



Vito Francesco De Giuseppe

Il paradosso dell'informazione nell'era del Web 2.0

L'uomo è un animale sociale. Vive in branco, all'interno del quale è possibile rilevare un'organizzazione strutturata tra i membri. Ciascun membro del branco si caratterizza per il fatto che svolge un'attività particolare e specialistica che gli assegna un ruolo all'interno della struttura, cosa questa che modella il processo relazionale presente nel branco.

All'interno del branco i compiti sono suddivisi in maniera tale da ottenere per ciascun membro il massimo vantaggio ottenibile dal vivere all'interno della struttura organizzata.

La conseguenza del vivere in branco produce la necessità di condividere informazioni. Queste riguarderanno, le proprie personali esperienze, l'attività svolta ed i risultati ottenuti. Se ad esempio si considera l'organizzazione di una società basata sul baratto e si focalizza l'osservazione su tre soggetti che definiremo agenti, un contadino, un fabbro ed un panettiere, si noteranno alcune caratteristiche peculiari che permetteranno la descrizione della struttura sociale a cui appartengono ed i processi che caratterizzano il loro vivere all'interno del gruppo di cui fanno parte:

- Il contadino dà al panettiere grano in cambio del pane.
- Il panettiere ha bisogno di attrezzi in metallo lavorati dal fabbro per poter in-

formare il pane: pale e contenitori per metter il pane in forno; chiederà questi attrezzi al fabbro ed in cambio gli darà pane da lui prodotto.

- Il fabbro riceverà pane e dal panettiere, dando in cambio a quest'ultimo attrezzi da lui creati e che gli serviranno per il suo lavoro.

Se si considera il produrre il pane come risultato finale delle attività sequenziali svolte nell'intervallo di tempo che va dalla coltivazione del grano, alla sua raccolta, alla mietitura, alla costruzione di attrezzi in metallo per la falciatura e raccolta dei chicchi di grano, alla produzione di farina, alla lavorazione del pane, fino all'uscita di quest'ultimo dal forno, l'intero sistema produttivo del produrre pane, può essere frazionato in stadi che compongono il ciclo produttivo:

- la coltivazione, cioè l'attività del contadino;
- la produzione di utensili necessari alla coltivazione ed alla produzione del pane, l'attività del fabbro;
- il panificare, l'attività del panettiere.

Gli agenti danno quindi vita ad un sistema suddiviso in stadi del sistema produttivo, ottenendo un guadagno maggiore per ognuno di loro, nei termini di una condivisione dei risultati singoli all'interno di un sistema integrato, e conseguendo un van-



taggio dall'appartenere ad un gruppo organizzato.

Se si dovesse fare tutto questo in una struttura in cui ognuno deve fare da sé e deve provvedere in pieno isolamento ed autonomia a queste operazioni, probabilmente il guadagno che ciascun membro otterrebbe sarebbe di gran lunga inferiore rispetto a quello ottenuto da una suddivisione dei compiti.

Se ogni membro del gruppo dovesse coltivare il grano, raccoglierlo, trasformarlo in farina, costruirsi tutti gli attrezzi, poi produrre il pane, il costo causato dall'impegno e dallo sforzo che ognuno dovrebbe impiegare, indurrebbe un guadagno inferiore rispetto a quello ottenuto dalla suddivisione delle attività.

Tutto questo fonda delle necessità, dei bisogni. Fa nascere il bisogno di solidarietà, il bisogno di costruire relazioni e di costruire sistemi integrati ed organizzati, che si risolvono attraverso l'appartenenza ad un gruppo.

Si può quindi sostenere che il gruppo organizzato nasce dalla necessità di vivere in organizzazioni: competenze e capacità di ognuno vengono amplificate ed esaltate dall'appartenenza ad un gruppo organizzato.

Il bisogno di appartenenza si esplica strutturando relazioni con altri soggetti, con altri gruppi, sia in relazione come singolo individuo con un gruppo, sia come gruppo con un singolo individuo, sia come gruppi che interagiscono tra loro. Secondo Del Gottardo (2008), la generatività sociale definisce l'indirizzamento verso uno scopo nella costruzione di relazioni. Attorno a questo argomento si gioca uno dei più importanti sviluppi tecnologici che il genere umano abbia conosciuto: l'economia dell'informazione nell'era del web 2.0. In essa le persone fisiche stabiliscono relazioni reali che si attuano attraverso la virtualizzazione prodotta dalla tecnologia.

Il web 2.0 è spesso identificato con la possibilità di costruire reti di relazioni sociali, come avviene per esempio nel Social Networking, che caratterizza l'attuale era del web e risponde al bisogno umano di appartenenza.

Le persone si incontrano in un ambiente virtuale che è il cyberspace, uno spazio che non esiste nella realtà, ma è un insieme di informazioni organizzate, codificate e decodificate da macchine che interagiscono

con gli umani attraverso interfacce di input-output, progettate e costruite dagli umani stessi secondo principi che consentono a questi ultimi di manipolare le informazioni, dando vita a quello che sembra essere il più evidente paradosso dell'economia dell'informazione nell'era del web 2.0: lo spazio virtuale è vissuto realmente. Il bisogno di appartenenza, che è intrinseco all'uomo, ha portato nell'arco del tempo alla costituzione di organizzazioni che si sono fatte via via più complesse ed articolate, al volgere dell'evoluzione sociale della specie umana.

In passato è stata l'Agorà, la piazza. Il luogo fisico dove la gente si incontrava, scambiava opinioni, pensieri, idee, beni. I mercati per esempio. In molte città italiane le piazze sono denominate "Piazza delle Erbe", ad indicare che lì venivano commerciate le spezie; cioè luoghi adibiti allo scambio, ai commerci, alle relazioni. Tutto era però vincolato ai luoghi. Bisognava costruirli, creare gli ambienti. Ad un certo punto dell'evoluzione dell'uomo, nasce una tecnologia: quella di Internet. Internet nasce dall'integrazione di due sistemi tecnologici: il telefono, ovvero la linea di comunicazione e le vie, fibre ottiche, satellite, cavi telefonici, su cui viene veicolata l'informazione, ed il computer, lo strumento che permette di elaborare e processare informazioni.

Il paradosso consiste nel fatto che l'innovazione tecnologica ha portato all'utilizzo di preesistenti modalità di comunicazione. Un esempio è costituito dalla tecnologia Voip, cioè un sistema, il computer, collegato in rete ad altri computers, che viene utilizzato per poter telefonare a voce, sfruttando i protocolli del web, per evitare di usare le linee voce e quindi di pagarne il corrispettivo utilizzo.

Tutto questo per poter utilizzare il computer come un telefono.

In realtà siamo passati ad un secondo livello della tecnologia.

Mentre al primo livello la tecnologia era qualcosa per pochi intimi, per pochi adepti che parlavano un linguaggio criptico, al secondo, quello in cui ci troviamo oggi, l'attenzione si è spostata sullo sfruttamento di massa della tecnologia. Non sono quindi più solo gli ingegneri ad occuparsi di essa, ma se ne occupano anche i tecnici della fruizione, coloro che si occupano di ergo-



nomia, dando vita ad un nuovo profilo di esperto: l'architetto dell'informazione.

I segnali sono evidenti: chi si avvicina alla tecnologia lo fa con lo scopo di ottenere il più alto guadagno monetario possibile dallo sfruttamento della stessa.

Succede quindi che lo sfruttamento della tecnologia passa per l'implementazione, di modalità interattive che non sono nuove. Cioè, quando si parla di Social Networking, si sta definendo un processo che riproduce, all'interno di una struttura virtuale, quello che poteva essere il parlare libero, in cui ciascuno poteva dire la sua opinione e su questa aprire un dibattito, che poteva essere ascoltato tra gli avventori di un bar o di un caffè letterario. Tra una birra ed un caffè si parlava e si esprimevano opinioni su tutto: dallo sport, alla politica all'agire umano.

Cosa è cambiato? è Cambiato il luogo in cui tutto questo avviene. Non è più il bar, ma un luogo virtuale che non esiste nella realtà oggettiva e tangibile dell'agire umano. Un luogo nuovo in termine di struttura, ma non nuovo in termini di modalità di utilizzo, di ciò che avviene in quel luogo. Si legge molto spesso che gli SMS, i servizi di short messaging, avendo un limite di memoria, di spazio da poter utilizzare, 250 caratteri solitamente, hanno indotto i fruitori dei servizi, soprattutto i più giovani, a produrre un nuovo modo di scrivere, fatto di acronimi, di termini contratti. Non è difficile trovare in un messaggio la parola "comunque" scritta con la contrazione "cmq" o "cmnq".

Tutti hanno parlato di nuovi modelli di scrittura che avrebbero indotto a nuovi modelli di pensiero.

Andando in giro per Roma, ai Fori Imperiali, o in uno dei tanti siti archeologici in città, su alcune delle delle steli riverse sul terreno o sulle insegne e lapidi poste sui resti degli antichi palazzi romani, sugli archi, su colonne e basamenti, sono incise iscrizioni latine in cui i romani scrivevano frasi, anche molto complesse, accorciando le parole, contraendole, scrivendo solo le consonanti ed utilizzando lo stesso simbolo grafico per le lettere U e V, demandando al lettore la costruzione dell'esatto significato della frase.

I Romani seguivano quindi modalità grafiche che non avevano nulla di diverso da quelle che utilizzano i giovani d'oggi quando messaggiano tra loro.

Chi usa gli SMS riproduce modalità inventate dai Romani 2000 anni fa, dove il problema per questi ultimi era lo spazio a disposizione su cui scrivere una frase.

Una stele o una piccola insegna di marmo, non offrivano un grande spazio ed occorreva cercare un compromesso tra la lunghezza della frase, la quantità di lettere che la componevano e lo spazio a disposizione sul supporto su cui doveva essere trascritta. Uno spazio ristretto, così come ristretto è quello che si ha a disposizione per scrivere uno short message. Nello short messaging, lo spazio su cui scrivere è dato da uno spazio virtuale che non esiste. Non è tanto il display a non dare la possibilità di dilungarsi, quanto la memoria, cioè lo spazio virtuale, dedicata alla costruzione di un SMS. Il problema è lo stesso, lo spazio limitato su supporti differenti: il marmo e la memoria del telefonino. Il primo è tangibile e reale, l'altro non è né tangibile né reale. A prescindere dal supporto, chi si è occupato del problema in tempi diversi, lo ha risolto nello stesso modo. L'elemento che accomuna l'artigiano romano di duemila anni fa e chi scrive oggi un SMS, in una sorta di ponte temporale che unisce ere e tecnologie che definire differenti è un puro eufemismo, è lo spazio ristretto su cui scrivere.

La soluzione è stata la stessa a distanza di duemila anni: è cambiato il mezzo, non è cambiato il modo di pensare.

Forse si può sostenere che esistono schemi cognitivi che caratterizzano la specie umana. Si può sostenere anche che artefatti culturali come il leggere e lo scrivere modellano gli schemi cognitivi al punto tale che per trasmettere informazioni questi schemi non cambiano nel tempo. Quanto illustrato permette di sostenere come in realtà, l'evoluzione della tecnologia produca un paradosso: la tecnologia non crea nuovi artefatti, ma riproduce schemi che erano stati messi da parte. Schemi che non sono spariti dal bagaglio cognitivo dell'uomo.

L'uomo, come singolo e come specie, quando scopre ed utilizza una nuova tecnologia entra prima in una fase di trasformazione e di cambiamento individuale e sociale, per approdare successivamente ad una fase di consolidamento delle nuove esperienze indotte dalla tecnologia e dal suo utilizzo.



Levy, (2007), con il termine di "economia dell'informazione" definisce l'insieme dei circuiti in cui l'informazione viene scambiata dagli esseri umani in una società o in una cultura.

Alla luce degli sviluppi più attuali del web, si può sostenere che le tecnologie che incidono e modificano l'insieme di quei circuiti o parte di essi, costringono i sistemi sociali, cioè il branco, a trovare nuovi sistemi per condividere le informazioni, per mantenere in equilibrio l'integrazione del gruppo.

Forse dovremmo pensare ad un modo che integri il leggere e lo scrivere e lo ampli, per trasmettere informazioni, o forse dovremmo percorrere altre strade. Ma forse è questo il vero salto evolutivo che gli esseri umani devono compiere.

Forse questa è la vera sfida evolutiva che il genere umano si appresta a compiere.

Bibliografia

Levy P. (2007): *Verso una mappa dell'intelligenza collettiva nel cibernazio*. In D'Alessandro (a cura di): *Il gioco dell'intelligenza collettiva e i nuovi percorsi dei significati*. Edizioni Guerini ed Associati, Milano, p. 15-24.

Del Gottardo E. (2008): *Progettazione Educativa e Generatività Sociale. Per una pedagogia dell'empatia*. Tesi di Dottorato. Dipartimento Scienze Pedagogiche, Psicologiche e Didattiche. Università del Salento. A.a. 2007-2008.