informatici. Gli appassionati di fotografia per mostrare la loro visione del mondo. I giardinieri per spiegare come si cura un bonsai. I ragazzi, spesso, per raccontare i propri amori. C'è anche chi usa questo strumento per seminare violenza e terrore. Internet in fondo rappresenta il mondo in cui viviamo e il mondo in cui viviamo non è solo un'oasi di virtù e prati fioriti.

Si potrebbero fare migliaia di altri esempi. Anche sul linguaggio e sulle tecniche di comunicazione adottate dai blogger. C'è chi scrive solo testi, chi inserisce fotografie, chi carica dei video. Chi aggiorna il proprio blog ogni due ore e chi magari lascia passare un mese da un messaggio all'altro. Chi lo fa per lavoro e chi per hobby.

Il blog è espressione. E' uno strumento che permette a chiunque di esprimersi nel modo che ritiene più indicato per se stesso. Soprattutto, è libertà d'espressione. Infatti in certi paesi dove i diritti civili sono ancora limitati, l'attività di blogging è spesso vietata.

Il blog è comunicazione. Ed essendo legato a Internet è una forma di comunicazione estremamente potente. Può essere aggiornato in tempo reale: tu scrivi il messaggio, premi "invio" e tutto il mondo si trova immediatamente a disposizione ciò che hai scritto.

Il blog è socializzazione. La forza della blogosfera (così viene chiamata la "rete" dei blog di tutto il mondo) sta nelle connessioni tra i siti, nei link tra un blog e l'altro, nei commenti che si possono inserire al fondo di ogni messaggio, nelle reti di contatti che nascono grazie alla comunicazione online, nell'aiuto e nella reciproca condivisione di conoscenze. I miei due blog non potrebbero mai esistere da soli. Non sono dei semplici "giornali su Internet", non sono neanche dei diari. Sono qualcosa di diverso e trovano un senso grazie alle altre migliaia di blog musicali e tecnologici sparsi per il mondo. Inoltre, mi hanno permesso di entrare in contatto con decine di persone eccezionali che non avrei mai potuto conoscere altrimenti. Un esempio? E' proprio grazie a loro se ho avuto l'opportunità di partecipare a questo corso online e di rivolgermi a voi. Senza i blog, non sarebbe accaduto.

In fondo è proprio questa la magia del blog. Ti aiuta a esprimere (e quindi conoscere meglio) te stesso e ti offre straordinarie potenzialità relazionali. Utilizzato in modo costruttivo, è uno strumento che contribuisce sia allo sviluppo dell'individuo che a quello della società.

Volete provare anche voi? E' facilissimo. Esistono piattaforme come [www.blogger.com](http://www.blogger.com) e [www.splinder.com](http://www.splinder.com) che permettono di creare un blog gratuitamente e in pochi minuti. Solo un consiglio: ricordatevi che la libertà d'espressione è una delle più straordinarie e insidiose armi a doppio taglio. Voi potete scrivere e fare tutto ciò che volete, e questo è molto bello, ma siete anche gli unici responsabili delle vostre azioni e quindi anche del vostro blog. Libertà e responsabilità, insomma, devono sempre andare a braccetto.

E' un limite? No, semmai una grande e preziosa conquista, da difendere, rispettare e non sprecare. Bene, adesso tocca a voi. Sul Web ci sono migliaia di blog che aspettano di essere letti. Soprattutto, ce n'è uno che attende di essere scritto. Il vostro.

## LA RIVOLUZIONE MUSICALE NELL'ERA DEL DIGITALE

a cura di **Ernesto Assante**, Giornalista e critico musicale di Repubblica, collaboratore di numerosi settimanali e mensili italiani e stranieri

Nella piccola cameretta di qualsiasi ragazzo di provincia fino a una dozzina di anni fa c'era una chitarra, magari a basso costo e un amplificatore. Oggi, invece, c'è un pc. Niente strumenti musicali, eppure moltissima musica. Le tecnologie digitali di produzione musicale hanno rivoluzionato in maniera radicale il modo di scrivere, pensare, immaginare, fare musica.

Le nuove generazioni usano le fonti sonore in una maniera completamente inedita, ribaltando completamente il modo di far musica dei loro fratelli maggiori; producono la loro musica in maniera totalmente autonoma, utilizzando software che li mettono in condizioni di gestire il proprio universo sonoro in perfetta solitudine; distribuiscono le loro creazioni usando canali del tutto nuovi, decretando la morte sostanziale del compact disc solo vent'anni dopo il suo avvento, preferendo l'mp3 e gli iPod, che mettono ogni singolo musicista in contatto con l'intero pianeta attraverso il world wide web. Nessuno può dire cosa sarà la musica domani. La cartografia odierna riesce solo a tracciare segni sparsi, rotte ipotetiche, percorsi avventurosi, non tutti esatti, non tutti destinati a portarci lontano. Nomi nuovi per cose nuove. Servirebbe provare a definire il suono delle macchine odierne in maniera più completa, diversa, spettacolare. E' solo musica? E' tutta musica elettronica? Sotto il termine musica elettronica vengono spesso raggruppate esperienze musicali molto diverse fra loro: diverse come linguaggio musicale, metodologia compositiva, concezione estetica, organico di apparecchiature e strumenti impiegati, tecnica esecutiva, scelta di pubblico e funzione sociale

della musica, scelta del luogo e dello spazio di ascolto. Tali esperienze, comunque, trovano un denominatore comune nell'utilizzazione dei mezzi elettroacustici e nell'accettazione del pensiero tecnologico-scientifico come supporto concettuale alla realizzazione dell'opera per diventare talvolta fonte di stimoli prettamente musicali.

La musica elettronica, comunque, non nasce tanto per la spinta egemonica della cultura scientifica rispetto a quella umanistica, quanto per un processo di convergenza che è maturato nel corso della prima metà del novecento e che ha cominciato a dare i primi frutti nel secondo dopoguerra. Già alla fine del XIX secolo vediamo in maniera sempre più frequente accavallarsi visioni profetiche, dimostrazioni scientifiche, sperimentazioni musicali, innovazioni tecnologiche, esposizioni di esigenze, azzeramenti e formulazioni di nuove teorie che si possono considerare le premesse all'esperienza elettronica.

All'inizio del secolo diverse personalità del mondo musicale, quali Russolo e Varèse prefigurarono importanti mutamenti. Il primo apparteneva al movimento Futurista e raccoglieva forti stimoli da una società che stava cambiando profondamente. Il secondo auspicava e prefigurava nuovi strumenti, più "espressivi", e l'arricchimento dell'alfabeto musicale. Il rumore si stava affermando come elemento sonoro, anche perché la rivoluzione industriale iniziata un secolo prima aveva riempito l'ambiente sonoro metropolitano di un insieme caotico di rumori che l'orecchio creativo iniziava a intendere come suoni. La fabbrica e la metropoli, la meccanizzazione e l'ambiente artificiale, la macchina e l'artefatto riempiono i luoghi della modernità, e i suoni che li caratterizzano acquisiscono un carattere molto "musicale" per l'uomo moderno, che impara a sentirli come parte della propria quotidianità. Contemporaneamente la diffusione dei mass media contribuisce alla saturazione del panorama sonoro. Prima il disco, poi la radio e la tv, passando per il nastro magnetico, diffondono un suono che ha sempre più a che fare con la macchina, con l'automazione e l'artificialità. La società comincia a strutturarsi non più solo attorno a un sistema di produzione industriale di massa, ma soprattutto attorno ad un sistema mediale di massa. Avviene così il passaggio dal moderno al post-moderno. Nasce l'industria culturale e l'informazione diventa prodotto di massa. Ci troviamo di fronte ad una società che ha profondamente cambiato il modo di auto-rappresentarsi. Anche questo passaggio ha conseguenze rilevanti sulla musica del nostro tempo. La musica diventa ubiqua e si relaziona con il reale attraverso modalità nuove. Il linguaggio del reale e quello musicale interagiscono tra loro intensamente. Da una parte si sviluppa l'industria discografica, dall'altra si creano nuovi media, come la radio, e più tardi la televisione, che veicolano la musica all'interno dell'ambiente domestico. Il sistema mediale stravolge le pratiche sociali (di esecuzione e d'ascolto) legate alla musica. L'estetica musicale si sviluppa e si afferma un suono legato sia all'innovazione tecnologica che alle pratiche sociali e alle mode musicali.

Negli ultimi anni è cresciuto il predominio della tecnologia digitale nella musica, sia a livello professionale che amatoriale. Il personal computer sempre più potente, amichevole ed economico viene dotato di periferiche e programmi specifici e diventa il nuovo "strumento musicale" in grado di assistere il musicista nello svolgimento delle più svariate attività: dalla ricerca astratta alla produzione commerciale. Il termine musica elettronica che fino alla fine degli anni '70 identificava un settore della musica contemporanea con precisi ambiti linguistici ed estetici, a partire dagli anni '80 perde progressivamente questa identità per assumere un significato di pura connotazione tecnica, data la diffusione del mezzo informatico in tutti i generi musicali.

Le tecnologie digitali mettono a disposizione dei compositori, oggi, quello che fino a ieri era possibile solo attraverso l'immaginazione, ma che non poteva essere ascoltato. Oggi posso "pensare" un suono e tradurlo in numeri. E ascoltarlo così come l'ho immaginato. Non esistono più limiti, in nessun senso. Si può andare verso l'alto, il basso, il profondo, il laterale, assumendo contemporaneamente più identità musicali. L'avvento delle tecnologie digitali ha portato ad una straordinaria esaltazione della logica del "qui e ora", si produce musica deliberatamente senza passato, senza futuro. Il "cut and paste" è oggi una formula compositiva diffusa. Nulla a che vedere con le tecniche compositive del passato e nessuna parentela, davvero, con i procedimenti

creativi dell'avanguardia. Uso, consumo, getto, recupero reimpasto. Nulla si crea, nulla si distrugge. La conoscenza della tecnica strumentale è elemento, non portante. Anzi, sono proprio i "non musicisti" a trovare nell'autoproduzione la loro completa realizzazione. Se prima c'era il filtro delle case discografiche, delle abilità tecniche, dei produttori, delle scuole di musica, dei concorsi e dei festival, oggi fare un disco, un cd, produrre un brano, è alla portata di tutti. Provate a chiedere a un deejay che mestiere fa, e vi risponderà, con orgoglio, "musicista!", pur non suonando altro che i piatti del proprio giradischi. Il "bastard pop" delle ultimissime generazioni, poi, elimina addirittura la necessità di usare non solo gli strumenti musicali, ma anche le loro simulazioni digitali. Con le nuove tecnologie si prendono dischi altrui e si "risuonano". Non c'è strumento, non c'è spartito, c'è musica nuova con macchine nuove, musica che non ha ancora una teoria in grado di spiegarla tutta e di analizzarne i confini, anche perché confini, obbiettivamente, non ce ne sono. E' una rivoluzione? Assoluta e totale, perché ognuno, nell'era del digitale diffuso, è artista, produttore, discografico e distributore di se stesso. Con tutti i limiti e i pregi del caso. Non esiste altra certificazione che la propria.

In tutto questo entra, fortemente, il concetto di autoproduzione. Anche ieri ci si poteva "autoprodurre", quindi, in assoluto, questa è apparentemente la zona meno rivoluzionata tra quelle che il digitale ha colpito. Oggi, però, si può fare da soli quello che prima necessitava dell'aiuto altrui. E' la liberazione totale, definitiva, assoluta, della creatività musicale. E' l'abbattimento delle categorie, la morte dei generi, la fine dell'industria musicale così come, fino ad oggi, l'abbiamo conosciuta. E questa autoproduzione digitale non coinvolge solo i musicisti dell'avanguardia, i fanatici dell'elettronica, i creativi delle ultimissime generazioni: uno dei maestri di questo nuovo modo di essere "one man band" ad esempio è stato ed è Prince, e allo stesso modo oggi non c'è musicista, di rock come di pop, di rap come di canzone d'autore, che non sfrutti le possibilità offerte dai nuovi software, dai computer, dalle tastiere multifunzione, da Internet e dalle tecnologie digitali, per realizzare la propria musica. Se fino a qualche anno fa lo studio di registrazione era diventato un vero e proprio strumento musicale, oggi la propria camera, il proprio desktop, sono il "luogo" della produzione musicale. C'è una progressiva riduzione dello spazio musicale che prosegue di pari passo con la "virtualizzazione" degli strumenti. Ma mentre lo spazio fisico si annulla, lo spazio creativo, al contrario, diventa infinito, interminabile, assolutamente privo di confini e limiti. Con il computer e i software musicali lo spazio della musica invade lo spazio della vita, il suono esce dai luoghi deputati della produzione e entra nel quotidiano. Nella nuova era la musica esce dai supporti predeterminati, i file prodotti nell'era della musica digitale viaggiano attraverso Internet, i telefonini, le pda, gli iPod, i computer, sono dovunque, sono altrove, e questo "altrove" è meravigliosamente indipendente, libero dalle major discografiche e totalmente nelle mani dei musicisti che si autoproducono proprio per ribadire la propria indipendenza.

I giovani intendono la musica in maniera completamente diversa dal passato, usano la musica, praticano la musica, vivono la musica, costantemente, 24 ore al giorno, portano in tasca una quantità di suoni (nel cellulare o nel lettore mp3) che fino a qualche anno fa era impensabile. E questa musica la manipolano, la trasmettono, la spediscono, la usano. Hanno un rapporto con il mondo dei suoni che è totalmente inedito e che sta producendo e produrrà cambiamenti assolutamente imprevedibili, non solo nel consumo, ma anche nella produzione e, perché no, nella socialità. La musica, come l'abbiamo conosciuta fino ad oggi, è sostanzialmente finita. Ma non conosciamo ancora come sarà la musica di domani.

Insomma: l'autoproduzione, i software, la fine del disco, l'avvento dell'mp3, la distribuzione via Internet, il mercato globale, la comunicazione elettronica, i nuovi media, la musica. Prendete tutto questo e mescolatelo insieme. Ne uscirà il confuso scenario di un mondo nuovo, che solo oggi comincia a prendere forma. Altro che dodecaфонia, altro che avanguardia elettronica del primo Novecento, altro che Cage. Qualcuno, nella sua camera, nascosto e solo, sta certamente scrivendo la musica del futuro, e ha un suono che non conosciamo ancora.