



**UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA**

**DIPARTIMENTO DI ANTICHITÀ, FILOSOFIA, STORIA**

SCUOLA DI SCIENZE UMANISTICHE

CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN METODOLOGIE FILOSOFICHE

ANNO ACCADEMICO 2019/2020

TESI DI LAUREA

**IL PARADOSSO DELLA SORVEGLIANZA VOLONTARIA**

**DALLA DISTOPIA AI SOCIAL NETWORK**

Relatore: Alberto Giordano

Correlatore: Valeria Ottonelli

Candidato: Michele Villaverde



# 1. INTRODUZIONE

Esiste un nesso che leghi fra loro distopie e social network? Obiettivo di questa tesi è rispondere cercando di mostrare in che modo le distopie possono esserci d'aiuto nella comprensione del fenomeno "social network". Anzitutto verrà approfondito il genere della *distopia* (o *antiutopia*), per distinzione – e filiazione – da quello utopico, andandone a esaminare le caratteristiche essenziali, gli elementi ricorrenti e la sua tipica funzione di critica sociale.

Nella prima parte verranno pertanto esaminate alcune tra le opere maggiori di questa corrente, soffermandosi sulla relazione che intrattengono con le utopie e facendone emergere le differenze, analizzandone i *topoi* classici e le tecniche narrative impiegate dagli autori. Particolare attenzione verrà dedicata al fenomeno del potere, e alle diverse forme con cui viene affrontato all'interno dei romanzi.

Nella seconda parte verrà presa in considerazione l'emergenza dei *social* nel contesto contemporaneo, la loro (seppur breve) storia, le ripercussioni sulla società e le caratteristiche fondamentali che ne hanno assicurato l'affermazione nelle nostre modalità comunicative.

Verrà infine proposto un confronto: in che misura il successo dei social può essere assimilato ai processi tipici delle distopie, o meglio, quanto la rivoluzione digitale da essi innescata è affine alle derive descritte nelle antiutopie? Se delle differenze sussistono, sono capaci queste ultime di reggere il raffronto con le analogie? Come ogni innovazione, andando ad alterare in principio un singolo elemento del sistema, anche le nuove piattaforme sono finite – piuttosto rapidamente – col modificare la società nel suo complesso. La maggior parte di questi cambiamenti è però ancora in corso e il paragone con le distopie vuole dimostrarsi utile nell'analisi e nella comprensione della direzione presa da questi mutamenti.

Nella valutazione della natura dei social in quest'ultima sezione, la critica si rivolgerà alla possibilità di usi differenti degli stessi *nuovi media* e al costo insito nel loro utilizzo da parte degli utenti, considerando che ad oggi vengono quotidianamente utilizzati da (quasi) ciascuno di noi, e che è sempre più difficile eludere la necessità di possedere all'interno di essi un proprio profilo digitale.

---

\* I riferimenti in nota al testo sono in forma contratta; per i riferimenti bibliografici estesi si veda la bibliografia alla fine.

## 2. LA DISTOPIA

In questo capitolo ci occuperemo della distopia quale genere letterario e politico ed è pertanto necessario specificare anzitutto cosa s'intenda con tale duplice natura, prima di procedere con la descrizione della sua evoluzione dalla corrente "utopista". Utopia e distopia hanno in comune un elemento apertamente politico; non che non si possa rinvenire quest'ultimo anche altrove – come ad esempio nelle cosiddette opere "impegnate" – ma in esse è tanto preponderante da farne un tratto costitutivo. Non è un caso che molti romanzi – fra i quali proprio quello di Bellamy che affronteremo a breve – siano stati classificati in passato come *romanzi sociali*<sup>1</sup> in virtù dei loro risvolti politici. Questi due generi, seppur in forma narrativa, presentano ciascuno a suo modo una forte critica della società a cui i relativi autori appartengono; una simile correlazione verrà evidenziata più avanti ma è sin d'ora necessario considerare i testi nella loro peculiarità: il loro valore emerge dalla particolare commistione di questi due aspetti, ossia quello letterario da un lato e quello politico dall'altro. Quest'ultimo, come noteremo più avanti<sup>2</sup>, assume caratteristiche ben precise che dovranno essere tenute in considerazione per cogliere la portata critica dei testi in questione.

### 2.1. Le origini nell'*utopia*

Il primo uso del termine *distopia* possiamo farlo risalire al 1868 da parte di John Stuart Mill, il quale intendeva riferirsi a un concetto speculare rispetto quello di "*utopia*" laddove, se quest'ultima è uno stato «troppo bello per essere realizzato», essa è invece «troppo brutta per concretizzarsi»<sup>3</sup>. Già nella sua definizione quindi, la distopia deve confrontarsi col suo opposto e, anche da una prospettiva storica, tale genere non può che derivare dal suo predecessore "utopista".

La storia delle utopie trova sicuramente nella *Repubblica* di Platone il proprio capostipite; la descrizione di un modello di società in cui gli uomini convivono in armonia, il progetto di un'organizzazione politica tanto perfetta da escludere ogni contraddizione, in definitiva l'orizzonte ideale a cui le comunità umane dovrebbero tendere – per quanto irraggiungibile possa essere – sono alcuni dei motivi principali che ritroveremo puntualmente nelle utopie

---

<sup>1</sup> Si veda a tal proposito *Looking Backward* di E. Bellamy nell'edizione italiana della A. Donath editore, Genova 1891.

<sup>2</sup> Si veda al riguardo la prima parte del cap. 3 del presente lavoro.

<sup>3</sup> G. Claeys, *The Cambridge Companion to Utopian Literature*, p. 16.

“classiche”; nondimeno la *Repubblica* è anche molto più di un’utopia. Essa va inserita fra i dialoghi platonici e in tale contesto si dimostra un’opera piuttosto *sui generis*: ritroviamo qui una teoria della giustizia, una teoria dell’educazione, una teoria “politica” della natura umana, ciascuna esposta nella forma dialogica tipica delle opere platoniche. Nella *Repubblica* possiamo dire di rinvenire una filosofia molto più articolata e complessa di quella delle utopie che seguiranno lungo il solco aperto da essa. Inoltre, dato il grande vuoto di testi – in epoca romana e medievale – che possano considerarsi a pieno titolo suoi eredi, è preferibile fissare quale fondatore di tale genere letterario e politico l’opera che segnerà la fortuna del termine stesso: *Utopia* di Thomas More.

Qui ritroviamo molti dei *leitmotiv* che caratterizzeranno le successive utopie, e occorre pertanto esaminarne alcuni degli aspetti fondamentali ricorrenti in quelle che seguiranno, dalla *Città del sole* di Campanella e *La nuova Atlantide* di Bacone nel XVII secolo, sino a opere quali *Looking Backward* di Bellamy e *News from Nowhere* di Morris nel XIX sec. Oltre al classico di More, per quanto concerne le utopie mi soffermerò in questa prima parte esclusivamente proprio su *Looking Backward*, che ritengo rappresentativa di questo genere – in epoca moderna – e che più di altre si presta (e si è prestata) ad un’analisi critica che ne ha portato in luce gli elementi distopici.

### 2.1.1. *Utopia* di Thomas More

Se dobbiamo a More la coniazione del termine, la fortuna che esso ha avuto nella storia è frutto anche della sua ambivalenza: “*Utopia*” esprime tanto il concetto di *ou topos*, ossia “nessun posto”, luogo impossibile, non-esistente sulla terra, quanto quello di *eu topos*, ovvero “buon posto”, luogo perfetto, modello esemplare<sup>4</sup>; la società qui immaginata si propone di riassumere in sé entrambe le accezioni.

Oltre al neologismo, un’importante novità dell’opera risiede anzitutto nella sua forma; essa si distacca notevolmente dalle trattazioni che l’hanno preceduta, pur mantenendo di queste il contenuto teorico e politico<sup>5</sup>. Ci viene presentato essenzialmente un dialogo fra tre personaggi, fra i quali spicca sin da subito la figura di Raphael Hythloday, un navigante che essendo vissuto per qualche tempo sull’isola di *Utopia*<sup>6</sup> ne illustra le istituzioni così come a lui stesso sono state mostrate dagli abitanti.

---

<sup>4</sup> L. Mumford, *Storia dell’utopia*, p. 3.

<sup>5</sup> T. Moro, *L’Utopia*, p. XI.

<sup>6</sup> Altro elemento chiave delle utopie successive sarà proprio la loro caratteristica chiusura al mondo esterno, qui rappresentata perfettamente attraverso l’immagine dell’isola.

La società in questione è per l'appunto un modello esemplare di razionalità geometrica, tipica del clima culturale rinascimentale; tuttavia ciò che la distingue è il focus sull'elemento strutturale, tant'è che se «il tipo di trattato che ha maggior fortuna nella tradizione tardo-antica e medievale è quello dello *'speculum principis'*», l'*Utopia* di More rappresenta una frattura, in quanto «al modello del principe sostituisce il modello della città [e] alla parentesi sostituisce il paradigma allo stato puro, il quadro teorico che rappresenta il rovesciamento totale della realtà cui intende contrapporsi»<sup>7</sup>. La razionalità stessa delle istituzioni e delle abitudini utopiane, sono quindi capaci da sé sole di garantire la stabilità e la prosperità del paese nel suo complesso; la dimensione etica e quella politica, sull'isola si fondono in un tutt'uno inseparabile.

Per quanto concerne la dimensione economica invece, More non si allontana dalla tradizione platonica, attribuendo un ruolo centrale all'agricoltura e alla vita rurale; a quest'ultima corrisponde inevitabilmente il valore fondamentale del *lavoro*. A nessuno sull'isola è infatti concesso di essere “disoccupato”, come si evince dalla:

principale e quasi unica occupazione dei *sifogranti* [che] è di aver cura e badare che nessuno se ne stia senza far nulla, in braccio alla pigrizia, ma attenda ognuno al suo mestiere con sollecitudine, senza però stancarsi, come una bestia da soma, a lavorare ininterrottamente dalla mattina per tempo fino a sera tardi, ché sarebbe una pena che nemmeno uno schiavo.<sup>8</sup>

Questa preoccupazione impone alla società stessa di attribuire a ciascuno un'attività, in primis attraverso la funzione svolta dalla famiglia “patriarcale”, vero fondamento dell'organizzazione politica. Ad eccezione dell'agricoltura quale «occupazione comune a tutti indistintamente, uomini e donne»<sup>9</sup>, e a cui gli utopiani vengono educati sin dalla tenera età, ogni cittadino è tenuto inoltre ad apprendere un mestiere. Questo normalmente corrisponde a quello del padre, fatta eccezione una diversa inclinazione personale e qualora questa non pregiudichi l'utile della collettività, la quale mantiene così il suo primato nella distribuzione della manodopera là dove questa risulta maggiormente necessaria – arrivando a redistribuire i “figli in eccesso”, per così dire, qualora vi sia una carenza di forza-lavoro presso qualche potere.

Questo elemento già di per sé suggerisce lo scarso valore attribuito, nella progettazione del modello politico, alla libertà individuale, costantemente regolamentata dalle necessità collettive, e di conseguenza tale aspetto sarà spesso oggetto di critiche da parte degli oppositori liberali, i quali metteranno in discussione la “perfezione” di una società non in grado di tener

---

<sup>7</sup> T. Moro, *L'Utopia*, p. XII.

<sup>8</sup> Ivi, pp. 63-64.

<sup>9</sup> Ivi, pp. 62-63.

conto dell'individuo nella sua specificità, e non semplicemente quale mera cellula dell'organismo sociale.

D'altro canto, il lavoro è la principale (pure se non l'unica) garanzia di quell'egualitarismo e assenza di sfruttamento che contraddistinguono la società – in evidente antitesi con l'Inghilterra del XVI secolo. L'obbligo d'occupazione esteso a tutti i membri della comunità esclude la formazione di quelle classi "oziose" più volte attaccate da More, e allo stesso tempo libera la classe lavoratrice dalla schiavitù della giornata "interamente" dedicata al lavoro: per la prima volta viene ipotizzato un orario lavorativo di sei ore al giorno<sup>10</sup>, di modo da consentire a tutti di godere di quel tempo libero fino ad allora prerogativa dell'aristocrazia.

All'innovazione nell'organizzazione dell'attività lavorativa, segue una rivoluzionaria forma di distribuzione dei prodotti, dovuta all'assenza di *denaro*. Al centro di ogni città è presente un mercato nel quale

si portano i prodotti di lavoro di ogni famiglia e nei magazzini vengono ripartite separatamente le varie specie di prodotti. Da qui attinge qualsiasi padre di famiglia tutto ciò di cui lui o i suoi abbisognano e, senza danaro, senza prestazione alcuna, ottiene tutto ciò che chiede.<sup>11</sup>

Tale sistema di distribuzione è reso possibile dalla prosperità che regna sull'isola, ricca a sufficienza di tutti i beni necessari a sostentarne i consumi, e alla mancanza di avidità nei suoi abitanti i quali, una volta ottenuto dal mercato comune quanto basta alla propria famiglia, non trovano ragione per riceverne quantità ulteriori. Dopotutto, a ognuno:

per qual motivo gli si dovrebbe rifiutare qualcosa, quando c'è abbondanza di tutto non solo, ma non c'è paura che qualcuno chieda più del bisogno? E perché supporre che possa chiedere il superfluo chi è sicuro che non gli mancherà mai nulla?<sup>12</sup>

La frugalità è sicuramente la prima delle virtù degli utopiani. L'opulenza nei consumi è da sempre stata vista quale fonte di contraddizioni all'interno di una società: affinché essa sia possibile – in un contesto di risorse limitate – è necessario un certo grado di disuguaglianza, fra una classe d'individui che possono beneficiare di ciò che viene considerato un "lusso" dalla classe che ne è esclusa. Considerando che le disparità sono di per sé in contrasto con l'idea di razionalità di uno stato politico ordinato e omogeneo, non è difficile comprendere l'importanza di eliminare ogni elemento che possa concorrere a originarle.

---

<sup>10</sup> Ivi, p. 64.

<sup>11</sup> Ivi, p. 70.

<sup>12</sup> Ibid.

Le ripercussioni di questa preoccupazione sono tuttavia molteplici. La vita su *Utopia* è contraddistinta da una forte impronta comunitaria: i pasti sono per lo più consumati in mense comuni – serviti secondo una rigida gerarchia – le attività si svolgono prevalentemente in gruppi di lavoro, e le abitazioni coincidono in larga parte con il luogo dove questo si svolge; inoltre i consumi sono pressoché ovunque i medesimi. Quest’ultimo aspetto risalta specialmente nei costumi utopiani, la cui forma delle vesti:

è unica per tutta l’isola, salvo che si distingue alla foggia il sesso come anche un celibe da un ammogliato, [essa] è identica sempre per tutta la vita [...] ed è adatta per l’estate e per l’inverno.<sup>13</sup>

Dalle precedenti descrizioni della società utopiana possiamo immediatamente cogliere la centralità di una questione che non mancherà di ripresentarsi nelle utopie (e distopie) nel corso dell’evoluzione del genere che stiamo affrontando: la *proprietà privata*.

Dai tempi della *Repubblica*, la proprietà privata è sempre stato un tema controverso: essa è inevitabile nella costituzione di una società “perfetta”, o al contrario è l’origine stessa della sua disgregazione? Già Platone nella sua opera aveva posto dei limiti, ammettendola nel caso di quella che oggi chiameremmo “classe lavoratrice”, e al tempo stessa negandola alla classe “dirigente” dei filosofi e dei guardiani, la quale non doveva possedere nulla di proprio, onde evitare un uso del potere distorto dai propri interessi privati.

Considerando la natura democratico-rappresentativa – molto lontana dalla repubblica platonica<sup>14</sup> – nonché decisamente non-classista di *Utopia*, nella quale le autorità dispongono di un potere a cui raramente ricorrono in forma coercitiva, non è difficile immaginare come sull’isola valga ovunque la *proprietà pubblica*. Le “classi naturali” delineate da Platone vengono qui escluse in virtù del fatto, si potrebbe dire, che ciascun cittadino di *Utopia* compendia in sé tutte le specializzazioni: egli è allo stesso tempo contadino e artigiano, “filosofo” (in quanto avente diritto di voto nell’elezione dei governanti, o governante lui stesso nel caso in cui venga eletto) e soldato.

L’ovvia conseguenza di questo fatto è quindi quella di estendere l’eliminazione della proprietà privata a tutta lo Stato, di modo che in nessun luogo di questo possano sorgere egoismi particolari, ampliando allo stesso tempo l’interesse verso quel “bene comune” di cui ciascun

---

<sup>13</sup> Ivi, p. 63.

<sup>14</sup> Pur considerando che la “modernità” dell’interpretazione verticistica e aristocratica della *Repubblica* è relativamente recente, come evidenziato da Margherita Isnardi Parente nella prefazione a T. Moro, *L’Utopia*, pp. XVII-XVIII.

membro partecipa attivamente alla costruzione. La posizione qui delineata viene espressa appieno dalle parole del protagonista, secondo cui:

la sola ed unica via alla salvezza dello Stato è d'imporre l'uguaglianza, la quale non so se possa mai mantenersi dove le cose sono proprietà privata dei singoli. [...] Tanto io sono pienamente convinto che non è possibile distribuire i beni in maniera equa e giusta, o che prosperino le cose dei mortali, senza abolire del tutto la proprietà privata!<sup>15</sup>

Per comprendere il valore di queste asserzioni è necessario tornare alla realtà dell'autore e dei suoi contemporanei. A circa 2000 anni dall'opera di Platone, la questione della proprietà privata assume contorni molto diversi nell'Inghilterra del XVI secolo, la cui economia non è sorretta dalla presenza di schiavi allo stesso modo della Grecia del IV secolo a.C. Eppure, al tramonto della società feudale, alcuni sconvolgimenti riportano in primo piano il legame fra proprietà e disuguaglianza, primo fra tutti il fenomeno delle *enclosures*.

Grandi appezzamenti di terreno tradizionalmente destinati al pascolo del bestiame vennero per la prima volta recintati, escludendo così la collettività dalla possibilità di disporre liberamente. Avallata col tempo la liceità di questa pratica, la ricchezza cominciò ad accentrarsi nelle mani di pochi ricchi possidenti, e per converso, escludendo dall'uso delle terre comuni gli allevatori e gli agricoltori, generò l'impoverimento di una larga fetta della popolazione. La disuguaglianza innescata da tali processi si rifletteva sul sistema sociale nel suo complesso, in primis aumentandone la criminalità, la quale, a sua volta, richiedeva una maggiore legislazione in merito alla tipologia dei reati e alle pene da comminare ai trasgressori, inasprendo ancor di più la disparità tra quella che, qualche secolo dopo, si sarebbe chiamata *borghesia* e il *proletariato*.

More non manca infatti di criticare, mediante l'ottimo sistema penale di *Utopia*, quello realmente in vigore nella sua epoca. Precorrendo riflessioni giuridiche che segneranno il XVIII e il XIX secolo, viene qui posta l'attenzione sulle cause e sulla prevenzione dei reati, piuttosto che sulla loro repressione. In un passo dell'opera si mostra come, in assenza di «un freno a codesti accaparramenti da parte dei ricchi, a questa loro licenza quasi di monopolio»<sup>16</sup> sarà la miseria a rendere ladri i poveri e, d'altro canto, una giustizia ridotta a punire i crimini generati dalla struttura stessa della società sarà «più appariscente che giusta o utile»<sup>17</sup>.

---

<sup>15</sup> T. Moro, *L'Utopia*, p. 51.

<sup>16</sup> Ivi, p. 27.

<sup>17</sup> Ibid.

### 2.1.2. *Looking Backward di Edward Bellamy*

Con una lagrima per il cupo passato, volgiamoci ora al risplendente avvenire;  
andiamo avanti con gli occhi velati; il lungo e triste inverno è passato, l'estate  
è venuta, l'umanità ha rotto il suo bozzolo, e il cielo è in vista.<sup>18</sup>

Nella storia delle utopie, un'opera che prosegue sulla strada aperta da More è sicuramente *Looking Backward* di Edward Bellamy. Questa, negli ultimi anni dell'800, riporta sulla scena molti dei temi presenti in *Utopia*, ma la prospettiva da cui verranno letti – così come il contesto in cui fanno la loro apparizione – è radicalmente mutato.

Nel XVI secolo, epoca di grandi commerci marittimi, l'immaginario comune era fortemente influenzato dall'elemento esotico, da ciò che di più remoto – nello spazio – si distaccasse dalla consueta Europa, e questo si rispecchiava nelle utopie, sovente collocate in continenti in buona parte inesplorati o su isole sconosciute. Con il XIX secolo l'*escamotage* narrativo della distanza viene mantenuto, spostandosi tuttavia nella dimensione temporale: è il lontano futuro ad accogliere l'ambiente più adatto ora per le utopie.

Naturalmente questa novità trova le sue ragioni nel contesto storico e politico prodotto dal definitivo consolidarsi della rivoluzione industriale. La storia sembra accelerare, le innovazioni tecnologiche alterano in breve tempo il tessuto sociale, e le masse prendono sempre più coscienza del peso che ricoprono in un contesto politico maggiormente democratico. Su quest'ultimo fronte non si può eludere l'impatto del marxismo nella cultura europea: esso ha conferito legittimità alla progettazione politica<sup>19</sup>, all'immaginazione di nuove mete per l'umanità raggiungibili, seppure non nell'immediato presente, qui sulla terra che conosciamo.

Naturalmente tale novità destava parecchi timori fra i conservatori, i quali opponevano spesso una visione "pessimista" della natura umana pur di screditare le utopie; in tale senso veniva proposta una metafora dell'umanità quale erba infestante, condannata a non fiorire mai e pertanto inutile da curare nella vana speranza di ottenerne dei frutti. Viceversa, Bellamy – mediante le parole del predicatore Barton – paragona la società umana a:

un rosaio il quale era stato piantato in una palude ed era bagnato con acqua stagnante e nera; nel giorno respirava aria appestata, di notte trasaliva al contatto di rugiada velenosa. Molte generazioni di giardinieri si erano affaticati

---

<sup>18</sup> E. Bellamy, *L'avvenire!?*, p. 163.

<sup>19</sup> Nonostante la critica da parte dello stesso Marx nel Manifesto (al cap. III.3 – Il socialismo e il comunismo critico-utopistici) verso gli autori tacciati di opporsi «con accanimento a ogni movimento politico degli operai, il quale non poteva provenire, secondo loro, che da una cieca incredulità nel nuovo vangelo» (K. Marx – F. Engels, *Manifesto del partito comunista*, p. 50).

di farlo rivivere; ma non poterono mai ottenere che esso producesse più che un bottone mezzo aperto, nel cui centro stava un verme.<sup>20</sup>

La proposta dell'utopia consiste nel mutare l'ambiente sociale per far sì che la natura di ciascun individuo possa esprimersi al meglio e non, viceversa, il suo lato peggiore – come di fatto avviene nel contesto urbano “afflitto” dal capitalismo. Tornando alla metafora del rosaio umano possiamo dire che, una volta trapiantato «in un suolo puro, caldo e asciutto, ove [è] inondato dal sole»<sup>21</sup>, da esso scompaiono «gl'insetti nocivi e la muffa, e la pianta [viene] coperta delle più belle rose rosse»<sup>22</sup>; gli utopisti rivendicano così facendo un ottimismo verso le potenzialità dell'uomo e al contempo una fiducia funzionale alla contestazione del sistema economico in cui vivono.

Ciononostante, l'utopia sino ad allora era circolata all'interno di un'élite di intellettuali per lo più come esercizio retorico, provocazione, o anche critica dell'ordine costituito, senza però mai avere una forte risonanza all'esterno della cosiddetta “repubblica dei dotti”. Ora invece assume una chiara connotazione politica; l'opera di Bellamy, nonostante faccia la sua comparsa solo alla fine del secolo, compendia in sé non solo la maggior parte delle caratteristiche delle utopie socialiste che l'hanno preceduta, ma anche le ragioni delle obiezioni da parte dei critici al modello comunista. Con questo romanzo, i confini che separano utopia e distopia – in virtù degli effetti reali sulla società – si fanno irrimediabilmente più sfumati.

Julian West – borghese sensibile alle ingiustizie sociali di cui la propria classe è responsabile – un giorno si risveglia nella propria casa di Boston, a 113 anni di distanza dalla notte precedente. Nell'anno 2000 la città è radicalmente trasformata: le contraddizioni, le disuguaglianze e in definitiva i mali che affliggevano la società americana di allora – nonché la sua coscienza – sono scomparsi. A tal riguardo è bene ricordare come, proprio fra le prime pagine dell'opera, troviamo una celebre metafora della società di fine Ottocento:

Per dare al lettore un'idea generale del come vivevano gli uomini allora, e specialmente quali erano i rapporti fra ricchi e poveri, non potrei trovar miglior paragone di quello d'un omnibus gigantesco al quale era attaccata la gran massa del popolo, per trascinarlo su d'una via montagnosa. Il cocchiere era la fame, che non sopportava nessuna fermata, benché naturalmente andasse a passo assai lento. Malgrado le difficoltà per mantenere l'omnibus in cammino sulla via disuguale, sull'imperiale dello stesso v'erano dei passeggeri che non scendevano neppure alle salite più ripide. Questi posti erano ariosi e comodi,

---

<sup>20</sup> E. Bellamy, *L'avvenire!?*, p. 160.

<sup>21</sup> Ivi, p. 161.

<sup>22</sup> Ibid.

riparati dalla polvere, e di là, si poteva a scelta godere della vista o discutere sulla bontà della muta. Naturalmente questi posti erano ricercati, e ognuno considerava come il maggior scopo della vita l'assicurarsene uno in alto sulla vettura [...]. I sedili erano bensì comodissimi, ma poco sicuri, e ad ogni scossa della vettura, alcuni passeggeri cadevano a terra ed allora dovevano attaccarsi alla corda per aiutare a tirar l'omnibus sul quale erano prima così ben seduti.<sup>23</sup>

La Boston del futuro non conosce nulla di tale classismo poiché al suo posto si è affermata un'organizzazione politica prettamente collettivista, di cui il dottor Leete (proprietario dell'edificio in cui il protagonista si risveglia) illustrerà tutte le caratteristiche secondo il modello classico delle utopie: un dialogo tra il personaggio-cicerone che descrive la nuova società e il protagonista-lettore ridotto (quasi sempre) a pretesto per giustificare la descrizione stessa mediante interventi e domande.

Al di là di alcuni elementi ricorrenti quali l'abolizione della proprietà privata, l'assenza di denaro (per lo meno nella forma in cui lo conosciamo), il consumo dei pasti in comune e la distribuzione dei beni all'interno di magazzini collettivi, intendo soffermarmi su due aspetti che irrompono sulla scena delle utopie, conseguenza diretta dell'avvento dell'industria: il ruolo della tecnologia e l'esercito industriale.

Se in *Utopia* la prosperità si fondava su di un'equanime distribuzione del lavoro attraverso l'estensione dell'obbligo lavorativo a tutti gli individui in eguale – e ridotta – misura giornaliera (eliminando la classe degli “oziosi”), in *Looking Backward* viene mantenuta l'imposizione universale del lavoro (escludendo quindi ogni distinzione classista), ma la ricchezza prodotta in termini di beni disponibili, e in special modo di tempo libero, è frutto del progresso tecnologico. Le macchine hanno infatti sollevato gli uomini da tutti i compiti più gravosi e la tecnologia ha reso possibile un accesso al sapere – e ai godimenti più “intellettuali” – inimmaginabile negli Stati Uniti del 1887.

Nella fantasia dell'autore viene anticipato l'avvento delle trasmissioni radiofoniche, come possiamo osservare in un passo in cui West viene fatto accomodare nella “camera da musica”. Tale stanza comunica «per mezzo del telefono»<sup>24</sup> con una sala musicale in cui un'orchestra esegue il brano in programma a quella determinata ora; tale sistema consente a tutti gli abitanti – dietro il pagamento di una “lieve tassa” – di poter scegliere «non solo fra la musicale strumentale e vocale [...] ma anche fra la musica allegra o seria, a seconda del gusto, e della

---

<sup>23</sup> Ivi, p. 7.

<sup>24</sup> Ivi, p. 61.

disposizione d'animo in cui uno si trova»<sup>25</sup> semplicemente premendo e girando alcune manopole. Allo stesso modo troviamo anticipati gli “acquisti online” dal momento che, nella Boston del 2000 immaginata da Bellamy:

Tutti i [...] negozi sono depositi di campioni, fatta eccezione di certi articoli. Le merci si trovano nella gran casa centrale della città e vi sono spedite direttamente dalle fabbriche. Noi ordiniamo dopo aver visto il campione. Le commissioni sono inviate alla detta casa che ci manda poi la [merce].<sup>26</sup>

Affinché gli uomini possano usufruire del benessere così raggiunto, è indispensabile agli occhi del dottor Leete una precisa organizzazione della società sul modello di quella militare. Dalla culla alla tomba si potrebbe dire, l'individuo è inserito in un apparato industriale, con il suo periodo di leva obbligatoria – in cui svolge i lavori cosiddetti “umili” – e successivamente sino ai 45 anni in una specifica corporazione; passato questo periodo, una pensione garantisce a ciascuno di dedicarsi a tempo pieno allo svago, per il resto della propria vita.

Ma come si è giunti a questo stato di cose? Quale processo storico ha prodotto la nuova società? La questione solitamente non occupava grande spazio nelle utopie precedenti poiché o non veniva affatto affrontata, oppure di essa – come nel caso di More – si dava una descrizione sbrigativa: un re illuminato in principio ne aveva fissato la costituzione ideale una volta e per sempre. Nell'800 i sommovimenti sociali da un lato, e la natura politica e progettuale delle utopie dall'altro, imponevano a queste ultime una maggiore attenzione alla questione, dato inoltre il loro contenuto inevitabilmente rivoluzionario. Bellamy, considerata la temperie darwinista dell'epoca, adotta la soluzione del processo evolutivo noto come *trustificazione*: così come le grosse compagnie industriali di allora andavano man mano fagocitando quelle più piccole, l'esito naturale sarebbe stato la creazione di un unico *super-trust* delle dimensioni dell'intera nazione. Allo stesso tempo, il peso crescente assunto dalle organizzazioni sindacali sarebbe sfociato nella nazionalizzazione di questo *super-trust*, il tutto senza stravolgimenti radicali e violenti, ma assecondando il movimento stesso dei meccanismi politici e culturali allora in atto.

Il confine che separava la dimensione economico-produttiva delle grandi organizzazioni, da quella politico-gestionale dello Stato, scompare, lasciando al suo posto una società – in un certo senso – “militarizzata industrialmente”. Come evidenzia Lewis Mumford in *Storia dell'utopia*, «Nel Duemila 'l'esercito dei lavoratori' non è un modo di dire: si tratta di un vero esercito,

---

<sup>25</sup> Ibid.

<sup>26</sup> Ivi, p. 57.

poiché la nazione è un'unica entità industriale»<sup>27</sup> il cui generale coincide con la figura del Presidente degli Stati Uniti. Le ripercussioni sul sistema democratico di un simile Stato sono evidenti, dal momento che il potere assume la forma di una *gerontocrazia*, in cui

i votanti sono tutti i membri onorari della corporazione alla quale appartengono; il che significa uomini che hanno superato i quarantacinque anni di età; ciò si applica non solo ai dieci generali, ma anche al comandante in capo che non può essere eletto alla presidenza se non è stato fuori dal servizio per un certo numero di anni.<sup>28</sup>

L'utopia di Bellamy offre così una soluzione ai drammi generati dalle contraddizioni di un capitalismo rapace qual era quello in cui lui stesso si trovava, proponendo un modello privo di disuguaglianze sociali, in cui il benessere materiale e intellettuale è equamente redistribuito fra tutta la popolazione, e le passioni umane possono trovar modo di esprimersi nel tempo libero della propria esistenza garantito dallo Stato.

Ora sorge però una questione cruciale per le sorti dell'utopia: qual è il prezzo che gli esseri umani saranno disposti a pagare per ottenerla? E ancora: pagando lo scotto richiesto dall'utopia, si può ancora essere certi di averne ottenuto in cambio il migliore dei mondi possibili?

Queste saranno le domande che legheranno a doppio filo l'utopia all'incubo del suo rovescio.

## 2.2. La comparsa delle distopie

Finora, abbiamo solamente esaminato il lato positivo delle utopie [...] ma l'utopia possiede anche un "lato oscuro", che è stato apertamente svelato solo dalle utopie letterarie del diciannovesimo secolo. [...] La storia del lato più oscuro risale al pensiero del diciottesimo secolo, ed è collegata ad altri due sottogeneri letterari: l'utopia satirica e l'antiutopia.<sup>29</sup>

Le ragioni alla base del tramonto dell'utopia – pressoché scomparsa durante il XX secolo fino ai giorni nostri – le rinveniamo su due piani distinti, quello storico e quello letterario; partiamo da quest'ultimo.

### 2.2.1. *Erewhon di Samuel Butler*

Il fiorire del genere distopico venne preceduto da una varietà di tropi satirici.<sup>30</sup>

---

<sup>27</sup> L. Mumford, *Storia dell'utopia*, p. 115.

<sup>28</sup> Ivi, p. 117.

<sup>29</sup> G. Claeys, *The Cambridge Companion to Utopian Literature*, p. 15.

<sup>30</sup> Ivi, p. 107

Un importante predecessore delle distopie è l'*utopia satirica*. Quest'ultima si relaziona direttamente con l'utopia, enfatizzandone i punti deboli al punto tale da renderli comici – oltre che evidenti. Attraverso la satira emerge una prima critica delle utopie, spogliandole dell'idealità a cui miravano e restituendo loro quella “umana imperfezione” da cui sembravano immuni; un esempio in tal senso è *Erewhon* di Samuel Butler.

*Erewhon* figura come una delle più importanti utopie satiriche per via della gran varietà di temi specifici, delle diverse forme di satira utilizzate e della ricercatezza delle critiche satiriche.<sup>31</sup>

In quest'opera del 1872 ritroviamo i leitmotiv dell'utopia classica, con un protagonista-viaggiatore che raggiunge – dopo un avventuroso (e quasi fatale) viaggio attraverso valli e catene montuose – la città-stato di Erewhon, completamente isolata dal resto del mondo e dotata di una sua costituzione esemplare; grazie ad essa gli erewhoniani vivono in uno stato indipendente da qualsiasi commercio e in perfetta armonia.

Ed è a questo punto però che il romanzo si allontana dall'utopia poiché i principi in vigore presso gli erewhoniani, sono a prima vista assurdi; solo per citare alcuni esempi, «la malattia, la bruttezza e persino la sfortuna sono atti criminali»<sup>32</sup>, le istituzioni religiose sono rappresentate dalle “banche musicali” e il progresso tecnologico è stato arrestato per legge.

Tuttavia, notiamo subito come, nella descrizione di queste istituzioni e nell'enfatizzazione operata da Butler, comicità e riflessione critica s'intreccino quasi immediatamente. Kenneth M. Roemer fa notare che «alcune delle satire più riuscite di Butler mettono in difficoltà i lettori attraverso un'insolita assurdità, solo per invitarli a vedere parallelismi con i loro stessi mondi»<sup>33</sup>, come si evince soffermandosi sulla «medicalizzazione del crimine e la criminalizzazione della bruttezza e della malattia»<sup>34</sup> se pensiamo che «dopotutto, nella loro madrepatria i nobili, i sani e i ricchi vengono spesso ricompensati mentre gli oppressi e i malati vengono frequentemente ignorati e/o puniti»<sup>35</sup>.

Butler adotta un nuovo modo di scrivere utopie che sarà uno dei punti di partenza della strada intrapresa dalla distopia. Nella sua opera per la prima volta – se escludiamo dal genere alcune opere satiriche quali ad esempio *I viaggi di Gulliver* di Jonathan Swift – l'utopia si manifesta in forma ironica, palesemente priva di quella serietà che poteva rinvenirsi nelle proposte

---

<sup>31</sup> Ivi, p. 89.

<sup>32</sup> Ivi, p. 90.

<sup>33</sup> Ivi, p. 89.

<sup>34</sup> Ivi, p. 162.

<sup>35</sup> Ivi, p. 90.

dell'utopismo classico. Simultaneamente però – se volessimo tracciare un distinguo dalla semplice satira – viene mantenuto il carattere critico che contraddistingue le utopie attraverso la medesima esposizione di uno “stato ideale” capace di porre il lettore nella scomoda posizione di riflettere sulle convenzioni e sul senso comune ai quali è a tal punto abituato da non sentire la necessità di porli in discussione.

Il rapporto è caratterizzato da una sorta di “demistificazione” dell'utopia da parte della satira, che della prima fa emergere l'assurdità – il ridicolo – di alcuni suoi tratti mediante l'ironia, e d'altro canto l'utopia fa entrare la satira a pieno titolo nella riflessione politica, nella critica sociale, la quale sarà poi il campo in cui sorgeranno le distopie.

Se non annoveriamo *Erewhon* fra le distopie – nonostante alcuni dei suoi tratti si ritrovino in queste ultime – ciò è dovuto alla sua posizione esplicitamente ambigua. L'utopia satirica non possiede certamente il carattere progettuale dell'utopia, alla quale resta nonostante tutto maggiormente legata se pensiamo al numero di analogie tra i due generi, eppure manca di quel senso quasi claustrofobico che contraddistinguerà la distopie di qualche decennio più tardi.

### 2.2.2. *Il contesto storico*

Come abbiamo potuto osservare nell'opera di Bellamy, due elementi caratteristici la differenziano dalle utopie classiche, ossia il posto occupato dalla tecnologia nella teorizzazione, e l'affermarsi indiscusso in Occidente della società industriale alla fine del XIX secolo. In quanto utopia, di entrambi viene esaltato il ruolo emancipatorio, ovvero la capacità di sollevare l'uomo dalla schiavitù del lavoro – che pendeva sulle spalle dell'allora proletariato – e la creazione della ricchezza attraverso una rigida organizzazione dell'industria sul modello dell'esercito, con l'annessa redistribuzione mediante la nazionalizzazione dell'apparato produttivo.

Queste due componenti fanno la loro comparsa in un contesto culturale molto particolare. Esso è assai lontano da quello rinascimentale di More – in cui ancora non si poteva parlare di capitalismo vero e proprio – così come si distanzia da quello tardo settecentesco in cui l'immaginario collettivo risentiva tanto della rivoluzione industriale sul versante economico e sociale, quanto dalla Rivoluzione francese su quello politico.

All'illuminismo e alla fede nella ragione, che erano i valori correnti presso l'élite intellettuale da cui provenivano gli autori delle utopie, vanno sostituendosi quelli del *positivismo*. Quest'ultima corrente si afferma in un contesto storico piuttosto diverso: rispetto agli inizi dell'Ottocento l'industria – allora ai suoi albori – ha preso il sopravvento, le masse

rurali sono state massicciamente convertite alla vita urbana, e la città stessa è andata conformandosi alle necessità delle fabbriche che colonizzano sempre più i suoi spazi.

Negli ultimi decenni del XIX secolo, i progressi tecnologici hanno raggiunto una velocità tanto elevata da farli sembrare in un certo modo “naturalisti”, quasi facciano parte della natura stessa dell’evoluzione umana, e soprattutto hanno raggiunto questo ritmo in modo evidente a tutti gli uomini; l’era delle macchine non è più un oggetto di speculazione da parte di una minoranza colta ma era per così dire un “fatto” noto a tutti. In questo nuovo mondo lo spazio per la progettazione utopica va tramontando, poiché alcune delle speranze che la animavano sembrano diventare realtà: la ricchezza complessiva aumenta, la natura è sempre più “domata” (pensiamo ai progressi nel campo medico) e attraverso i movimenti sindacali le masse scoprono di potersi organizzare in forme inedite fino ad allora, proprio come prospettato dalle utopie.

Al contempo muta, nel corso dell’800, lo spirito che anima la classe da cui provengono gli autori. L’epoca in cui i grandi sconvolgimenti davano una sensazione di libertà – in particolare da un passato percepito come granitico nel suo perpetuarsi – e dove i principi dell’Illuminismo erano rafforzati dai grandi cambiamenti ancora *in fieri*, lascia adesso il posto a un nuovo spirito del tempo segnato dall’affacciarsi sulla scena culturale del marxismo e del darwinismo.

Alla fine del secolo, i processi storici – dall’imporsi del capitalismo all’attesa della rivoluzione comunista – assumono un carattere d’ineluttabilità, e il determinismo diviene la nuova moneta corrente dell’*intelligenza*. In tale temperie ci si accorge di qualcosa d’inedito: l’utopia ha un suo prezzo. Quello che fino ad allora poteva essere oggetto di controversia “accademica” tra fautori dell’utopia e i suoi critici – più o meno conservatori – adesso entra a far parte della quotidianità di milioni di persone, direttamente coinvolte dall’industrialismo e dalle sue ripercussioni: in breve, da teorica la questione posta dall’utopia diventa, nei fatti, politica.

Le conseguenze dei radicali cambiamenti intercorsi non possono più essere ignorate dalla letteratura, che si trova nella necessità di confrontarsi con una realtà assai diversa da quella che poteva accogliere progettazioni “squisitamente” utopiche, dal momento che proprio alcuni di quei progetti stanno per la prima volta dando i loro frutti in questo nuovo contesto.

### 2.2.3. *Scienza e incubo*

Quand’è che la visione di un paradiso in terra è diventata l’anticipazione dell’inferno?<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Ivi, p. 107.

Come scrive Gregory Claeys in *The origins of dystopia: Wells, Huxley and Orwell*, all'ottimismo illuminista va sostituendosi nel primo Novecento un senso di incapacità umana nel contenere le forze sprigionate dalla Rivoluzione industriale. Non mancano in tal senso opere, seppur non ancora distopiche, che descrivono perfettamente questo nuovo stato d'animo diffuso dagli stessi successi della tecnologia. Prima che facessero la loro comparsa quindi, alcuni autori già mettevano in discussione le derive che le conquiste della scienza avrebbero potuto comportare, qualora la volontà di piegare la natura ai fini dell'uomo fosse stata completamente libera da ogni inibizione: due su tutte, *Frankenstein* di Mary Shelley, e *Lo strano caso del dottor Jekyll e Mr. Hyde* di Stevenson.

Nel primo vediamo la congiunzione di poli apparentemente opposti, ovvero quello della razionalità e dell'irrazionalità, e questo sarà un nodo fondamentale per la costituzione delle prime distopie, che non mancheranno di riproporlo in modi diversi. Il mostro della Shelley è una creatura a cui è stata data la vita secondo un metodo scientifico, frutto dell'ossessione del professor Frankenstein, disposto a troncare ogni legame con il resto della società pur di riuscire nel suo esperimento. Al di là del peccato di *hybris* commesso, ciò che qui è importante notare è il legame che si stabilisce tra l'uomo e il prodotto della sua conoscenza: la capacità umana di controllare le leggi della natura, imbrigliandole per raggiungere i nostri fini, si ritorce contro l'uomo stesso sfuggendogli di mano. Da questo momento il mostro perseguiterà lo scienziato al punto tale da costringerlo a inseguirlo in una caccia distruttiva per entrambi.

Questi motivi risuonano chiaramente nell'opera di Stevenson, laddove però assistiamo ad un avvicinamento: l'uomo di scienza – rappresentato dal medico – e l'uomo brutale prodotto dalla scienza, si ritrovano come facce diverse di un'unica medaglia nella stessa persona. Lo scontro fra razionalità e irrazionalità assume un carattere – letteralmente – schizofrenico, e il sogno di una mente scientifica in grado di sintetizzare una medicina rivoluzionaria per il bene dell'umanità, si ritrova a fare i conti con l'incubo di una mente malata, violenta e palesemente misantropa; e questi due risvolti sono per il protagonista sempre più difficili da conciliare.

Il compimento di questa antitesi tra scienza e irrazionalità lo ritroveremo qualche decennio più tardi nelle opere di un autore che possiamo certamente annoverare fra i padri del genere distopico: Herbert George Wells. *L'isola del dottor Moreau* e *L'uomo invisibile* sono testi in cui l'antitesi appena esposta, fra scienza e tecnologia da un lato e irrazionalità e violenza dall'altro, diventa decisamente irresolubile: scienziato e mostro si ritrovano nello stesso individuo senza più alcun conflitto interiore.

Questi temi riaffioreranno in altre opere, declinati nella nuova forma della distopia; il contrasto che finora riguardava solo metaforicamente il rapporto degli uomini con la scienza e

la tecnologia, si espliciterà nell'ipotesi narrativa di un'intera società strutturata secondo parametri scientifici. Il punto di vista si muove verso una nuova prospettiva che diverrà presto uno dei cardini di questo genere: dallo sguardo dello scienziato, responsabile dell'uso che lui stesso fa del proprio sapere ora si passa a quello dell'uomo comune, "gettato" in una società e in una cultura che non ha contribuito a costruire.

Tale spostamento è fondamentale se si vuole comprendere il diverso approccio critico che intercorre tra utopia e distopia. Nella prima avevamo il *visitatore*: potevamo osservare l'utopia dall'esterno in un certo senso, coscienti della nostra provenienza culturale e incoraggiati a effettuare dei paragoni, sempre però da una certa distanza. In altri termini, l'utopia per sua stessa natura stimola un approccio *oggettivo* al problema della società ideale: che si condivida il modello o che lo si rifiuti, lo si fa da una prospettiva esterna all'oggetto che si sta giudicando, esaminandone le proprietà come si farebbe di un qualsiasi altro oggetto.

La distopia al contrario immerge il lettore direttamente nel contesto che si propone di esaminare: qui il punto di vista è quello dell'*abitante*. Dall'*oggettività* richiesta dall'utopia, la critica si sposta in una dimensione *soggettiva*: attraverso il protagonista guardiamo all'utopia/distopia dal suo interno e nelle sue conseguenze pratiche nell'esistenza di un suo possibile cittadino.

#### 2.2.4. *La macchina del tempo*

I temi sviluppati dalle distopie trovano una loro prima esposizione in un'opera di Wells, *La macchina del tempo* pubblicata nel 1895. In quest'opera la prospettiva è ancora quella del *viaggiatore*, tipica delle utopie classiche e satiriche; essa è però anche quella dello scienziato, capace di viaggiare attraverso il tempo verso ciò che potremmo definire come la conclusione della civiltà umana.

La tecnologia sviluppata dal Viaggiatore del Tempo consentirà al protagonista di visitare la società umana alla fine della civiltà, consentendogli di osservare l'esito della strada, imboccata alla fine del XIX secolo, del progresso storico. Implicita nella possibilità – per quanto fantascientifica – di spostarsi avanti e indietro nella dimensione temporale, è quel determinismo storico che sottopone l'evolversi della civiltà a una lunga catena di cause ed effetti, sul modello delle leggi naturali. Il viaggio nel tempo immaginato dall'autore svolge il nastro della storia – un nastro pertanto già scritto – trasportando il protagonista verso l'estrema conseguenza della civiltà per come questa è andata delineandosi successivamente alla rivoluzione industriale.

Questo escamotage narrativo offrirà un modo di affrontare la distopia che diverrà un minimo comun denominatore all'interno del genere: quello dell'*enfaticizzazione*. In Wells il viaggio

temporale è al contempo un'aspirazione delle dinamiche sociali già attive e di cui «possiamo coglierne le avvisaglie già nel nostro tempo: ma in quell'età futura il processo [sarà] completo»<sup>37</sup>; l'accelerazione resa possibile dal medium finzionale del romanzo, porta a maturazione quegli stessi processi, e così facendo li rende visibili.

Quale società incontrerà nell'anno 802701? Scavalcando centinaia di secoli di evoluzione ci troviamo di fronte un paesaggio per nulla urbanizzato: la natura ha preso il sopravvento, le città sono scomparse e tutt'al più ne restano le rovine che affiorano in mezzo a prati sconfinati. A differenza di tutti gli altri animali, gli esseri umani non si sono estinti ma sopravvivono in una forma molto lontana da quella dell'Ottocento:

Era un essere minuto, alto forse quattro piedi, avvolto in una tunica viola, e cinto alla vita da una fascia di cuoio. [...] Mi impressiono per la sua bellezza e grazia, ma anche per l'estrema fragilità. Il suo viso roseo mi ricordò quel genere particolarmente bello di tubercolotici, quella tistica venustà di cui si sente tanto parlare.<sup>38</sup>

Gli Eloj – questo il nome della razza umana abitante della superficie – sono il prodotto di un raffinamento umano condotto al parossismo.

Dal momento che «per innumerevoli anni non doveva esserci stato pericolo di guerra o di violenza individuale, nessuna aggressione di bestie selvagge, nessuna malattia devastante, che richiedesse forza di costituzione o necessità di fatica» essi possono infine condurre una esistenza bucolica, coltivando fiori e nutrendosi per lo più di frutti. Questo stile di vita così pacifico tuttavia ne ha indebolito non solo la costituzione, ma anche le facoltà mentali, come si intuisce dallo stupore del Viaggiatore:

ho sempre previsto che gli uomini dell'anno 802'000 e rotti ci avrebbero di gran lunga oltrepassato in conoscenza, nell'arte, in tutto. E invece uno di loro mi aveva fatto una domanda dalla quale si evinceva che il suo sviluppo intellettuale era quello di un nostro bambino di cinque anni<sup>39</sup>

L'utopia di questo futuro si rovescia prontamente nel suo opposto quando scopriamo che gli Eloj non sono gli ultimi rappresentanti della nostra specie. Tale scoperta è preceduta dalla curiosità del Viaggiatore intorno a uno dei temi cardine delle utopie: il lavoro. Ovunque infatti

---

<sup>37</sup> H. G. Wells, *La Macchina del Tempo*, p. 38.

<sup>38</sup> Ivi, pp. 29-30.

<sup>39</sup> Ivi, p. 32.

non c'erano macchinari né apparecchi di alcun tipo. Eppure quella gente indossava abiti graziosi che di tanto in tanto dovevano essere rinnovati, e i loro sandali [...] erano oggetti piuttosto complessi fatti di maglia metallica.

In qualche modo queste cose dovevano pur essere state fabbricate. In più quegli esserini non mostravano nessuna tendenza creativa; non avevano negozi, né laboratori, né tracce d'importazione<sup>40</sup>

Il sospetto verso un popolo dedito a trascorrere la propria esistenza «a giocare amabilmente, a fare il bagno nel fiume, ad amoreggiare quasi per gioco»<sup>41</sup> lo porta a scoprire che essi non sono l'ultima forma di esseri umani rimasta. Nel sottosuolo sopravvive in quell'epoca futura, la razza dei Morlock: esseri umani regrediti a uno stato primitivo, che vivendo da generazioni nell'oscurità dei sotterranei hanno sviluppato una pelle biancastra e molliccia, e «occhi straordinariamente grandi e sensibili, come quelli dei pesci abissali»<sup>42</sup>.

La spiegazione di questa “biforcazione” dell'evoluzione umana la dobbiamo a una distinzione già presente al tempo dell'autore, che per l'appunto non manca di chiedersi se «un lavoratore dell'East End non [viva] già oggi in condizioni così artificiali da essere tagliato fuori dalla superficie naturale della terra»<sup>43</sup>. La borghesia e il proletariato con il passare dei secoli hanno assunto una connotazione fisica, geneticamente impressa negli individui, al punto da separare la specie umana in due razze di cui la prima vive a spese della seconda.

L'enfaticizzazione qui adottata da Wells sarà poi un elemento connaturato alle distopie che seguiranno, ma occorre sottolineare come essa sia pur sempre legata a doppio filo con la realtà sociale in cui l'autore era immerso. Non passeranno molti anni infatti prima che Jack London pubblichi *Il popolo dell'abisso* (nel 1903), un primo libro di denuncia sociale proprio sulle condizioni di vita di quei lavoratori dell'East End citati da Wells. Dal passo che segue risulta davvero difficile non sovrapporre la descrizione dei Morlock di Wells a quella dei reali abitanti degli *slums* in cui London si era immerso:

ero quello che si dice un 'bersaglio' fin troppo ovvio per le creature predatrici che al pari di pantere si aggiravano furtive su e giù per le strade. Di tanto in tanto [...] uno di questi esseri mi lanciava un'occhiata tagliente, famelica, da lupo dei bassifondi qual era, e subito mi afferrava il terrore [...] delle loro mani nude, come potrebbe afferrarvi il terrore degli artigli di un gorilla.

---

<sup>40</sup> Ivi, p. 54.

<sup>41</sup> Ibid.

<sup>42</sup> Ivi, p. 70.

<sup>43</sup> Ivi, p. 63.

[...] Avevano corpi tozzi e deformi, privi di muscoli rigonfi o di tendini ben ramificati o di spalle ampie e dritte. [...] Eppure, in quei corpi rattappiti, rinsecchiti, c'era forza, una forza feroce e primordiale, quel tanto di forza che serve ad afferrare, a stringere, a squartare, a strappare.<sup>44</sup>

Come si intuisce mettendo a confronto le condizioni immaginate per i Morlock e quelle realmente vissute dal sottoproletariato londinese agli inizi del Novecento, il grado di “enfattizzazione” interno alla narrazione distopica è notevolmente ridimensionato.

*La macchina del tempo*, a dispetto forse della sua semplicità, presenta quindi *in nuce* una notevole varietà di elementi che verranno sviluppati nelle distopie del '900 e di questi uno in particolare merita ancora di essere evidenziato: l'ambiguità. Le distopie presentano pressoché universalmente una forma di ambiguità leggermente diversa da quella che riscontriamo nelle utopie. Queste ultime infatti possono presentare una sorta di risvolto distopico solo “a posteriori”; il loro rovescio della medaglia non appare immediatamente, ma solo in seguito a un'attenta analisi, una critica dell'opera che ne faccia emergere quelle contraddizioni che ne minano la sedicente perfezione. Questo perché l'utopia in un certo senso non ha alcun bisogno di fingere la propria “utopicità”: essa nella mente dell'autore è già perfetta e, se non lo è, starà al lettore dimostrare il contrario.

Diverso è il caso della strada intrapresa da Wells con *La macchina del tempo*. Qui intuiamo sin da subito una ambiguità, una stortura dovuta a quella prerogativa delle distopie che consiste nel non presentarsi, in un primo momento, come tali: lo sforzo di negare la propria negatività politica si traduce in una tensione costante, spesso rappresentata in forma di dilemma morale che attanaglia il protagonista. Prendendo il caso del Viaggiatore del tempo possiamo notare come l'Arcadia degli Eloi immersi nella loro amena esistenza, presenti sin da subito un'ombra. Da un lato abbiamo un'umanità che ha infine raggiunto quegli obiettivi universalmente condivisi quali la pace, il benessere e la felicità, fini rassicuranti che potremmo ritrovare in una qualunque utopia; dall'altro gli Eloi sono ben lontani dal vivere una vita che valga la pena di essere vissuta, e questo secondo aspetto – nella società immaginata da Wells – è inseparabile dal primo.

Come abbiamo visto, questo schema coinvolge il lettore in prima persona non meramente come spettatore passivo di una narrazione che solo in seguito si troverà a giudicare, ma piuttosto come individuo costretto a interrogarsi sulle relazioni che intercorrono fra le luci e le ombre della società descritta dal romanzo; la contraddizione è una sua componente intrinseca,

---

<sup>44</sup> J. London, *Il popolo dell'abisso*, p. 243.

volutamente strutturata dall'autore per stimolare la messa in discussione dello status quo ipotizzato dalla distopia.

Lo specifico carattere di tale ambiguità sarà uno dei cardini di questo genere letterario e politico, ma quali sono gli altri? Come vedremo esistono alcuni elementi tipici che emergono pressoché universalmente fra le distopie, capaci di caratterizzarle e distinguerle nella loro peculiarità. La loro ricorrenza attraverso i testi che hanno attraversato il secolo scorso non è da intendersi solamente come un mero tratto distintivo, quanto piuttosto come il delinarsi di un metodo, di un approccio all'analisi politica "eterodosso" rispetto al suo corrispettivo accademico e saggistico. Nel capitolo successivo tratteremo nello specifico alcuni di tali *topoi* capaci di contraddistinguere pressoché univocamente le antiutopie.

## 2.3. I topoi

Cosa accomuna le distopie fra loro? Partendo da questo interrogativo affronterò alcuni degli elementi sopracitati, in modo da presentare un quadro di luoghi comuni all'interno di questo genere letterario e politico. In ogni opera possiamo riconoscere alcuni *topoi* seppure con un grado di evidenza diverso; tratterò quindi le successive distopie solo dalla prospettiva di quel tratto che in esse è maggiormente caratteristico e/o che meglio si presta a rappresentare la funzione svolta nelle distopie in generale.

Non potendo analizzare nel dettaglio tutto ciò che definisce una distopia come tale, ho selezionato i temi principali, quelli che ritroviamo con più frequenza nelle opere maggiori e che ritengo più utili relativamente alle ultime sezioni di questo lavoro. Verranno affrontati i temi della *libertà* e della sua restrizione, dell'*omologazione* e del ruolo giocato dal conformismo, la funzione della *verità* e della menzogna, e in ultimo la *sorveglianza* e la necessità della "trasparenza sociale".

### 2.3.1. La libertà

La libertà è la grande assente nelle distopie; tentare di darne una definizione più esaustiva è certamente al di là dei propositi di questo lavoro. Ciononostante, se nessuna distopia è in grado di per sé sola di spiegarne l'essenza, ciascuna è capace di indicarci cosa essa "non è", immaginando un mondo che seppure in modi molto diversi ne è privo.

Possiamo affermare che nel momento stesso in cui devono ipotizzare una qualche sorta di "peggiore dei mondi possibili", gli esseri umani non possono fare a meno di escludere da questo la libertà; possiamo non saperla definire, eppure è così connaturata all'idea della *vita buona* che

quasi sempre le critiche mosse all'utopia non sono altro che l'accusa di mancare di libertà, di privarne gli esseri umani e così facendo di trasformare i sogni di perfezione in incubi claustrofobici.

In che modo le distopie mancano di libertà? Come ho detto, la fantasia degli autori ha esplorato molte possibilità al riguardo: partendo dal più classico sistema poliziesco tipico della società di *1984* di Orwell, possiamo arrivare alle manipolazioni comportamentali ne *I mercanti dello spazio* di F. Pohl e C.M. Kornbluth, passando per i controlli eugenetici de *Il mondo nuovo* di Huxley, senza tralasciare la reclusione "sotterranea" più o meno entusiasticamente accettata de *La macchina si ferma* di Forster o *La penultima verità* di Philip Dick. Le varianti al tema dell'assenza di libertà sono sicuramente molte di più di quelle appena elencate, ma ciò che qui ci interessa è cercare cosa queste condividano, quale sia l'elemento mancante alla base di quel senso di privazione che inevitabilmente proviamo leggendo le distopie.

L'opera che a mio avviso meglio espone non tanto il problema della natura della libertà quanto la questione della sua mancanza, interrogandoci in maniera più radicale, è *Il mondo nuovo* di Aldous Huxley.

La società futura immaginata da Huxley si estende a tutto il globo: il paradigma dell'isola protetta dal mondo esterno – tipico dell'utopia – si rovescia nel suo opposto ovvero nell'impossibilità (quasi assoluta) di fuggire dall'unico mondo possibile, e questo – come vedremo – si rivelerà un problema cruciale per le sorti dei protagonisti.

Nel nuovo mondo di Huxley gli esseri umani vivono in un particolare connubio fra teocrazia e scientismo: i principi di Henry Ford e di F.W. Taylor sono considerati in nuovi dogmi dell'umanità e quest'ultima è rigidamente suddivisa in vere e proprie caste *geneticamente* distinte. Non è un caso infatti che la narrazione prenda avvio proprio da un centro di fecondazione, dove un gruppo di studenti (tutti membri della futura classe dirigente dei cosiddetti "Alpha Plus") apprendono in che modo avvenga la riproduzione degli esseri umani e – allo stesso tempo – della stratificazione sociale.

La sessualità a fini riproduttivi è fermamente condannata, e l'unica forma di riproduzione ammessa è quella che avviene negli stabilimenti preposti all'incubazione artificiale dei feti. L'artificialità non è dovuta semplicemente alla strumentazione con cui questa si verifica, ma soprattutto agli interventi che avvengono durante lo sviluppo dell'embrione. Attraverso processi fisici e chimici il nuovo essere umano viene condizionato ancor prima di nascere in modo tale da sviluppare le caratteristiche maggiormente adatte alla sua destinazione "di casta": laddove l'intelligenza non è richiesta, s'interviene affinché non possa maturare, e al contrario si predispone il futuro individuo alla sopportazione dello sforzo fisico se questo è necessario

alla mansione a cui è destinato. In un certo senso possiamo dire che ciò che ha richiesto secoli di evoluzione naturale al fine di separare fra loro gli Eloi dai Morlock ne *La macchina del tempo* di Wells, qui è ottenuto “scientificamente” in tempi più brevi e più efficientemente.

Il condizionamento proseguirà fino all’età adulta per tutti gli individui, anche se ovviamente sarà diverso a seconda della casta di appartenenza. Questo è un passaggio molto importante: nessuno è escluso dal condizionamento, nemmeno la classe che andrà al comando della società. L’importanza sta nel fatto che è esclusa sin da subito la possibilità di fare una primissima – e ingenua – distinzione morale, ovvero quella tra individui “malvagi” che detengono il potere e lo usano per rendere schiavo un popolo di “buoni”.

Attribuire delle responsabilità è reso ancor più difficile da un secondo fattore: i membri delle caste inferiori non sono affatto infelici della loro posizione, ma al contrario lo sarebbero proprio se fossero spostati in un’altra a svolgere compiti verso cui non provano nessuna affinità (non essendo stati condizionati a sentirla). Si sarebbe tentati di indicare nel condizionamento stesso l’errore alla base della distopia huxleyana, ma occorre prestare attenzione al fatto che anche il lavoro di condizionamento svolto dagli operatori e sovrinteso dai dirigenti alpha è a sua volta il risultato di un condizionamento più raffinato, più attento a sviluppare la razionalità degli individui, ma pur sempre un condizionamento conforme allo scopo del sistema sociale nel suo complesso, che è quello di perpetuarsi.

Il condizionamento ripropone quella che in termini teologici era la disputa fra *libero arbitrio* e *predestinazione*: com’è possibile dirsi liberi quando il proprio destino è già stato scritto? La novità sta’ nella natura del processo di condizionamento, che non richiede alcun presupposto metafisico circa l’esistenza di un’anima immortale o di una volontà divina. La tecnologia del condizionamento ci consente di agire a un livello molto profondo della psiche umana, andando a manipolare le scelte *prima* che queste sorgano, e non semplicemente restringendo il raggio d’azione delle possibilità attraverso l’uso repressivo del potere. Quest’ultima forma di coercizione limita sicuramente la libertà, ma a un livello più superficiale, che non intacca affatto la volontà degli individui ma al contrario rischia di alimentare una reazione violenta contro la repressione stessa.

La preoccupazione da parte del potere di limitare la libertà nel modo più radicale possibile è sempre presente nelle distopie. Pensiamo alle torture subite da Winston Smith in *1984*, il cui fine non era semplicemente quello di ottenere obbedienza, ma piegare l’animo umano a una devota convinzione nella giustizia e nella bontà del Grande Fratello, come si evince dal seguente dialogo con l’aguzzino O’Brien:

«Winston, come fa un uomo a esercitare il potere su un altro uomo?».

Winston rifletté. «Facendolo soffrire» rispose.

«Bravo, facendolo soffrire. Non è sufficiente che ci obbedisca. Se non soffre, come facciamo a essere certi che non obbedisca alla nostra volontà ma alla sua? Potere vuol dire infliggere dolore e umiliazione. Potere vuol dire ridurre la mente altrui in pezzi che poi rimetteremo insieme nella forma che più ci parrà opportuna».<sup>45</sup>

Tuttavia, ne *Il mondo nuovo* il potere ha ottenuto questo obiettivo nella maniera più totale: non esiste eccezione che sfugga al condizionamento e di conseguenza è esclusa *ab origine* la possibilità di sviluppare una qualche forma di critica nei confronti dei principi che regolano il sistema politico e sociale. La libertà s'introduce nell'opera essenzialmente attraverso tre personaggi, che rappresentano ciascuno un errore – per così dire – dell'apparato di potere. Il primo, Bernard Marx è il caso di “errore” più lampante: una svista durante il processo di condizionamento prenatale ne ha provocato una diversità fisica e psichica rispetto ai suoi compagni, condannandolo a una parziale emarginazione. Il suo personaggio è forse la figura più “triste” della narrazione in quanto da un lato è sufficientemente diverso da tutti gli altri da soffrire di un complesso d'inferiorità, dall'altro non lo è abbastanza da contestare il sistema frontalmente; alla mancanza di forza fisica nel suo sfortunato caso si aggiungono intelligenza inferiore alla media (considerato il suo ceto) e un vigore morale del tutto assente.

Al suo opposto troviamo due *outsider*: John il Selvaggio e Watson Helmholtz. Il primo proviene da una delle poche riserve ancora esistenti sul pianeta dove gli esseri umani continuano a vivere secondo gli antichi costumi, in un sincretismo di elementi cristiani e di cultura nativo americana. Anche lui condivide con Marx la sorte di emarginato, in quanto nato e cresciuto nella riserva ma figlio di un uomo e una donna appartenenti al mondo esterno. Questa esclusione lo porterà a coltivare la propria curiosità imparando a leggere sugli unici testi a sua disposizione (un'antologia delle opere di Shakespeare e un manuale d'istruzioni) e maturando il desiderio di conoscere in prima persona il mondo da cui proviene. Una volta giunto nel nuovo mondo grazie alla mediazione di Marx, ne resta profondamente deluso: tutto gli è incomprensibile, a partire dalle manifestazioni d'amore di Lenina, una ragazza che pur avendo qualche remora ad accettare completamente il libertinismo imposto dalla società, non può comprendere l'amore romantico che John nutre nei suoi confronti.

---

<sup>45</sup> G. Orwell, 1984, p. 362.

Il Selvaggio, a differenza di Marx, è dotato di un'acuta intelligenza che lo porterà a entrare “fisicamente” in conflitto con la società dalla quale si sente estraneo, e questa sua ribellione lo condurrà a un aut aut definitivo: non volendo tornare nella riserva e non potendo integrarsi nella nuova società, non gli resterà che rifugiarsi lontano da questa, in una zona remota all'interno di un faro, con la sola speranza di sottrarsi alla celebrità a cui Bernard Marx lo aveva condannato.

Helmholtz è probabilmente il caso più complesso, ma al contempo più “tipico” della distopia. Non è raro infatti trovare, fra i protagonisti di queste opere, personaggi nient'affatto emarginati – inizialmente – ma perfettamente integrati nel sistema della società, spesso occupando posizioni di rilievo. Helmholtz infatti:

Era un bell'uomo e dimostrava, come la sua segretaria non si stancava mai di ripetergli, di essere un Alpha Plus in ogni centimetro di sé. Di professione era docente al Collegio di Ingegneria Emotiva (Reparto Scrittura) e, negli intervalli della sua attività di educatore, un attivo Ingegnere Emotivo. Scriveva regolarmente in 'The Hourly Radio', componeva scenari per i film odorosi, e aveva un dono speciale per i motti di propaganda e i versi ipnopedici.<sup>46</sup>

Ma se questo personaggio è così “riuscito” da un punto di vista sociale, cosa fa di lui un ribelle? Il condizionamento a cui è stato sottoposto e la carriera che gli è stata concessa, dove hanno fallito? In altre parole, da dove proviene la sua libertà?

Verso la conclusione del romanzo i tre protagonisti vengono convocati da Mustafà Mond – uno dei dieci governatori mondiali – per stabilire quale pena debbano ricevere essendo stati arrestati in seguito a un atto di ribellione. Qui veniamo a scoprire che la cuspide della piramide sociale è occupata da un personaggio non molto diverso da Helmholtz: Mond è un uomo colto che conosce le opere dei grandi filosofi, capace di argomentare le tesi a sostegno della nuova organizzazione del mondo e conoscitore del passato. Come Helmholtz e il Selvaggio la sua curiosità e la sua intelligenza lo portarono quasi nella loro stessa posizione: diversamente da loro però, scelse di evitare l'esilio e accettò il ruolo di comando che gli venne offerto.

Tuttavia, lungi dall'essere esclusivamente un onore, anche la sua scelta – e l'esercizio dell'annessa libertà – ha avuto un suo prezzo:

«Non si può avere nulla per nulla. La felicità bisogna pagarla. Voi la pagate, signor Watson; pagate perché vi state interessando troppo alla bellezza. Io mi interessavo troppo alla verità, è ho pagato anch'io.»

---

<sup>46</sup> A. Huxley, *Il mondo nuovo*, p. 72.

Ma non siete andato su un'isola, voi» disse il Selvaggio rompendo un lungo silenzio.

Il Governatore sorrise. «È così ch'io ho pagato. Scegliendo di servire la felicità.

Quella degli altri, non la mia».<sup>47</sup>

Ciò che in questo lavoro è interessante notare è la libertà intesa non come valore da preservare, ma al contrario come problema da risolvere. La libertà individuale porta con sé alcune criticità che la rendono incompatibile con una società altamente organizzata; essa assume troppe forme perché un sistema sociale fondato sulla prevedibilità dei comportamenti possa contemplarne la presenza – e la garanzia – al suo interno. Dalle distopie apprendiamo che quanto più una società è organizzata intorno al perseguimento di un fine, tanto più ristretti saranno gli spazi concessi alla libertà dei singoli membri del corpo sociale; ma con quale strategia questa coercizione viene applicata?

Qui *Il mondo nuovo* di Huxley presenta una sua originalità. La repressione è la risposta canonica: una correzione costante operata dal potere là dove si presentano delle irregolarità, delle ribellioni, di modo da riportare le masse negli argini della normalità imposta “dall’alto”. Questa strategia, pur nella sua crudeltà, presenta almeno un punto debole: più essa è necessaria, ovvero quanta più ferocia richiede la repressione, tanto più essa giustificherà la rivolta contro un sistema tanto violento. Il terrore poliziesco si rivela un’arma potente ma a doppio taglio, nella limitazione coercitiva della libertà, e questo è dovuto al fatto che esso agisce “a posteriori”: la volontà dei singoli è libera nel suo formarsi, ma limitata nel suo esprimersi, nel suo tradursi in azione. Questa contraddizione nella maggior parte dei casi produce uno stato di paura funzionale al potere, ma talvolta sortisce l’effetto opposto, quello cioè di corroborare il coraggio necessario ad opporglisi – pur con tutti i rischi annessi.

I tre personaggi pocanzi descritti invece non hanno alcuna *chance* di innescare una rivoluzione poiché – e qui risiede la maggior forza del potere – nessuno percepisce dei limiti all’esercizio delle proprie volontà: nel mondo nuovo ognuno è libero di perseguire i propri desideri, giacché nessuno desidera qualcosa di diverso da ciò che è funzionale al sistema della società. La limitazione della libertà agisce “a priori”, sul formarsi della volontà: questo spiega l’assenza di quell’attrito che, come abbiamo visto, è alla base della debolezza di un potere fondato sul terrore.

Il condizionamento sostituisce con successo la repressione in quanto si rivela di gran lunga più efficace e più efficiente rispetto a quest’ultima, al punto che solo in casi del tutto eccezionali

---

<sup>47</sup> Ivi, pp. 204-205.

possono fare la loro comparsa delle individualità libere: per semplice errore (di natura tecnica), come nel caso di Marx, per assenza di condizionamento – John il Selvaggio – oppure all’opposto a causa di un’estrema riuscita dell’intervento condizionante. Helmholtz possiede a tal punto le caratteristiche richieste per poter governare, da maturare una certa insoddisfazione: la sua curiosità intellettuale è così spiccata da non accontentarsi di quanto la società gli concede di sapere, e così la sua forza fisica lo porta a sentire il bisogno di mettersi alla prova con un clima molto meno confortevole di quello che sarebbe “razionale” ricercare – dal punto di vista del senso comune.

La libertà può quindi manifestarsi in forme diverse: da quella più meschina di Marx, passando da quella più irrazionale di John (che comprende l’autoinfliggersi pene corporali), sino a quella più fiera di Helmholtz. Un aspetto però le accomuna: il disadattamento. Tramite le distopie possiamo apprendere come, qualunque cosa riteniamo essere la libertà, essa non può fiorire laddove la paura, o la “persuasione occulta” – per usare la formula di Packard – pregiudichino la *facoltà* di mettere in discussione il sistema sociale e i principi su cui poggia, fossero anche quelli del senso comune.

In definitiva non tanto l’anticonformismo in sé, quanto la *possibilità* dell’anticonformismo si rivela essenziale nella difesa della libertà, ed è a questo punto che incontriamo il secondo *topos* che contraddistingue la distopia: l’omologazione.

### 2.3.2. *L’omologazione e l’uniformità sociale*

Il conformismo è sotto certi aspetti un fenomeno universale presso le società umane, qualunque sia l’epoca o il continente a cui ci riferiamo. Nel momento in cui gli uomini costituiscono un insieme più o meno stabile di individui, con questo fissano anche delle regole di comportamento a cui attenersi, affinché sia possibile una coesistenza sufficientemente pacifica. Queste convenzioni tendono a prendere la forma di un sistema di principi mediante il quale la condotta dei singoli può essere in una certa misura prevista e giudicata. La tendenza a conformarsi ai dettami della società, senza necessariamente sottoporli a un vaglio critico, può essere considerata una costante della storia umana. Ma in che modo questa disposizione “naturale” diventa un elemento caratteristico delle distopie?

Prima di procedere occorre notare come il conformismo – o meglio l’*omologazione* che distingueremo a breve – ricorre non semplicemente fra le antiutopie, ma anche all’interno dell’utopia, prestando in questa il fianco a numerose critiche. Per rinvenire la ragione di questa apparente contraddizione dobbiamo porre attenzione a quell’*uniformità sociale* che è presente in entrambi i generi. Nelle utopie la divergenza dai canoni imposti dalla società, la mancata

accettazione, o anche solo la loro messa in discussione, sono atti semplicemente non contemplati: non c'è ragione di contestare un sistema ritenuto ottimale da coloro che beneficiano di quella perfezione. Dal punto di vista interno all'utopia, che le differenze fra gli stili di vita, i costumi, le norme di comportamento, siano tutte piuttosto minime non presenta alcuna criticità. Le critiche infatti arrivano "dall'esterno" e possono essere riassunte da un'ipotesi: se rivendicassimo una particolarità, una nostra originalità come individui, cosa ci succederebbe qualora abitassimo davvero l'utopia?

A mio avviso l'utopia può in un qualche modo permettersi il "lusso" di prescindere dal pluralismo delle opinioni e dalle differenze interindividuali, essenzialmente in virtù della sua astrattezza. Se essa ha un valore lo ha nel mantenere accesa l'immaginazione politica, nel suo essere un "pungolo critico" nei confronti dello status quo; leggerla quale "manuale d'istruzioni" da seguire pedissequamente per costruire la società perfetta non è particolarmente utile ai fini della sua interpretazione.

Per converso le distopie tentano di prendere sul serio le utopie, e nell'immaginazione verificare attraverso il romanzo cosa succederebbe se – per restare in tema – le differenze venissero abolite in favore di un unico modello che sopprimesse ogni forma di pluralismo. Esse indagano le ragioni che verrebbero addotte per giustificare questa omologazione, le misure adottate dal potere per implementarla e le ripercussioni sulla vita delle persone. In altre parole, laddove l'utopia è critica del reale – accettato come necessario – la distopia è critica dell'utopia, o meglio di ciò che presentandosi come utopico nasconde il proprio lato più inconfessabile.

Pertanto, se l'uniformità sociale nelle utopie si rivela una criticità di natura speculativa, nelle distopie essa possiede una sua importanza di ordine pratico: i processi di omologazione ipotizzati dagli autori si traducono nella denuncia delle storture che possono derivare dal tentativo di implementarli nel concreto. In quali opere questo aspetto appare più chiaramente?

Come ho detto, questo è un elemento così radicato in entrambi i generi (utopico e distopico) da rendere piuttosto difficile fornire una risposta. Il principale approccio al tema dell'omologazione è quello del contesto totalitario: oltre al già più volte citato *1984* possiamo ricordare *Noi* di Evgenij Zamjatin, *Antifona* di Ayn Rand, *Blocchi* di Ferdinand Bordewijk, solo per citare alcuni dei casi più eclatanti. Questo carattere "soffocante" comune a tutte le varianti al tema, ossia ciò che fa del conformismo una degenerazione, una deriva verso un assetto sociale altamente indesiderabile, è ben illustrato da un racconto non propriamente distopico: mi riferisco a *L'onda* di Todd Strasser.

Strasser prende ispirazione da un esperimento condotto da Ron Jones, professore di storia a Palo Alto (California) alla fine degli anni '60, e immagina cosa sarebbe potuto succedere

qualora un insegnante tentasse di spiegare le ragioni dell'avvento del nazismo, riproponendo alcune delle dinamiche che ne hanno garantito l'affermarsi nella Germania degli anni Trenta. Il fenomeno del nazismo è così distante dall'immaginario degli studenti da risultare quasi incomprensibile: come è possibile che un'intera nazione del moderno mondo occidentale si sia in poco tempo votata a un'ideologia tanto barbara? Al giorno d'oggi è possibile che si verificino nuovamente le condizioni adatte per l'avvento di qualcosa di simile? Spontaneamente, la risposta dei ragazzi della Cubberley High School a quest'ultimo interrogativo, è stata negativa.

Nell'opera di Strasser, il professore Ben Ross tenta di dimostrare come al contrario sia sempre possibile questo tremendo ricorso storico, e per farlo coinvolge la propria classe in un esperimento sociale a prima vista del tutto innocuo. Inizialmente le sue lezioni mirano a dimostrare le potenzialità della disciplina all'interno di un gruppo organizzato, attraverso semplici prove pratiche. A queste però si collega sempre un aspetto riguardante la forma dell'esercizio: assumere una certa posizione mentre si è seduti al proprio banco, rispondere alle domande alzandosi in piedi, utilizzare una certa formula nel rispondere e così via. Queste imposizioni sono comuni a tutti gli allievi e sono evidentemente dirette a creare una certa uniformità nei comportamenti. In breve tempo la classe coinvolta nell'esercizio prende una sua identità attraverso un simbolo, un nome e un saluto speciale, ovvero elementi capaci di distinguere i partecipanti dal resto degli studenti e creare quel cameratismo alla base della coesione di ogni gruppo dotato di un forte spirito di squadra. Non è un caso infatti il ricorrere del riferimento sportivo: alcuni studenti del professore sono atleti di una (assai mediocre) squadra di football ed è per questo che la metafora agonistica risulta così convincente ai fini dell'esperimento.

Naturalmente non tutti partecipano con lo stessa convinzione: alcune ragazze del giornale studentesco nutrono qualche dubbio, ma nemmeno loro sono perfettamente consapevoli dell'origine dei loro sospetti; tutto si riduce a un vago senso di inquietudine verso i cambiamenti in atto. La loro indecisione è giustificata da alcuni fattori importanti: l'Onda – questo il nome del gruppo – ha diverse conseguenze positive: elimina le discriminazioni al suo interno, la media dei risultati scolastici dei suoi membri sale, la squadra di football consegue finalmente i risultati sperati. Inoltre, l'Onda appare inizialmente come una moda, «come il punk rock, o qualcosa del genere», «qualcosa che tra due mesi nessuno si ricorderà più»<sup>48</sup> e questo le

---

<sup>48</sup> T. Strasser, *L'Onda*, p. 83.

consente di evolversi, a poco a poco, in qualcosa di autonomo, come s'intuisce dai dubbi dello stesso professore:

Questa volta fecero il saluto e scandirono i motti dell'Onda senza il suo incoraggiamento. [...] Il signor Ross fissò gli studenti con meraviglia. L'Onda non era più soltanto un concetto o un gioco. Era un movimento vivo che attraversava i suoi studenti. Ormai erano l'Onda, e Ben si rese conto che, se avessero voluto, avrebbero potuto agire da soli, senza di lui.<sup>49</sup>

La gradualità del suo sviluppo, il suo procedere per piccoli aggiustamenti, ciascuno di per sé apparentemente inoffensivo, la quasi-gioscosità delle prime fasi dell'Onda, contribuiscono ad aggirare le ritrosie da parte di quei pochi individui dotati di un maggiore spirito critico. Dopotutto cosa c'è di sbagliato nell'Onda, fintanto che tutti coloro che vi partecipano ne traggono un giovamento?

Qui ci imbattiamo in quella stessa ambiguità che abbiamo visto essere un elemento tipico delle distopie: perché l'uguaglianza, ossia un valore fondamentalmente democratico, dovrebbe essere un problema quando la si raggiunge – come di fatto avviene – nel concreto, nella realtà di tutti i giorni, fosse anche attraverso un esperimento didattico? Cosa c'è di male in questo? Queste obiezioni paralizzano i detrattori dell'Onda solo in un primo momento, infatti i risvolti negativi non tardano a presentarsi.

Il primo campanello d'allarme lo troviamo ben riassunto proprio nel titolo di un articolo pubblicato dalle due studentesse più restie a lasciarsi coinvolgere dall'esperimento del professor Ross: «Benvenuti nell'Onda. Altrimenti...»<sup>50</sup>. La partecipazione al movimento comincia a segnare una linea di demarcazione tra i membri e i non-membri capace di recidere ogni altro legame sociale, come si capisce dalla reazione di un ragazzo durante un tentativo di “reclutamento”:

Continuava a chiedermi perché non volevo unirmi a loro, e così gli ho risposto soltanto che non me la sentivo. Allora ha dato di matto. Di botto mi ha detto che i membri dell'Onda non volevano aver per amici delle persone che non ne facevano parte. Ha anche aggiunto che avrei perso tutti i miei amici se non mi univo a loro. Credo che stesse cercando di spaventarmi.<sup>51</sup>

A questo punto propongo di tracciare una distinzione – a cui si accennava all'inizio – fra *conformismo* e *omologazione*. Una delle principali caratteristiche negative che distinguono

---

<sup>49</sup> Ivi, p. 71.

<sup>50</sup> Ivi, p. 92.

<sup>51</sup> Ivi, p. 93.

l'omologazione dal conformismo è quando il confine immaginario che possiamo tracciare fra chi è simile noi – e quindi conforme al nostro stesso stile di vita, alla nostra posizione politica, fede religiosa, appartenenza culturale, ecc. – e chi al contrario non lo è, diventa una sorta di muro invalicabile, capace di delimitare qualunque altro rapporto sociale: ogni legame si riduce a un rapporto fra chi è simile, mentre verso i “diversi” non sono ammesse relazioni di alcun tipo. Tale tratto distintivo dell'omologazione lo ritroviamo pressoché ovunque nelle distopie, ed è questo – insieme ad altre due caratteristiche che affronterò a breve – a conferire all'uniformità sociale quell'atmosfera claustrofobica e repressiva che pervade il genere distopico.

Come abbiamo visto, il tema del totalitarismo è uno dei motivi più ricorrenti fra le distopie del Novecento, con le annesse descrizioni di un potere politico pervasivo, onnipotente, e repressivo verso ogni forma di divergenza. Al suo interno è inoltre piuttosto facile osservare il ruolo giocato dall'omologazione: lo Stato organizza l'intera vita dei suoi cittadini secondo determinati standard a cui tutti, nessuno escluso, devono conformarsi – pena la repressione. Il pluralismo è escluso di principio, ma per quale ragione? Che necessità ha il potere politico di rendere uniforme l'esistenza dei soggetti su cui si esercita? Veniamo qui al secondo elemento responsabile della perversione insita nel conformismo distopico: la *verticalità*.

Per “verticalità” intendo una specifica struttura, tipica dell'omologazione, che la associa a una precisa gerarchia, dotata di un *alto* e di un *basso*: il modello a cui conformarsi non emerge spontaneamente fra gli individui, ma proviene da una classe sociale – o addirittura da un solo individuo (solitamente “carismatico”) – che si trova in una posizione superiore rispetto alle masse. In ogni antiutopia i membri della classe *dirigente* hanno il potere di decidere quale sia lo standard da adottare per l'intera società; naturalmente la scelta ricadrà su quello più funzionale agli interessi della suddetta classe. Questa variante del conformismo non è affatto inevitabile: nelle democrazie sono compresenti svariati modelli a cui potersi conformare, di natura religiosa, politica, culturale, estetica, e così via. Questi si sviluppano – in un certo senso – “orizzontalmente” rispetto agli individui che decidono di conformarsi ad essi, o per meglio dire, la decisione di fare proprio un modello piuttosto che un altro non pone – o non dovrebbe porre – il soggetto che la prende in una posizione di inferiorità o superiorità rispetto a un altro. Ciò che manca nelle distopie è quella che potremmo chiamare “la parità nella diversità”.

Il terzo elemento a cui mi riferisco – connesso a quello appena descritto – è infatti l'*elitarismo*. La diversità si traduce in *subordinazione*, ovvero chi non acconsente a fare propri gli standard proposti dal potere e comunemente accettati dalla società, non è semplicemente un “diverso” con il quale è sconsigliato intrattenere delle relazioni, ma si trova per ciò stesso al di

sotto – o nel caso dell’illegalità, al di fuori – della comunità: egli è inferiore ai membri e, di conseguenza, un loro nemico. Mediante l’omologazione, l’appartenenza alla comunità e l’annessa identificazione coi suoi valori, si rivela una pratica esclusiva e discriminante verso tutti coloro che non si conformano alle norme imposte da chi detiene il potere, sia questo un singolo o un gruppo. La diversità è in questo caso *eretica* per definizione, meritevole dell’ostracismo che le viene riservato e, nei casi peggiori, condannata penalmente.

Ma resta ancora un’ultima questione irrisolta: perché l’omologazione è così ricorrente nelle distopie? Utilizzando una formula già impiegata per la libertà nel paragrafo precedente, perché questo tipo di uniformità sociale sembra essere così connaturato al “peggiore dei mondi possibili”? Per rispondere intendo partire da un passo della già citata opera di Bordewijk:

Lo Stato negava tutti i valori individuali, in primo luogo il valore dell’individuo. L’individuo interessava lo Stato per una cosa soltanto: la sua pericolosità per lo Stato. Allora lo Stato vedeva in lui un uomo. L’uomo era per lo Stato nient’altro che un nemico.<sup>52</sup>

Comprendiamo come, al pari della libertà individuale, anche la *singularità* dell’individuo, ovvero la *facoltà* di distinguersi da tutti gli altri e di dissentire, cioè rifiutare di omologarsi ai canoni imposti dai detentori del potere, corrisponde a un desiderio così “umano” da far apparire oscuro (o per l’esattezza “distopico”) ogni tentativo di frustrarlo, di reprimerlo diluendo il singolo in una massa che annulla ogni differenza e qualsiasi originalità.

Una società uniforme, omologata secondo gli standard stabiliti dal potere, garantisce a quest’ultimo molti vantaggi: la rivolta contro di esso è più prontamente individuabile, più facile da circoscrivere ed eliminare prima che possa propagarsi e, simultaneamente, per chi volesse dissentire, criticare o opporsi al regime diventa più difficile trovare altri individui disposti a condividere una posizione così contraria al senso comune e allo status quo, peraltro accettato dalla stragrande maggioranza dei propri simili.

Le distopie ci mostrano come il potere possa essere impiegato per sfruttare una disposizione naturale quale il conformismo – inteso semplicemente come il desiderio di riconoscersi in un gruppo accettandone i modelli – per perseguire i propri fini a discapito di quelli individuali.

Possiamo quindi sintetizzare in tre parametri le caratteristiche che distinguono il conformismo dall’omologazione, e questi ci saranno utili per sciogliere l’ambiguità del fenomeno presente nelle distopie. Il primo è il grado di chiusura verso l’esterno: quanto sono ammesse relazioni sociali *trasversali* rispetto ai confini dei gruppi? In che misura questi sono

---

<sup>52</sup> F. Bordewijk, *Blocchi*, p. 35.

*aperti*? La seconda è la *verticalità*: i modelli proposti – più o meno coercitivamente – provengono da individui che si trovano in una posizione sociale privilegiata? O al contrario sono *orizzontali*, ossia non richiedono – né tantomeno impongono – una gerarchia all'interno della società? In ultimo: in che considerazione sono tenuti i “diversi”? La facoltà di “distinguersi” è contemplata o viceversa chi dissente subisce una qualche forma di stigmatizzazione? Malgrado tali confini fra conformismo e omologazione siano nella realtà tutt'altro che netti, possono tornarci utili per cogliere le sfumature e le inclinazioni assunte dai processi che osserviamo nella società di cui facciamo parte.

Confrontando tra loro la privazione della libertà e la negazione della diversità possiamo accorgerci di un fattore comune: entrambe coinvolgono la gestione degli esseri umani da parte del potere. Per essere più precisi, possiamo classificare queste pratiche come rivolte a creare le condizioni ottimali per l'esercizio di quest'ultimo – in una sua accezione totalitaria. Lo stesso minimo comun denominatore lo ritroviamo in un altro *leitmotiv* delle distopie: il rapporto del potere nelle antiutopie con la *verità*.

### 2.3.3. *Verità e potere*

L'aspetto della menzogna e della sua ricorrenza attraverso le distopie non è altrettanto evidente: l'assenza di libertà e l'omologazione appaiono quasi come facce diverse di una stessa medaglia, mentre il ruolo dell'assenza di verità emerge solo a un esame più attento.

In alcune opere tuttavia possiamo notare come il legame che intercorre fra l'esercizio del potere e la distorsione della verità sia piuttosto stretto; d'altronde la legittimità dell'uso della menzogna nell'arte di governare è un tema antico, che possiamo far risalire alla questione posta dalla “nobile menzogna” nella *Repubblica* di Platone. Con l'avvento delle democrazie – e al contempo dei totalitarismi – nel corso del Novecento il tema si è ripresentato con una forza nuova: grandi masse di cittadini vengono coinvolte nella politica dei propri Stati, sia attraverso il “reclutamento industriale” che pone le fondamenta per la coscienza di classe fra gli operai – e le annesse rivendicazioni politiche – sia mediante i conflitti mondiali che hanno interessato – direttamente o indirettamente – l'intera popolazione dei Paesi in lotta.

La questione posta dalla verità intesa come conoscenza dei fatti di cui chi governa è al corrente diviene così ineludibile: *chi* ha il diritto di sapere *che cosa*? Esistono delle verità di cui è nell'interesse della popolazione non essere a conoscenza?

Come nel caso della libertà, qui non tratteremo dell'essenza della “verità”, quanto piuttosto dell'uso consapevole della distorsione di fatti considerati tali – ossia “veri” – dal potere. Più modestamente possiamo affermare che esistono delle informazioni intorno alle quali ha senso

chiedersi chi o quante persone debbano esserne in possesso, o più precisamente nell'interesse di chi sia rivelarle, rivelarle solo in parte, o viceversa celarle del tutto; naturalmente senza escludere la domanda su chi abbia il diritto di stabilire la risposta a questi interrogativi.

Così strutturato il problema, possiamo inoltrarci nelle distopie e vedere come lo risolvano e perché la modalità da esse adottata risulti a noi lettori piuttosto sinistra e opprimente, tanto da renderla un tratto caratterizzante del genere distopico.

*La macchina si ferma*, un racconto di Edward Morgan Forster, oltre a essere particolarmente visionaria come distopia, presenta la questione della “menzogna politica” secondo uno schema che ritroveremo sviluppato da Philip K. Dick ne *La penultima verità*. La società immaginata da Forster conduce un'esistenza completamente sotterranea: gli individui vivono all'interno di celle singole, rifornite da un sistema centralizzato di tutto ciò di cui possono aver bisogno. Le abitazioni sono collegate fra loro da metropolitane che risultano scarsamente utilizzate dal momento che le relazioni avvengono in una forma che noi oggi chiameremmo “telematica”: degli schermi consentono a ciascuno di connettersi con qualsiasi altro individuo sul pianeta, di tenere delle conferenze e di tenersi aggiornati sulle novità senza muoversi dal proprio appartamento; considerato il fatto di esser stato pubblicato nel 1909, possiamo dire che le analogie con i personal computer e l'avvento di Internet sono davvero sorprendenti.

Oltre a essere ridotte al minimo le opportunità di frequentarsi “non virtualmente”, gli esseri umani di rado escono in superficie: è stato detto loro che la terra ormai è un ambiente inospitale, inadatto alla vita umana e l'atmosfera stessa è divenuta così irrespirabile da richiedere particolari protezioni per muoversi in sicurezza. Ciononostante, sono ancora possibili dei viaggi all'esterno, purché autorizzati: la storia procede infatti dall'insolita richiesta da parte del protagonista Kuno di vedere sua madre di persona, visita che richiederà un lungo viaggio – per le abitudini sedentarie della donna – a bordo di un “aerospafo” (una sorta di dirigibile) verso la cella del figlio.

Perché una richiesta così bizzarra (secondo gli standard della società)? Perché ciò che Kuno intende comunicare alla madre non può avvenire attraverso la macchina che li collega? Prima di occuparci della psicologia del protagonista, occorre descrivere proprio quest'ultima.

La Macchina è il sistema costruito dagli uomini per poter vivere nel sottosuolo, un complesso tecnologico di dimensioni planetarie volto a garantire la sopravvivenza degli esseri umani sotto la superficie terrestre senza privarli di alcun comfort: qualsiasi bisogno viene soddisfatto attraverso un'assistenza personalizzata direttamente a domicilio e la necessità di muoversi fisicamente da un luogo a un altro viene lentamente meno. Gli individui comunicano, lavorano, s'informano, ordinano da mangiare e ricevono persino l'assistenza medica a distanza, e

dipendono in tutto e per tutto dal corretto funzionamento della Macchina; quello che potrebbe dirsi il suo “manuale d’istruzioni”, il libro sul quale «vi erano registrate istruzioni atte a far fronte a ogni possibile contingenza»<sup>53</sup> era pressoché l’ultimo libro rimasto in circolazione e tenuto in considerazione al pari di una reliquia. La Macchina stessa assume i tratti della divinità contro la quale non si può imprecare<sup>54</sup> e Kuno, che osa dichiararne i limiti e le imperfezioni, diventa in qualche modo vittima di una “inquisizione tecnologica”; ma qual è di preciso il suo peccato?

Kuno mette in dubbio la verità. La verità è esclusivamente la verità ricevuta sin dall’infanzia dalla Macchina, e questa educa gli esseri umani a un certo tipo di verità, a prima vista piuttosto stravagante per la nostra sensibilità, ma in realtà non poi così lontana da un approccio che si sta affermando ai giorni nostri (e che affronteremo più avanti). Da un passo del testo apprendiamo quale sia il concetto di “autorevolezza” invalso presso gli abitanti della Macchina:

«Tenetevi lontani dalle idee di prima mano!» fu l’allarme lanciato da un esponente della loro avanguardia più radicale. «[...] Siano piuttosto di seconda mano, le idee vostre; anzi, se possibile, addirittura di decima mano, perché allora sì che saranno a distanza di sicurezza dal fattore principe di disturbo: l’osservazione immediata.»<sup>55</sup>

Paradossalmente è la distanza dalla realtà a garantire per il vero: quanti più gradi di intermediazione si frappongono tra noi e il fatto in esame, tanto più la nostra opinione potrà definirsi valida e fondata su basi solide. La conoscenza, in tale distopia, poggia sulla separazione e l’allontanamento: le persone conoscono – o piuttosto credono di conoscere – i fatti relativi al mondo perché questi sono stati filtrati dall’opinione pubblica, selezionati dalla Macchina (su cui si può fare affidamento) e sono lontani nel tempo e/o nello spazio dalla loro esperienza immediata, con tutti i rischi e gli inganni che questa comporta. Allo stesso modo la conoscenza tra le persone è filtrata da uno schermo che riproduce fedelmente ciò che risulta essenziale in una comunicazione: l’immagine e la voce dell’interlocutore in tempo reale.

Kuno però nutre una curiosità “eretica” per lo spirito di quei tempi<sup>56</sup>: non si accontenta di un collegamento audio-video per parlare con sua madre, e allo stesso modo non è soddisfatto dai racconti *riguardanti* il mondo esterno. Il protagonista ha bisogno di verificare in prima persona la verità di ciò che conosce a proposito del mondo esterno e decide per questo di salire

---

<sup>53</sup> E. M. Forster, *La Macchina si ferma*, p. 129.

<sup>54</sup> Ivi, p. 125.

<sup>55</sup> Ivi, p. 154.

<sup>56</sup> Ivi, p. 127.

in superficie senza richiedere alcuna autorizzazione. La Macchina riesce quasi immediatamente a catturarlo e riportarlo nel sottosuolo, non prima però che sia riuscito a scoprire una cosa importante: la vita *sopra* la terra non è affatto impossibile. L'atmosfera esterna è molto diversa da quella condizionata a cui la Macchina ha assuefatto gli uomini, ma non è irrespirabile come gli era stato fatto credere; in ultimo istante prima di essere trascinato nel sottosuolo riesce addirittura a scorgere un altro essere umano, probabilmente uno dei condannati a morte attraverso l'espulsione dal mondo sotterraneo.

Ma se la terra non è così inospitale da uccidere chiunque venga esposto in superficie, perché nel mondo gestito dalla Macchina si continua a crederlo? La Macchina, pur essendo una creazione umana, raggiunge nella sua complessità una sorta di volontà propria, una volontà simile a quella di essere vivente che, come tale, mira a conservarsi e perpetuarsi. L'autoconservazione della Macchina presuppone il mantenimento degli esseri umani nel sottosuolo, l'unico habitat in cui essa è necessaria per la loro sopravvivenza e in questo modo, da strumento costruito da loro e per loro, diventa in un certo senso cosciente di sé stessa e del suo potere, ovvero *fine in sé*. La verità, quella della non-inospitalità della superficie terrestre, è semplicemente di ostacolo alla sua esistenza: se gli abitanti del mondo di sotto sapessero di poter tornare a vivere alla luce del sole potrebbero scegliere di farlo, e se questo avvenisse in massa, nessuno si occuperebbe più della Macchina ed essa "perirebbe".

Nelle distopie l'esercizio del potere si lega a doppio filo con l'uso sistematico della falsità, ma perché ciò avviene? Il tratto caratteristico che accomuna le opere di tale genere, sotto questo aspetto, consiste in una contraddizione a partire dalla quale tutte le menzogne impiegate dal potere trovano una loro ragion d'essere: il potere non può confessare al popolo di essere fine a sé stesso e non, come invece afferma, a servizio della collettività. L'inganno a cui viene sottoposta quest'ultima è necessario, fa parte della natura di un potere disposto a sfruttare gli uomini pur di mantenere sé stesso; in una distopia la sussistenza del potere dipende da questa inconfessabile verità.

Ci sono alcuni casi però in cui il potere può permettersi di fare eccezione a questa regola, come vediamo in un passo alla fine di *1984* dove, dopo una lunga tortura (finalizzata per l'appunto a distruggere il concetto stesso di verità nell'animo del protagonista), l'aguzzino O'Brien confessa la natura del potere – qui rappresentato dal Partito:

Il Partito ricerca il potere in quanto tale. Il bene altrui non ci interessa, è solo il potere che ci sta a cuore. [...] Vogliamo il potere, il potere allo stato puro. Siamo diversi da tutti gli oligarchi del passato perché abbiamo piena coscienza di quello che facciamo. [...] Noi sappiamo che nessuno si impadronisce del

potere con l'intenzione di cederlo successivamente. Il potere è un fine, non un mezzo.<sup>57</sup>

Nessuna persona sarebbe disposta a sottomettersi a un potere che confessava di essere spinto da simili ragioni ed è qui che interviene la menzogna: se la verità è di ostacolo al potere, tanto peggio per la verità suggeriscono le distopie. Nella misura in cui il potere mente in piena coscienza, gli individui vengono ridotti a una massa di soggetti raggirati e ingannati al solo fine di essere asserviti e sfruttati: immedesimandoci in uno di questi non si può non provare un soffocante senso di ingiustizia per la loro sorte, ed è questo tratto – insieme a quelli già visti in precedenza – a connotare negativamente l'atmosfera politica e sociale che si respira nelle antiutopie.

Nella loro analisi del potere politico, le distopie portano in luce una possibile degenerazione riguardante quella che potremmo definire come la *gestione della conoscenza*. Il potere si arroga il diritto di stabilire non solo *che cosa* possa essere conosciuto (con l'annessa verità) ma anche *chi* abbia accesso a queste informazioni, senza che il popolo abbia in alcun modo voce in capitolo. Questo è un punto fondamentale dal momento che chi gestisce l'accesso all'informazione detiene per ciò stesso un potere di cui la maggioranza degli individui è priva, e questo lo pone in una posizione privilegiata a cui non intende rinunciare. La conoscenza rappresenta di per sé un potere poiché conoscere la realtà delle cose offre all'uomo la possibilità di alterarle a proprio vantaggio, come possiamo osservare in ambito scientifico: conoscendo le leggi naturali siamo in grado di intervenire sulla natura e modificarla al fine di realizzare i nostri fini.

Nell'ambito politico delle distopie non avviene qualcosa di molto diverso allorché un potere, il cui scopo è quello di conservarsi, rivendica esclusivamente per sé l'accesso alla verità: se quest'ultimo fosse aperto a tutti anche il privilegio annesso sarebbe altrettanto ridistribuito, o in altre parole, cesserebbe per ciò stesso di esistere come prerogativa di un'élite. Un siffatto potere costretto per così dire all'onestà non avrebbe più modo di agire, se non a servizio di quel popolo che gli ha concesso di governarlo; ma ciò significherebbe perdere il vantaggio derivante dallo sfruttamento delle masse e, dalla prospettiva del potere, non c'è ragione di rinunciarvi.

La gestione della conoscenza, che presuppone un accesso esclusivo alla verità, entra a far parte di quelle condizioni che a un esame attento ritroviamo ovunque nelle distopie: essa crea una distinzione fra due classi contrapposte, quella che in virtù del proprio sapere ha la facoltà di alterare a suo vantaggio la percezione della realtà nei membri dell'altra classe, e in questo

---

<sup>57</sup> G. Orwell, 1984, p. 358.

modo governarla nel suo interesse. Comprendiamo adesso quanto sia importante per l'esercizio di un potere del tipo di quello descritto dalle antiutopie, avere accesso alle informazioni e tra queste ve n'è di un tipo particolarmente utile, quasi indispensabile affinché il potere possa esercitarsi senza incontrare resistenza. Ciò a cui mi riferisco sono "le verità" riguardanti gli individui, la loro personalità e i loro pensieri; l'ignoto è in questo contesto sedizioso per definizione poiché resiste alla volontà di conoscere del potere, crea una zona d'ombra interdotta alla sua curiosità e rivendica per sé un diritto speciale: il diritto di decidere di sé – e da sé – cosa può essere conosciuto. Ma ciò è inconcepibile in una distopia e per questo in essa ricorre un ultimo *leitmotiv*, ossia quello della "trasparenza sociale".

#### 2.3.4. *La trasparenza sociale*

Ho allungato al sorvegliante il mio biglietto rosa, ricevendo l'autorizzazione all'abbassamento delle tende. Questa autorizzazione la riceviamo soltanto per le date sessuali. Il resto del tempo lo trascorriamo fra le nostre pareti trasparenti, come intessute d'aria scintillante: viviamo sempre in vista, in un perenne bagno di luce. Non abbiamo niente da nascondere gli uni agli altri.<sup>58</sup>

Nelle distopie lo spionaggio delle attività individuali pare essere una delle ossessioni del potere: dalla *psicopolizia* di 1984, alla sorveglianza "civica" del *Rimor* di Philip Dick in *Redenzione Immorale*, passando per gli edifici di vetro in *Noi* di Zamjatin, ovunque non manca mai una qualche forma di osservazione e di controllo degli individui e delle loro esistenze. Ritorna, con la frequenza di questo aspetto all'interno delle opere, la questione della sua presenza e della sua ricorrenza: perché? Che ragione ha il potere di controllare costantemente tutti gli esseri umani e perché questo risulta opprimente per i singoli, o meglio, per noi lettori che ci immedesimiamo in essi?

Anzitutto occorre partire da un'invenzione che ha letteralmente rivoluzionato il modo di concepire la sorveglianza; non che il potere non ricorresse al controllo prima della sua comparsa o che abbia smesso di impiegare i precedenti sistemi dopo il suo avvento, tuttavia essa ha segnato una svolta decisiva per qualunque potere intenda, nel mondo contemporaneo, sfruttare la sorveglianza. Mi riferisco al *panopticon* di Jeremy Bentham.

Tralasciando la struttura ben nota di questo innovativo – e nell'immaginazione del suo ideatore, versatile – sistema di detenzione alla fine del XVIII secolo, intendo ricercare il principio che ne è alla base, la ragione della sua novità. In *Sorvegliare e punire* Foucault dedica una speciale attenzione a questa invenzione e, in merito all'oggetto della nostra ricerca, afferma:

---

<sup>58</sup> E. Zamjatin, *Noi*, p. 26.

Ciascuno, al suo posto, rinchiuso in una cella, è visto di faccia dal sorvegliante [...] *È visto ma non vede*; oggetto di una informazione, mai soggetto di una comunicazione.<sup>59</sup>

Qui «il principio della segreta è rovesciato»<sup>60</sup>, si sfrutta la “trappola della visibilità” ovvero la piena luce in cui è gettato il detenuto contro di lui, o per essere più precisi si induce in quest’ultimo «uno stato cosciente di visibilità che assicura il funzionamento automatico del potere»<sup>61</sup>. Tale sistema è tanto più efficiente quanto meno richiede una vera e propria sorveglianza costante: sapendo di poter essere controllati in qualsiasi istante ma senza aver modo di “osservare i propri osservatori”, i carcerati interiorizzano il controllo, sottoforma di consapevolezza di non poter eludere una sorveglianza che, almeno in potenza, vigila su di loro senza tregua e sulla quale essi non hanno alcun potere.

Prima del *panopticon*, i guardiani giocoforza si esponevano allo sguardo di coloro che dovevano sorvegliare e, per converso, eludere lo sguardo del sorvegliante era la principale preoccupazione di chiunque volesse sottrarsi al suo controllo. Carcerati e carcerieri erano legati l’un l’altro da un rapporto di reciproca “attenzione” e questo, per l’economia del potere, era particolarmente dispendioso; l’avvento del sistema panottico ha affrancato il potere da tale vincolo, ponendolo in una posizione nuova e più efficiente.

Nelle antiutopie non vediamo altro che il suo principio portato al parossismo: perché limitarsi ad applicarlo a una sola struttura – quale la prigione – quando la tecnologia del monitoraggio consente di estenderlo all’intera realtà circostante? Se il potere agisce nell’interesse della collettività *che male può esserci* nel sorvegliarla costantemente, quando questo è reso possibile ed economico dai progressi tecnologici? La domanda, nelle diverse forme che ha preso nelle distopie, è trasversale a ciascuna opera e per i lettori risulta difficile, anche in assenza di una risposta chiara e precisa, non provare un vago senso di oppressione all’idea di essere perennemente scrutati, fosse anche per il proprio bene.

Il modello panottico ha una ricaduta sulla psiche dei detenuti, così come su quella di tutti coloro che vengono sottoposti al suo sistema, che coincide col suo vero obiettivo (e allo stesso tempo è anche l’unico mezzo di cui dispone per ridurre i propri costi): *l’introiezione della disciplina*. Come già abbiamo visto nel paragrafo sull’omologazione, per il potere è molto importante che gli individui si conformino ai modelli stabiliti, ma come assicurarsi che questo si verifichi nei fatti? La soluzione più efficace viene offerta proprio dal modello panottico:

---

<sup>59</sup> M. Foucault, *Sorvegliare e punire*, p. 218 (corsivo mio).

<sup>60</sup> Ibid.

<sup>61</sup> Ivi, p. 219.

grazie ad esso infatti i cittadini avranno un motivo più che valido per adeguarsi alle norme fissate dal potere, non sapendo mai se l'occhio di quest'ultimo sia o meno rivolto su di loro in ogni circostanza della propria esistenza.

A questo punto emergono nondimeno i limiti di un simile sistema. Esso è fondato su quella distinzione gerarchica ormai nota: una separazione lungo un asse verticale fra chi esercita il potere e chi vi è sottoposto, in questo caso fra chi sorveglia e chi invece è sorvegliato. Un tale "classismo" è, per il potere in una distopia, fonte costante di preoccupazione: e se la distinzione volesse essere abolita? Se nonostante tutti gli sforzi un gruppo di individui riuscisse comunque a organizzarsi per sovvertire l'ordine stabilito? Forse il più grosso limite del *panopticon* coincide col suo punto di forza: la "torre centrale" che consente ai sorveglianti di controllare senza essere a loro volta controllati deve, di tanto in tanto, manifestare la propria attività. La minaccia del controllo perenne deve tradursi in repressione dei comportamenti devianti se intende mantenere alti i livelli di autodisciplina e questo aspetto ci riporta a quella relazione reciprocamente vincolante da cui il panottico proponeva di affrancarsi: il doppio legame del carceriere col carcerato.

Il potere, nella maggior parte delle distopie del Novecento, cade in una simile *impasse* finendo per offrire il fianco alla seguente contraddizione: tanto meno rinuncia alla distinzione in due classi (più o meno apertamente contrapposte), tanto più deve mostrarsi repressivo per conservarsi. In altri termini il *panopticon* ha fatto il suo tempo; verso la fine del secolo esso richiede una metamorfosi, un sistema capace di preservarne i vantaggi acquisiti senza però esporsi agli attacchi di chi denuncia l'unidirezionalità della sorveglianza. A mio avviso una recente distopia coglie meglio di altre questa evoluzione<sup>62</sup>: mi riferisco a *Il Cerchio* di Dave Eggers.

Pubblicato nel 2013, l'ambientazione è straordinariamente familiare. La protagonista Mae potrebbe essere una qualunque ragazza americana diligente e ambiziosa, che dopo un'esperienza lavorativa (particolarmente deludente) presso un ufficio pubblico, viene assunta in un'azienda hi-tech non poi così diversa da quelle oggi presenti nella Silicon Valley. Un colosso del digitale chiamato "Il Cerchio" ha allestito questo enorme complesso aziendale per i propri dipendenti: una sorta di utopia realizzata in cui essi possono lavorare, svagarsi e persino (in alcuni casi) abitare. Al suo interno i confini fra ambito professionale e privato sono decisamente aboliti poiché ogni dipendente è – e deve essere – un utente del social network

---

<sup>62</sup> Il superamento del modello panottico è già presente in alcune opere, basti pensare a *Il mondo nuovo* di Huxley, per citare uno dei casi dove ciò è più evidente. Tuttavia, nell'opera di Eggers, questo passaggio e la centralità della trasparenza sociale assumono dei tratti nuovi e più adatti ai fini di questa trattazione.

aziendale omonimo, al quale è tenuto a partecipare attivamente. Il profilo social e l'annessa attività sono parti integranti del contratto di lavoro, come Mae scopre ben presto quando commette l'errore di definirli «extracurricolari»<sup>63</sup>.

Il romanzo descrive la precoce carriera di Mae e la sua sempre più “devota” adesione ai principi dell'azienda: essa rappresenta ai suoi occhi molto più di un semplice posto di lavoro, ma un vero e proprio esempio di come il mondo dovrebbe essere. L'etica del Cerchio possiamo dire che ruoti attorno al concetto della *trasparenza* e non è un caso che la prima conferenza indetta dai dirigenti riguardi proprio il lancio di una nuova videocamera, la *SeeChange*. Grazie a questa nuova tecnologia di minuscole dimensioni, chiunque ne sia in possesso potrà stabilire un collegamento audio-video semplicemente portandosela addosso o piazzandola in qualche luogo, senza necessità di permessi o autorizzazioni; in seguito, attraverso una condivisione volontaria dell'accesso alle riprese, ognuno potrà vedere le immagini catturate dalle *SeeChange* proprie e da quelle dei propri amici. L'entusiasmo per questa presentazione non tarda a trovare le sue giustificazioni: al di là del semplice godimento per la possibilità di osservare in diretta ciò che accade in migliaia di luoghi nel mondo, emerge subito il risvolto “umanitario”:

immaginate le implicazioni per quanto riguarda i diritti umani. [...] Ogni militare che commettesse un atto di violenza sarebbe istantaneamente segnalato alla posterità. Potrebbe essere processato per crimini di guerra, e così via. [...] Le videocamere sono sempre là. E non importa quante volte cercheranno di eliminarle, perché sono talmente piccole che non sapranno mai con certezza dove sono [...] e il non saperlo impedirà gli abusi di potere.<sup>64</sup>

Da qui il passo alle implicazioni securitarie è breve, infatti:

Immaginate una città qualunque con questo tipo di copertura. Chi commetterebbe un reato sapendo di essere sorvegliato in ogni momento, dappertutto? I miei amici dell'FBI ritengono che questo ridurrebbe del 70-80 per cento i tassi di criminalità in ogni città dove noi avessimo un'autentica e significativa presenza.<sup>65</sup>

Il principio sotteso a questi esempi è perfettamente riassunto dalla formula adottata quale slogan del Cerchio: «Tutto quello che succede dev'essere conosciuto»<sup>66</sup>. Il modello panottico da cui siamo partiti sembra essere scomparso in questa distopia; nessuna “torre centrale”,

---

<sup>63</sup> D. Eggers, *Il Cerchio*, p. 80.

<sup>64</sup> Ivi, p. 58.

<sup>65</sup> Ivi, p. 59.

<sup>66</sup> Ibid.

nessuna distinzione tra sorvegliati e sorveglianti, nessuna autodisciplina da imporre – più o meno esplicitamente – con la forza. Cosa resta del *panopticon*?

Ne *Il Cerchio* rimane ciò che costituisce l'essenza del sistema panottico: la *sorveglianza*. Qui essa si presenta nella sua forma più pura, più efficiente e più libera da appariscenti implicazioni coercitive; ora sono i sorvegliati stessi a sorvegliarsi a vicenda. Per spiegare quest'apparente contraddizione propongo di ricorrere al concetto di *synopticon*, un neologismo coniato da Thomas Mathiesen, nell'interpretazione datane da Zygmunt Bauman in *Sesto potere*:

[Un] «Panopticon fai da te» [...]; Un Panopticon con alcune significative modifiche, una sorveglianza senza sorveglianti.<sup>67</sup>

In questo passo Bauman non manca di paragonare la sorveglianza alla *gestione manageriale* la quale – durante l'ormai celebre fase *liquida* della società da lui teorizzata – viene sempre più «sussidiarizzata»: così come l'onere del *management* viene scaricato sulle spalle dei dipendenti, camuffando tale procedimento con il nome di “autoaffermazione”<sup>68</sup>, così il compito della sorveglianza ricade sempre più sui soggetti stessi del controllo. Prima di procedere occorre però sviluppare tale concetto per farne uno strumento adatto alla comprensione dell'evoluzione dei sistemi panottici all'interno delle distopie.

La “torre centrale” rappresentava il simbolo del potere: i guardiani al suo interno erano sì invisibili dall'esterno, ma la torre in sé restava ben visibile, a testimonianza dell'esercizio di un potere da cui i detenuti si sapevano esclusi. Se il *panopticon* aveva rovesciato il principio della segreta utilizzando la “trappola della visibilità”<sup>69</sup>, il *synopticon* ha conseguito qualcosa di simile eliminando la “torre centrale” e sfruttando la reciproca visibilità dei detenuti – inconcepibile nel modello panottico – per conseguire più efficacemente gli stessi obiettivi in termini di vigilanza. Una volta introiettate le norme della corretta apparenza, o per usare una diversa formula, fatta propria quella “dottrina dell'ostentazione” che prevede di esporsi costantemente all'osservazione da parte degli altri, pena l'essere stigmatizzati quali individui che «hanno qualcosa da nascondere», la necessità di un'ingombrante “torre centrale” (più o meno fuor di metafora) non solo viene meno, ma sarebbe d'impaccio per il potere; un costo inutile e controproducente.

In che modo il potere può sfruttare a suo esclusivo vantaggio la volontà degli individui di esibirsi e osservarsi a vicenda, apparentemente liberi di mostrarsi per come desiderano? La

---

<sup>67</sup> Z. Bauman e D. Lyon, *Sesto potere*, p. 58.

<sup>68</sup> Ibid.

<sup>69</sup> M. Foucault, *Sorvegliare e punire*, p. 218.

risposta “sinottica” risiede in una prerogativa che il potere ha mantenuto per sé, ossia quella di strutturare l’ambiente in cui avviene l’ostentazione/osservazione. Così come l’architettura del *panopticon* benthamiano era la principale responsabile della rivoluzione nella sorveglianza, allo stesso modo l’architettura digitale del *synopticon* è la chiave di volta mediante la quale possiamo comprendere le dinamiche della sorveglianza contemporanea.

L’evoluzione a cui mi riferisco, quella dal *panopticon* alla sua versione digitale, la troviamo descritta dal filosofo Byung-Chul Han in *Psicopolitica*, dove ne traccia le analogie e le differenze con il Grande Fratello orwelliano:

Nel panottico digitale manca quel Grande Fratello che ci estorce informazioni contro la nostra volontà. Piuttosto, siamo noi stessi a svelarci, a metterci a nudo volontariamente.<sup>70</sup>

Questo passaggio chiarisce come la sorveglianza abbia dovuto subire una radicale riconfigurazione nel passaggio dal modello coercitivo classico, a quello volontario tipico del *synopticon* digitale. Il potere ora si limita a stabilire le forme e i contesti della sorveglianza, riformando la struttura del *panopticon* senza mutarne la destinazione e i privilegi che era in grado di assicurare. In che modo possiamo accorgerci di una simile metamorfosi nella distopia?

Nel Cerchio la sorveglianza sinottica non è meno opprimente verso coloro che rifiutano di conformarsi alla trasparenza rispetto alla sorveglianza “classica” di una qualsiasi altra distopia. Tale aspetto è espresso perfettamente da uno dei motti dell’azienda, uno slogan in grado di “criminalizzare” ogni forma di riservatezza: «La privacy è un furto». Chi la pretende per sé merita di essere bandito dalla società in quanto risulta ovvio agli occhi dei *circler* (gli utenti del Cerchio) che solo chi abbia qualcosa da nascondere possa rivendicare un diritto alla privacy, al fine di perseverare impunemente nella propria condotta illegale o immorale. Nel romanzo la figura di Mercer, uno dei personaggi-ribelli necessari alla narrazione, rappresenta le conseguenze della resistenza a un potere che, offrendo l’opportunità della trasparenza, finisce per imporla coercitivamente, del tutto insensibile alle ragioni di chi dissente. In quest’azione notiamo come, pur agendo attraverso la volontà entusiasta degli utenti, l’ostinazione dei dirigenti del Cerchio rivela la paura che provano verso chi non si sottomette al loro bisogno di trasparenza, come se questa esigenza fosse così radicata da non ammettere la possibilità di non venire soddisfatta.

Riconosciuta la fobia del potere nei confronti della riservatezza possiamo rispondere all’interrogativo da cui siamo partiti, tenendo in considerazione le conclusioni dei paragrafi

---

<sup>70</sup> Byung-Chul Han, *Psicopolitica*, pp. 49-50.

precedenti. Nelle antiutopie la privacy è di ostacolo al potere sotto ogni punto di vista: pretenderla in un contesto in cui la trasparenza sociale è imposta si traduce in un esercizio di libertà individuale; di rifiuto di omologarsi alle norme stabilite dal potere; di gestione esclusiva delle informazioni che ci riguardano; infine essa è una forma di emancipazione dalle logiche della sorveglianza, qualunque conformazione queste assumano. In breve, la privacy compendia in sé molte delle difficoltà che il potere è tenuto a superare per potersi esercitare nella forma oppressiva che contraddistingue le distopie ed è questo il motivo per il quale la sua violazione, l'intromissione nella sfera che rivendichiamo come privata, assume quei tratti negativi che rendono sinistra l'atmosfera distopica. In definitiva la privacy è così intimamente legata all'idea di individualità nella sua pretesa di proteggere una sfera in cui il singolo è per così dire "sovrano", immune dalle interferenze della collettività, che una simile "sovranità privata" non può che scontrarsi frontalmente con un potere esclusivo, un potere che non ammette alcuna altra sovranità al di fuori della propria; questo spiega quel senso di oppressione a cui accennavamo all'inizio nell'immedesimarci nei personaggi dell'antiutopia.

Non resta a questo punto che analizzare in che modo i quattro *topoi* appena affrontati si relazionino l'uno con l'altro evidenziando ciò che li lega, nel tentativo di far emergere un minimo comune denominatore del genere letterario e politico. Ciò che cerchiamo è un indicatore che sia in grado di segnalarci la presenza di un'inclinazione, di una tendenza verso la distopia, una disposizione che accomuni le opere nel loro tentativo di critica nei confronti della realtà in cui siamo immersi.

## 2.4. Il potere nella distopia

Che cos'è una distopia? Nel paragrafo precedente ne abbiamo analizzato la derivazione dal genere utopico, il rapporto con l'utopia satirica e con le opere fantascientifiche più "oscure", quali *L'isola del dottor Moreau* di Wells, *Frankenstein* di Mary Shelley o *Lo strano caso del dott. Jekyll e Mr. Hyde* di Stevenson; in ultimo abbiamo evidenziato quattro aspetti ricorrenti, quattro *topoi* che ritroviamo variamente declinati pressoché in tutte le antiutopie. Qual è però – ammesso che ve ne sia uno soltanto – il filo conduttore che attraversa quest'evoluzione e che finisce col legare fra loro i *leitmotiv* più frequenti, quelli che caratterizzano le distopie con le loro atmosfere cupe e opprimenti? Una possibile risposta risiede a mio avviso in un elemento mancante, un tratto la cui assenza ripercorre lo sviluppo del genere distopico fino dalle sue origini nell'utopia: mi riferisco alla *lotta per il potere*.

Non potendo inoltrarci, in questa sede specifica, nella descrizione della natura del potere politico, propongo di rivolgere l'attenzione a un unico aspetto, ovvero la "conflittualità"; definita quest'ultima vedremo come la sua assenza si declini nell'utopia e nella distopia. Per conflittualità intendo una caratteristica ineliminabile del potere politico, una sua dimensione intrinseca: non si dà potere politico infatti che non preveda una qualche forma di conflitto. Sia la lotta per la sua conquista, per la prerogativa del suo esercizio, per la spartizione fra i suoi detentori o per la sua trasmissione nel tempo, il potere è nella sua essenza *dinamico* e tale aspetto lo osserviamo in quella che definisco *lotta per il potere*.

Utopia e distopia sono accomunate – per ragioni diverse come vedremo – dalla mancanza di tale elemento. Nella loro astrattezza, utopia e distopia sono ipotesi di società (quasi) perfettamente *statiche*, senza conflitti interni né mutamenti: sono per così dire esempi di "stati stazionari", mondi in cui la storia si è fermata avendo raggiunto il climax della civiltà umana. Questo tratto in comune contribuisce a sfumare i confini che separano (e oppongono) tra loro i due generi: nelle distopie leggiamo il tentativo – più o meno fallimentare – di presentarsi come utopie, e per converso dell'utopia è sempre possibile una lettura che veda in essa una distopia; come spesso accade gli estremi possono coincidere.

Tuttavia, pur nella condivisione di tale elemento, utopia e distopia divergono al punto da raggiungere – almeno nelle intenzioni degli autori – i poli opposti dell'immaginario politico: la migliore società possibile nel caso dell'utopia e viceversa il peggiore dei mondi possibili nella distopia.

La ragione dell'apparente contraddizione risiede nella diversa forma assunta dall'assenza della *lotta per il potere* nei due generi. Nell'utopia non troviamo conflittualità politica poiché essa è esclusa *di principio* e ciò per due ragioni. La prima, quasi di ordine logico, consiste nel fatto che l'utopia è un tentativo di prospettare una società perfetta, rispetto alla quale ogni mutamento si configurerebbe per ciò stesso come una degenerazione, un cambiamento verso uno stato peggiore di quello di partenza. Nella sua idealità l'utopia può fare a meno di quel dinamismo politico che riscontriamo ovunque nel mondo reale e nel corso della storia e ciò al tempo stesso non la espone alle critiche che potremo rivolgerle qualora ci trovassimo in presenza di un trattato; essa è a suo modo molto meno vincolata da un'ipotetica natura umana *immodificabile*.

La seconda ragione del rifiuto da parte delle utopie di ammettere la lotta politica potrebbe coincidere con una sorta di "meta-critica" nei confronti del potere. Come abbiamo visto le utopie sono strettamente connesse alla realtà sociale dei propri autori e questa connessione prende spesso la forma di una messa in discussione del relativo *status quo*. Il fatto che esse

escludano di principio quel dinamismo che caratterizza il potere potrebbe essere dovuto al fatto che in esso gli autori scorgono l'origine di molti difetti della società umana, quasi che proprio questa conflittualità fosse la principale responsabile dei problemi che gli esseri umani cercano di risolvere da che si sono riuniti in una comunità. Nella sua natura progettuale l'utopia rinuncia alla disputa scaturita dalla contesa per il potere: un conflitto comporta inevitabilmente vincitori e vinti e una società che pretenda di dirsi perfetta difficilmente ammetterà al suo interno la presenza di sconfitti ed esclusi. Le utopie di conseguenza presentano un mondo tanto "perfettamente cooperativo" da eliminare la necessità di una lotta per il potere, con tutte le ricadute che questa avrebbe su un mondo che pretende di essere il migliore tra quelli possibili.

La distopia ci mostra una staticità politica affatto diversa. Anziché essere esclusa *a priori*, qui la *lotta per il potere* è più semplicemente conclusa. Nelle opere leggiamo di un mondo in cui il conflitto politico è venuto meno con la vittoria incondizionata da parte di un attore su tutti gli altri: il potere si è a tal punto concentrato nelle mani dell'autorità da far venir meno la necessità del conflitto politico. Nelle antiutopie tale evento si è verificato solitamente molto prima dell'inizio della narrazione, e da allora la società ha assunto una sua conformazione definitiva, priva di lotte interne o verso l'esterno, limitandosi a riprodursi nel tempo sempre perfettamente identica a sé stessa, senza progressi o inversioni; anche nella distopia la storia si è a suo modo conclusa.

A differenza dell'utopia però questo non è così definitivo come potrebbe sembrare in un primo momento. Nelle distopie il potere tenta di consolidarsi sotto forma di *autocrazia*, o in altre parole cerca di estinguere la lotta politica rivendicando per sé tutto il potere, a costo di sottrarlo alle masse su cui governa. Ciò che possiamo osservare in un'antiutopia è una società priva di potere, eccezion fatta per una remota minoranza che governa senza contrasti. Ciò come abbiamo detto si verifica solo in apparenza: si potrebbe dire che è proprio il riaccendersi della *lotta per il potere* a dare il via alla narrazione. Se nelle utopie spesso assistiamo alla semplice illustrazione del nuovo mondo al protagonista-viaggiatore, nelle distopie le vicende si sviluppano a partire dal tentativo di ripristinare il conflitto politico, essenzialmente attraverso un atto di *ribellione*<sup>71</sup>. Quest'ultima infatti non è altro che la messa in discussione dell'autorità proprio mediante quella lotta che sembrava essere definitivamente cessata, soffocata da una sorta di "autocrazia ideale" ovvero un potere che non contempla più alcun limite al suo esercizio.

---

<sup>71</sup> Ovviamente la ribellione non è l'unica forma in cui si presenta la lotta per il potere nelle distopie: in alcune di esse troviamo conflitti interni all'autorità stessa, ma in questo caso sono conflitti per l'avvicendamento nelle posizioni di potere, senza che venga messa in discussione la struttura sociale di cui quel potere è a capo.

La sensibilità che maturiamo in un contesto democratico ci porta a diffidare di un mondo privo di lotte per il potere come quello presentato dalle antiutopie. Nelle democrazie infatti il rischio di derive autocratiche è limitato dall'ampliamento dell'accesso al "conflitto" politico: quanti più attori detengono una quota di potere tanto meno questo potrà accentrarsi nelle mani di un'élite coesa al suo interno e dispotica verso l'esterno.

La riduzione ai minimi termini del dinamismo conflittuale nelle distopie prende la forma dei quattro *topoi* analizzati nel paragrafo precedente, o in altre parole ciascuno di essi denuncia a suo modo l'assenza di lotta per il potere. Se notiamo infatti, la privazione di libertà degli individui non è che un *escamotage* grazie al quale chi governa non è costretto a confrontarsi con individui che potrebbero contrapporglisi, usando la propria libertà a discapito della sua autorità. Per l'omologazione vale un discorso analogo dal momento che essa non è che la manifestazione più evidente di un potere che esercita la sua volontà in assenza di rivali: laddove tutti sono conformi alle sue direttive e ognuno si conforma agli standard da esso imposti, quest'ultimo non incontra alcun ostacolo, nemmeno sottoforma di critica. Successivamente, ciò che abbiamo chiamato *gestione della conoscenza* coincide con una strategia volta a escludere la possibilità che la lotta politica possa riaccendersi, innescata da verità "scomode" ovvero informazioni che sfuggendo al controllo da parte del potere siano in grado di originare una ribellione. In ultimo, la *trasparenza sociale* rappresenta una delle condizioni della stabilità di un contesto privo di lotta per il potere. Essa neutralizza il conflitto politico poiché questo richiede un certo grado di riservatezza iniziale, una zona d'ombra interdotta al potere nella quale gli individui possano organizzarsi e confrontarsi liberamente, senza essere esposti alle attenzioni di un'autorità pronta a giudicarli e inquisirli; segretezza e anonimato sono infatti caratteristiche tipiche dell'insorgenza della lotta per il potere da parte dei ribelli che intendono minacciare il monopolio politico dell'autocrazia distopica.

L'antiutopia è pertanto la descrizione di una società in cui il potere ha definitivamente spento il conflitto politico, configurandosi come un'autocrazia ideale segretamente impegnata a mantenere lo *status quo* da coloro che vorrebbero sovvertirlo. Assenza di libertà, omologazione, gestione della conoscenza e trasparenza sociale, nelle innumerevoli declinazioni esplorate dalla fantasia degli autori, sono gli indicatori che segnalano l'esercizio di un potere che si pretende *totale*, ossia capillarmente pervasivo nella sua volontà di controllare completamente l'esistenza degli individui, e d'altro canto *assoluto*, cioè privo di qualsiasi forma di condizionamento da parte di ciò che potrebbe ripristinare la *lotta per il potere*.

In conclusione, possiamo dire di aver – seppur brevemente – sondato la natura delle distopie quali forme narrative di critica sociale. Giunti a questo punto intendo spostare la mia attenzione

verso un fenomeno della nostra quotidianità, nel tentativo di mostrare in che misura esso presenti delle analogie e delle affinità con le antiutopie, o per meglio dire propongo di utilizzare queste ultime per “leggere” un processo che è tuttora in corso. Il grado di influenza che ha raggiunto in pochi anni sulle forme di relazione interindividuali, sulle modalità di comunicazione e non ultimo sulle forme di potere politico ed economico, ogni giorno sempre più costrette a confrontarsi con la nuova realtà emersa dal mondo digitale, ne fanno a mio avviso un soggetto particolarmente adatto al raffronto con le distopie: mi riferisco ai *social network*.

### 3. I SOCIAL NETWORK

Cosa sono i *social network*?

In questa sezione introdurremo l'oggetto principale del confronto con la distopia, ossia quelle piattaforme digitali che d'ora innanzi chiameremo per brevità *social*. L'analisi della rivoluzione seguita al loro avvento verrà distinta in due parti: una prima esplorerà alcune delle principali condizioni che hanno giustificato l'incredibile successo e la rapidissima diffusione di tali innovazioni, la seconda invece si soffermerà sullo stato attuale e sulla configurazione che queste hanno assunto ad oggi. Particolare attenzione verrà dedicata al rapporto fra esse, nel tentativo di evidenziare i nessi che legano la straordinaria affermazione dei *social* al nostro – seppur molto recente – passato.

#### 3.1. Il retroterra culturale

Come tutte le innovazioni anche i *social* necessitano, al fine di affermarsi nella società in cui fanno la loro comparsa, di un contesto culturale ovvero di uno spazio sociale caratterizzato da alcune condizioni che si rivelino particolarmente adatte al loro sviluppo; un'opera che espone molto chiaramente l'insieme di tali presupposti è sicuramente *The Game* di Alessandro Baricco.

In questo saggio infatti viene proposta una ricostruzione della storia del mondo digitale, dai suoi albori intorno agli anni Ottanta sino ai giorni nostri, attraversando le tappe che hanno segnato le svolte più decisive per l'affermarsi nella nostra società di ciò che l'autore definisce come il "Game". Quest'ultimo consiste nella configurazione assunta dal mondo digitale durante il corso del suo sviluppo, ossia una struttura virtuale che è finita con "l'aggiungersi" al mondo reale rimodellandolo in un «sistema di realtà a doppia trazione»<sup>72</sup>; in altre parole il *Game* è diventato il secondo cuore pulsante<sup>73</sup> di quell'unico organismo che è la nostra società. Il mondo digitale – o *oltremondo* secondo la definizione dell'autore – è una regione troppo vasta per essere presa in considerazione in questa sede e, di conseguenza, ci soffermeremo esclusivamente su un suo settore, ovverosia quello dei *social*. Essi di fatto sanciscono la "colonizzazione" del mondo digitale; mediante i nostri profili infatti entriamo *personalmente* a far parte dell'oltremondo e ciò segna un mutamento decisivo nel rapporto che intratteniamo con la realtà.

---

<sup>72</sup> A. Baricco, *The Game*, p. 139.

<sup>73</sup> *Ibid.*

In questo paragrafo andremo a isolare alcuni di quelli che ritengo essere i presupposti dell'affermarsi delle piattaforme in questione e nel far ciò propongo di adottare una data che fa da spartiacque fra il passato dei *social* e il loro presente ossia il 2004. In quell'anno infatti apparve all'università di Harvard un sito inizialmente destinato ai relativi studenti, ma che ad oggi conta più di due miliardi di utenti attivi: mi riferisco a Facebook.

Non si tratta a rigore del primo *social* nel suo genere. Prima di lui esistevano alcune altre piattaforme simili: MySpace era attivo da un anno<sup>74</sup>, Skype consentiva già le videocomunicazioni fra amici, i quali potevano scriversi usando Windows Live Messenger, e grazie a LinkedIn le persone potevano creare un loro personale profilo digitale mediante il quale proporsi sul mercato del lavoro. Ciononostante, pur favorendo l'ingresso di Facebook nella nostra quotidianità, nessuna di queste è paragonabile al successo che ha avuto quest'ultimo e nessuna ha avuto ripercussioni altrettanto importanti. L'ideatore, o meglio i fondatori di Facebook, hanno saputo incanalare – meglio di altri – alcune tensioni già presenti alla fine del secolo scorso, sfruttando a proprio vantaggio le tecnologie digitali disponibili all'inizio di questo millennio e che già facevano parte del nostro quotidiano.

Le “tensioni” a cui mi riferisco consistono in alcune abitudini che andavano consolidandosi con l'introduzione di nuove tecnologie e al contempo le esigenze – collegate all'utilizzo di queste ultime – che sorgevano all'interno della società. A mio avviso tali tensioni costituiscono, nel loro complesso, i presupposti dell'affermarsi dei *social*, ossia le condizioni che ne hanno determinato un successo incontrastato e pertanto occorre analizzare alcune di esse per far emergere di ciascuna il contributo.

### 3.1.1. *Il Personal Computer*

Al giorno d'oggi il fatto che ognuno abbia un computer sembra scontato, ma non dovete dimenticare invece che la cosa, solo quarant'anni fa, sarebbe suonata come una follia.<sup>75</sup>

Il passaggio dai “computer” veri e propri ossia macchine incredibilmente ingombranti che «covavano dati nei laboratori di poche istituzioni destinate per lo più a una qualche forma di dominio o supremazia»<sup>76</sup>, ai “personal computer” che troviamo nel nostro studio, fu una svolta che segnò profondamente l'approccio al mondo digitale.

---

<sup>74</sup> Ivi, p. 124.

<sup>75</sup> Ivi, p. 48.

<sup>76</sup> Ibid.

Nella prima metà degli anni Ottanta fecero la loro comparsa alcuni modelli di pc che invasero il mercato grazie a prezzi relativamente contenuti e alla facilità di utilizzo che non richiedeva necessariamente delle competenze speciali; queste due caratteristiche diventeranno poi una costante del mercato tecnologico destinato al grande pubblico. L'elemento più importante è il fatto che con essi viene stabilito una volta per tutte il tipo di rapporto fra gli individui e la tecnologia digitale: da questo momento esso non potrà che essere *personalizzato*. Con i pc viene meno la necessità di recarsi, per esempio, in una biblioteca o all'università per utilizzare un computer e naturalmente cessa il bisogno di gestire la condivisione di un unico apparecchio: l'accesso al mondo digitale diviene un affare strettamente privato.

Occorre sottolineare che bisognerà attendere più di un decennio affinché queste qualità possano essere apprezzate appieno. È solo dalla seconda metà degli anni Novanta infatti, che l'invenzione del World Wide Web da parte di Tim Berners-Lee – risalente al 1990 – ha preso piede a tal punto da fissare la struttura del mondo digitale per come noi oggi lo conosciamo. Il personal computer, precedendo l'avvento del web, aveva già configurato l'abitudine a interfacciarsi con la tecnologia digitale mediante una modalità prettamente individuale e, soprattutto, personalizzata; ciò che veniva richiesto era la possibilità di impiegare i nuovi strumenti in maniera che questi fossero modellabili sulle esigenze del singolo e ciò non sarebbe stato immaginabile senza una diffusa disponibilità di apparecchiature individuali, quali i personal computer.

La capillarità con cui si diffusero i pc ebbe diverse ricadute importanti. La prima e forse la più importante, risiede proprio nel mutamento dell'immaginario individuale: il mondo digitale non poteva far parte della nostra cultura sino a che la maggior parte della popolazione fosse rimasta esclusa dalla possibilità di accedervi. Grazie ai pc un concetto come quello di *navigare* sul web divenne universalmente comprensibile dal momento che corrispondeva a un'attività svolta sempre più di frequente da un numero crescente di individui, e così inviare una *email* o fare una ricerca su *Google*.

Inoltre, il mondo digitale comprende in sé una vasta regione di opportunità non necessariamente legate alla connessione a internet. Ascoltare brani musicali in formato mp3, riprodurre un film da dvd o utilizzare alcuni programmi per redigere dei testi, produrre delle tabelle di calcolo o scrivere delle presentazioni sono solo alcune delle nuove possibilità che entrano a far parte del nostro immaginario "digitalizzato". I pc possono pertanto essere considerati la *conditio sine qua non* della digitalizzazione della cultura poiché in loro assenza essa sarebbe rimasta confinata a una ristretta minoranza di specialisti.

In virtù della sua versatilità il pc si rivelerà il punto di partenza della rivoluzione digitale. La ragione di ciò risiede nelle sue proprietà, grazie alle quali è diventato ben presto un oggetto d'uso indispensabile nel nostro quotidiano. Alcune potenzialità tuttavia richiesero alcuni anni per essere sviluppate poiché, per fare un esempio, esso aveva ancora un grosso limite: le dimensioni. Il volume e il peso di un pc entravano in un certo senso in contraddizione con la “personalizzazione” che al tempo stesso pretendeva di assicurare. Se i computer di cui potevamo disporre privatamente erano più personalizzati rispetto a quelli che eravamo costretti a utilizzare presso un ufficio o un’istituzione pubblica, essi ci legavano comunque a un luogo fisico – la nostra abitazione – negandoci la possibilità di utilizzarli in qualunque istante ne avessimo avuto bisogno: dei pc che fossero stati capaci di seguirci ovunque avrebbero risposto sicuramente meglio alla domanda di personalizzazione innescata dagli stessi *personal computer*.

La risposta a tale esigenza non tardò ad arrivare ma per darne conto appieno occorre fare un passo indietro e rivolgere la nostra attenzione a un’altra importante novità digitale, veicolata in gran parte – pure se non esclusivamente – proprio dai pc: mi riferisco ai *videogames*.

### 3.1.2. *I videogames*

Non è un caso che il titolo dell’opera di Baricco faccia riferimento al gioco. Quella che lui chiama “la vertebra zero” della rivoluzione digitale, l’antesignano della digitalizzazione è per l’autore proprio un videogioco apparso alla fine degli anni Settanta: *Space Invaders*<sup>77</sup>. Per quanto possa sembrarci “primitivo” ai giorni nostri, con quel videogioco si è verificato uno slittamento, uno spostamento culturale verso qualcosa di più «astratto, leggero, liquido, artificiale, veloce, sintetico»: l’atto del giocare coinvolgeva sempre meno la “corporeità”, fosse questa dei giocatori o degli strumenti impiegati giocare.

Da un punto di vista fisico i videogiochi richiedono uno sforzo e un’abilità davvero minimi (almeno agli inizi): tutto viene ridotto alla semplice pressione in sequenza di alcuni tasti. Di per sé questa caratteristica può essere paragonata ad alcuni giochi “analogici” che coinvolgono altrettanto poco il fisico dei giocatori, quali ad esempio le carte o gli scacchi; tuttavia la presenza culturale di questi ultimi non ha subito grossi mutamenti nel corso della nostra storia, o meglio non ha avuto ripercussioni paragonabili alla repentina diffusione dei giochi virtuali. Per comprendere la loro ridotta “materialità” occorre infatti considerarla non tanto di per sé quanto in relazione alle altre proprietà peculiari di tale innovazione nel mondo dei giochi.

---

<sup>77</sup> Ivi, p. 37.

I *videogames* introducevano per la prima volta una forma d'interazione ludica con la tecnologia digitale. Prima di essi la società aveva già assimilato la presenza di schermi e tastiere eppure mancava ancora qualcosa che riassumendole in un unico strumento disponibile su larga scala, offrisse simultaneamente la possibilità di interagire con esso. Come abbiamo detto, per l'avvento del personal computer bisognerà attendere gli anni Novanta, ma prima di allora i videogiochi erano già entrati a far parte della nostra cultura mediante i cosiddetti *arcade* o videogiochi a gettoni; la presenza di tali "cabinati" all'interno delle sale gioco e dei bar risale agli anni Settanta e restò pressoché invariata per almeno vent'anni prima di venir soppiantata da oggetti che seguirono un iter simile a quello del pc.

Ciò avvenne perché esattamente come nel caso del personal computer, i videogiochi richiedevano un approccio tendenzialmente individuale: un giocatore, una partita, una consolle. Non che non esistesse la possibilità di giocare in più persone contemporaneamente a una stessa partita, tuttavia la cosiddetta opzione "multigiocatore" è una variante che si sviluppa solo in seguito e meramente attraverso una moltiplicazione del giocatore standard, cioè il singolo. Per loro natura i videogiochi nascono allo scopo di soddisfare una domanda di divertimento individuale, laddove con questo aggettivo s'intende che il controllo sulla partita è attribuito a un solo individuo per volta; da tale impostazione gli ideatori svilupperanno sì la possibilità di partecipare ad alcuni videogiochi "non singolarmente", ma non verrà mai presa in considerazione la possibilità di un *videogame* che richieda necessariamente più di un giocatore ai fini del suo funzionamento; sarebbe qualcosa di "innaturale" per una simile tecnologia.

L'apporto più saliente dei videogiochi al retroterra culturale che stiamo esaminando si trova però altrove ed è in un certo senso più ovvio. Esso consiste nella fusione di due componenti che da allora difficilmente riusciranno a separarsi: la dimensione digitale e quella ludica. Che l'utilizzo degli strumenti digitali dovesse essere in qualche modo intuitivo per potersi diffondere con la capillarità che di fatto ha avuto è un fatto abbastanza banale, ma che questa "intuitività" prendesse la forma del divertimento non è altrettanto scontato. Per comprendere le ragioni di tale ibridazione fra il mondo digitale e l'aspetto ludico dobbiamo considerare un tratto dell'evoluzione dei *videogames*. Come per i computer, fintantoché essi rimasero oggetti di uso pubblico, evidentemente non trasportabili e utilizzabili sempre e solo al di fuori della propria abitazione, il loro impatto sulla società fu relativamente modesto. Con l'avvento del *game boy* e della *playstation* negli anni Novanta la situazione cambiò decisamente e anche se i mutamenti che comportarono sono probabilmente troppo numerosi per essere qui presi in considerazione, ciò che ci preme sottolineare in questa sede è soltanto uno di questi cambiamenti, ovvero l'affermarsi del binomio digitale-*divertente*.

L'interazione con il mondo e la tecnologia digitale ha sovente una parvenza di gioco e ciò non è un fatto accidentale. Come ha evidenziato Baricco nel suo saggio, gran parte di tali innovazioni provengono da menti che sono cresciute all'interno di una cultura avente quale tratto in comune l'utilizzo dei videogiochi; di conseguenza non è un caso che le idee maturate in un simile contesto mantengano spesso una componente in qualche modo ludica.

I *videogames* hanno in tal modo stabilito alcune linee guida per lo sviluppo delle tecnologie digitali che tuttora vengono osservate e che ritroveremo nella configurazione dei *social* allorché prenderemo in considerazione le ricadute psicologiche di questa impostazione sugli utenti. Prima però occorre esaminare ancora un altro elemento che ha contribuito a gettare le fondamenta del successo dei social network; in un certo senso lo abbiamo già incontrato trattando del *synopticon* sotto il nome di dottrina dell'ostentazione; arrivati a questo punto merita però di essere approfondito.

### 3.1.3. *La vetrinizzazione sociale*

Finora abbiamo portato esempi tecnologici, ovverosia di oggetti che in virtù delle loro caratteristiche hanno invaso il mercato modificando in parte l'assetto culturale della nostra società. Possiamo riscontrare in essi alcuni dei presupposti materiali della rivoluzione digitale e potremmo aggiungervi la già citata comparsa del *web*, un'innovazione che sfruttando la tecnologia offerta da internet ha liberalizzato l'accesso a un mondo digitale totalmente inedito. Tuttavia, proprio per l'enorme portata delle sue ripercussioni, il web non può qui essere preso in considerazione se non quale infrastruttura necessaria allo sviluppo di ogni innovazione digitale che seguì la sua comparsa; il riverbero culturale che ha avuto sarebbe un tema troppo vasto per i nostri propositi.

In questo paragrafo propongo di considerare se non vi sia pure una condizione *immateriale* all'origine del boom dei *social*. La possiamo rintracciare in un fenomeno individuato da Vanni Codeluppi ed esposto nel suo *La vetrinizzazione sociale*, pubblicato nel gennaio del 2007. Occorre tener presente che Facebook, pur essendo attivo dal febbraio del 2004, per diverso tempo fu una piattaforma destinata esclusivamente agli studenti universitari del nord America e, per portare il caso italiano, nel nostro paese il boom di visite non avvenne prima del 2008<sup>78</sup>; il fenomeno esplorato da Codeluppi è pertanto anteriore all'impatto dei *social* e possiamo quindi assumerlo quale preconditione di essi, anche se naturalmente è stato incredibilmente enfatizzato dall'affermarsi di questi ultimi.

---

<sup>78</sup> <https://www.fastweb.it/social/la-storia-di-facebook/>

Cosa s'intende con "vetrinizzazione sociale"? Ripercorrendo la storia della *vetrina* Codeluppi tenta di considerarla non meramente quale tecnica commerciale di esposizione dei prodotti, ma anche nelle ricadute sulla mentalità di consumatori sempre più avvezzi a quella che potremmo definire come la *spettacolarizzazione* delle merci. A partire dalla metà del XIX secolo infatti:

i negozi hanno incominciato [...] a cercare di attirare l'attenzione dei passanti sulle proprie merci mediante spettacolari giochi di luce, utilizzando le vetrine come se fossero il palcoscenico di un teatro che aveva la strada come platea e i passanti come pubblico.<sup>79</sup>

Secondo l'autore «la logica comunicativa della vetrina, basata sulla messa in scena spettacolare dei prodotti»<sup>80</sup> ha dato il via a un processo di progressiva vetrinizzazione anche della società; il singolo individuo tenderà da allora a relazionarsi con il resto della collettività sempre più secondo le modalità offerta dalle vetrine. Tale vetrinizzazione è sostenuta da due principi cardine che sono quelli dell'*esposizione* e della *trasparenza*; concetti questi che finiscono per implicarsi vicendevolmente.

Il primo corrisponde a un processo che richiede al singolo, al pari di un prodotto in vetrina per l'appunto, di "mettersi in mostra" esponendo alla vista degli altri le proprie caratteristiche, ostentando in un certo senso la sua originalità di individuo. Un frangente in cui possiamo osservare il processo dell'esposizione in atto risiede nel sempre crescente culto della corporeità: la preoccupazione per la propria estetica aumenta nella misura in cui è attraverso di essa che costruiamo la nostra identità sociale. Non che una simile attenzione per il proprio aspetto non sia in qualche modo congenita agli esseri umani, ma nel corso del Novecento – e specialmente verso la sua fine – grandi masse di individui hanno sviluppato un riguardo particolare verso il modo in cui venivano viste dagli altri; a riprova di questo processo possiamo osservare l'attività comunicativa dei grandi marchi aziendali, i quali forniscono sempre più «all'individuo la possibilità di attingere significati per costruire la propria identità»<sup>81</sup>.

Il secondo caposaldo della vetrinizzazione sociale risiede nella *trasparenza*. Affinché l'esposizione sia possibile è necessario che l'individuo sia disposto a rendere sé stesso trasparente all'osservazione altrui, facendo così propria una «ideologia della trasparenza assoluta»<sup>82</sup>, negandosi cioè la possibilità di «lasciare sentimenti, emozioni o desideri nascosti

---

<sup>79</sup> V. Codeluppi, *La vetrinizzazione sociale*, pp. 14-15.

<sup>80</sup> Ivi, p. 15.

<sup>81</sup> Ivi, p. 29.

<sup>82</sup> Ivi, p. 17.

nell'ombra»<sup>83</sup>. Questo passaggio è richiesto da quello stesso sistema produttivo che abbiamo visto essere responsabile tanto dell'offerta dei beni di consumo indispensabili alla costruzione dell'identità personale, quanto della necessità di utilizzare proprio questi ultimi nella suddetta edificazione del Sé. Tali aziende hanno infatti «bisogno che l'individuo renda pubblico il suo consumo privato per poter sintonizzare con esso le strategie di produzione» e il rifiuto da parte sua di far propria una trasparenza incondizionata sarebbe di ostacolo per un simile proposito. La trasparenza si configura pertanto come la condizione presupposta da un'ostentazione di sé che intenda risultare efficace all'interno di un contesto sociale “vetrinizzato”.

#### 3.1.4. Conclusioni

Lo spettacolo non è un insieme di immagini, ma un rapporto sociale tra persone, mediato dalle immagini.<sup>84</sup>

Il retroterra culturale su cui i *social* hanno attecchito è andato costituendosi essenzialmente a partire da ciò che i personal computer e i videogames hanno apportato al nostro immaginario. Da un lato si è imposta l'esigenza di personalizzazione dei rapporti fra gli individui e il mondo digitale per mezzo di tecnologie (intese come strumenti e piattaforme) in grado di rispondere ai bisogni generati dalla loro stessa natura, dall'altro si è affermata una concezione dell'interazione sociale col mondo digitale connotata – oltre che dall'intuitività – anche da un richiamo al divertimento, ovvero inserita in qualche modo in una dimensione ludica. Infine, dal versante “ideologico”, i *social* abbisognavano di una *weltanschauung*, di una visione del mondo compatibile con l'idea che la personalità individuale fosse qualcosa che poteva – o meglio doveva – essere esposta in pubblico, senza riserve. Le piattaforme digitali affini ai social e Facebook in particolare hanno risposto ad alcune “tensioni” preesistenti, convogliandole in un contesto virtuale in cui potessero svilupparsi liberamente.

La citazione di Guy Debord ci rimanda a quella *società dello spettacolo* da lui delineata alla fine degli anni Sessanta la quale, compendiando in sé molte delle proprietà che saranno enfatizzate dai *social* solo quarant'anni più tardi, mostra *in nuce* i presupposti del repentino successo di questi ultimi. Facebook si può dire che abbia – volontariamente o meno – compreso meglio di altri l'elemento *spettacolare* della società indicato dall'autore e così facendo abbia saputo intercettare le linee di sviluppo della società nella situazione culturale dell'Occidente agli albori del nuovo millennio.

---

<sup>83</sup> Ibid.

<sup>84</sup> G. Debord, *La società dello spettacolo*, p. 44.

A questo punto occorre rivolgere la nostra attenzione al presente per esaminare la configurazione attuale dei *social*, osservando quali strategie abbiano adottato durante lo sviluppo delle condizioni sociali pregresse che ci siamo qui limitati ad abbozzare.

### 3.2. Sviluppi (non) collaterali

Possiamo ora rispondere alla domanda che ha aperto il capitolo ossia: a cosa ci riferiamo di preciso quando parliamo di *social*? In questa sede prenderò in considerazione – oltre al già menzionato Facebook – principalmente due piattaforme digitali che a mio avviso corrispondono alla nostra idea di *social*, a ciò a cui pensiamo *in primis* quando l’argomento del discorso verte su questi ultimi: Instagram e YouTube.

La scelta ricade su di essi in quanto possiamo attribuir loro un maggior peso nella colonizzazione del nostro immaginario allorché si parli di social media. Non è un caso infatti che la figura dell’*influencer* – ovverosia soggetti che hanno fatto della partecipazione e dell’uso di tali piattaforme una vera e propria professione – sia associata in misura preponderante proprio a Instagram e YouTube. Non mancano certo *social* emergenti quali TikTok<sup>85</sup>, oppure esempi altrettanto importanti come Twitter (il quale richiederà in seguito un’attenzione specifica), ciononostante ritengo che restringere la trattazione a questi sia sufficiente al fine di individuare le linee guida fondamentali per la comprensione del fenomeno nel suo complesso.

A partire da Facebook, i *social* si riconoscono per la possibilità che offrono ai propri utenti di creare un cosiddetto “profilo” personalizzato; esso corrisponderà a una pagina dove l’utente andrà a pubblicare una serie di contenuti sottoforma di immagini, video o testi a seconda della piattaforma in questione. Attraverso il proprio profilo è possibile accedere al *social* e partecipare seguendo le modalità da questo offerte: commentando i contenuti altrui, esponendo la propria approvazione (o disapprovazione), condividendoli moltiplicando così la loro visibilità, ecc. Un *social* è quindi in qualche modo “popolato” da persone digitali (a cui, escludendo i “bot”, corrispondono persone fisiche) che interagiscono tra loro, comunicando per lo più mediante la pubblicazione di contenuti che le riguardano.

Scendendo nello specifico, Instagram si rivolge essenzialmente alla dimensione fotografica: in esso gli utenti possono creare un profilo personale consistente in una raccolta di fotografie da loro pubblicate, o per essere precisi “postate”. L’album così ottenuto mira a costituire l’immagine, nel suo complesso, dell’utente in questione che a sua volta, potrà “conoscere” gli

---

<sup>85</sup> <https://www.digitalic.it/internet/social-network/tik-tok-guida>

altri utenti mediante l'osservazione dei rispettivi album-profilo. Naturalmente vi sono molte altre opportunità, non ultima per interesse quella offerta dalle "storie" ossia immagini e/o brevi video resi pubblici per ventiquattr'ore prima di scomparire. Tuttavia, se aggiungiamo a questa la presenza della chat, che consente di comunicare in tempo reale con gli altri utenti, possiamo dire di aver individuato a grandi linee la struttura essenziale di Instagram per come esso si presenta ai suoi iscritti. Vi è solamente un ultimo elemento da tenere in considerazione e che riprenderemo a breve quando analizzeremo la configurazione per così dire "interna" dei social e cioè i meccanismi che ne garantiscono il funzionamento da un punto di vista economico: Instagram, dopo appena due anni dalla sua nascita, è stata acquistata da Mark Zuckerberg nel 2012 entrando così a far parte del gruppo Facebook.

Se Instagram è grossomodo il *social* delle foto, certamente possiamo definire YouTube come il principale *social* dei video. Una prima differenza salta immediatamente agli occhi: su questa piattaforma infatti, la distinzione tra utenti che si limitano a navigare in essa visitando i profili altrui e coloro che pubblicano contenuti – ossia i cosiddetti "youtuber" – rendendo la loro pagina un polo d'attenzione per i visitatori è più marcata. Non è un caso che il profilo privato su YouTube prenda il nome di "canale": al pari di quello televisivo infatti, il canale è un espositore di contenuti video univoco, che pone su piani diversi gli spettatori dai produttori. In questa sede il numero di canali sistematicamente impiegati dagli youtuber per offrire contenuti è incomparabilmente più basso rispetto a quello di coloro che ne possiedono uno al solo fine di accedere ai materiali proposti. Ciò lo porta a differenziarsi da una piattaforma sul modello di Instagram dove, seppure in diversa misura, tutti coloro che possiedono un profilo devono necessariamente postare un certo numero di contenuti se intendono mantenere alta l'attenzione su di sé. Come per il caso precedente occorre tener presente che YouTube è – al momento – una proprietà di Google e le relazioni che intrattiene con tale azienda ne caratterizzano il funzionamento.

Presi complessivamente, Instagram – quale espansione di Facebook – e YouTube – nella sua appartenenza a Google – ricoprono la parte più estesa del panorama sorto con la rivoluzione dei social media. Un simile orizzonte difficilmente avrebbe potuto aprirsi senza un'innovazione che ha letteralmente catalizzato tale rivoluzione nel mondo del digitale. Per individuarla possiamo seguire le indicazioni forniteci dal capitolo precedente: la collisione fra le tensioni generate rispettivamente dai pc e dai videogames avvenne all'inizio del 2007 quando Steve Jobs presentò l'ultimo ritrovato della Apple: l'*iPhone*.

### 3.2.1. *Il ruolo dell'iPhone*

Sono tornato su quel video, quello in cui Steve Jobs presenta l'iPhone. [...] C'era qualcosa da scoprire, lì, qualcosa che poteva portare lontano. Alla fine mi son convinto che quel qualcosa era il fatto, evidente, che in quel video JOBS SI DIVERTE DA PAZZI. [...] Tutto nel suo comportamento mira a passare l'informazione molto precisa che l'iPhone ERA DIVERTENTE.<sup>86</sup>

Facciamo un passo indietro. Dal 2003 era già presente sul mercato un modello di smartphone, il *BlackBerry Quark* che, per usare le parole di Baricco, era «una specie di pc che però tenevi in tasca»<sup>87</sup>. Questa fu una svolta importante per la rivoluzione digitale poiché in tale strumento portatile abbiamo trovato la risposta a un'esigenza nata con il personal computer:

in quel minuscolo attrezzo la postura uomo-tastiera-schermo si sganciava dalla fissità del computer, si attaccava all'umano e se ne andava in giro con lui. [...] Di fatto, diventava possibile rimanere connessi all'oltremondo 24 ore su 24, 7 giorni su 7.<sup>88</sup>

La richiesta che abbiamo definito di “personalizzazione” fa un balzo in avanti esaudendo – e al contempo generando – il bisogno di connettersi al mondo digitale senza i vincoli fisici del computer fisso, legato in maniera permanente a un luogo e, come vedremo a breve, a dei “tempi”. Si potrebbe obiettare portando il caso del cosiddetto “portatile” e tale controesempio ci torna utile per sottolineare alcuni punti importanti.

La fisicità del computer non era meramente legata alla sua, per così dire, “fissità geografica”. Essa riguardava anche le sue dimensioni, il suo volume, tutte caratteristiche che ne facevano un oggetto non particolarmente comodo da portare con sé nemmeno quando queste venivano ridotte a quelle del portatile. Inoltre, la fisicità coinvolgeva anche l'elemento temporale: i tempi fisici di reazione del computer che intercorrevano fra l'accensione e il suo utilizzo imponevano un gap tra la domanda di accesso al mondo digitale e la risposta da parte dello strumento: anche nel caso del portatile occorreva un luogo fisico preposto al suo impiego – una superficie piana – e del tempo da dedicargli ritagliato dalle altre attività giornaliere.

Con lo smartphone tutto questo scompare. Avere con sé il proprio cellulare era già un'abitudine al momento del suo ingresso nella società d'inizio millennio, ed esso non ne alterava affatto la comodità: come questo infatti era sempre acceso, pronto all'uso di modo da eliminare ogni possibile iato tra il desiderio di utilizzare la tecnologia digitale e il suo

---

<sup>86</sup> A. Baricco, *The Game*, p. 143.

<sup>87</sup> Ivi, p. 121.

<sup>88</sup> Ivi, pp. 121-122.

appagamento. Sfruttare le possibilità offerte da un simile strumento non richiedevano tempi e/o luoghi specifici: perennemente disponibile poteva inserirsi in ogni momento della giornata, in maniera discreta, senza il bisogno di sospendere le altre attività. Ciononostante, il BlackBerry è scomparso dal 2016 non essendo in qualche modo «all'altezza della rivoluzione che lui stesso aveva messo in moto»<sup>89</sup>; perché? A questo punto dobbiamo tornare all'iPhone per comprendere la portata della sua innovazione.

La tecnologia *touch* per quanto semplice possa apparirci oggi è la chiave del suo successo. Grazie a essa lo smartphone si riduce alla sua essenza. I tasti erano soltanto un mezzo che si frapponeva fisicamente fra l'utente e lo schermo, e questo rallentava e limitava parecchio la velocità e la qualità dell'operazioni possibili: il touch sollevava per la prima volta lo smartphone dall'ingombro – fisico e mentale – di una tastiera mediante l'estensione di quello schermo che era già per sua natura l'unico elemento di attenzione.

Così facendo l'iPhone riesce da un lato a sfruttare l'apporto dello smartphone in termini di personalizzazione, e dall'altro lo supera liberandolo da una “zavorra di materialità” che lo appesantiva rispetto all'esigenze sempre più pressanti degli utenti, in termini di *immaterialità*. La ridotta “fisicità” che abbiamo compreso essere una costante del mondo digitale, diventa lentamente un'abitudine all'interazione con una realtà virtuale priva di materialità (in un certo senso), e al contempo un bisogno di alleggerire la relazione stessa con tali tecnologie da tutto ciò che appare superfluo rispetto al loro utilizzo, siano questi tasti da premere o cursori da spostare.

*Intuitività* volta ad ampliare la platea di potenziali acquirenti (che non necessariamente posseggono competenze specifiche), *essenzialità* tramite la riduzione di componenti materiali percepiti come superflui e, infine, *immediatezza* garantita dalla tecnologia *touch* che mette in diretta comunicazione la volontà dell'utente con l'oggetto della sua attenzione (lo schermo) per il solo tramite delle dita, sono i tre principi chiave della rivoluzione promossa dalla Apple: a queste l'iPhone risponde includendovi l'aspetto divertente, assecondando un'associazione mentale già consolidata, come abbiamo visto, presso gli utenti digitali.

Tutto questo avviene in un momento in cui nel mondo digitale si stanno affermando i social network, che dell'iPhone – o più in generale dello smartphone – possiamo dire essere la controparte “virtuale”. Lo smartphone, dopo la svolta di Steve Jobs, diventa la condizione materiale pressoché indispensabile per accedere e partecipare alle piattaforme *social*, tanto che la stessa configurazione di queste è pensata principalmente per i dispositivi portatili piuttosto

---

<sup>89</sup> Ivi, p. 123.

che per i pc; lo smartphone diviene così il catalizzatore della rivoluzione digitale avviata dai *social*.

La saldatura fra smartphone e *social* che ripercussioni ha avuto su questi ultimi? Per rispondere occorre esaminare il funzionamento, considerando le dinamiche interne di tali piattaforme nel tentativo di farne affiorare il lato, per così dire, sommerso.

### 3.2.2. *L'infrastruttura dei social*

Propongo di partire da una domanda molto semplice: perché i *social* sono gratuiti? Apparentemente la questione non riguarda il meccanismo che determina la loro natura, ma la realtà è, come vedremo, affatto diversa.

Pressoché ogni servizio offerto dal mondo digitale – e non – richiede un compenso: spesso la gratuità riguarda solo parzialmente il servizio in questione, ossia solo una parte di esso viene offerta gratis al fine di far conoscere il prodotto e invogliare così il cliente ad acquistarne la versione completa (la cosiddetta “premium”), oppure si può usufruire di periodi di prova omaggio, prima di effettuare l’acquisto. I *social* al contrario sono per costituzione gratuiti: com’è possibile? Persino l’offerta di siti di consultazione, pensiamo a Wikipedia per esempio, si appoggia alla raccolta di fondi tramite donazioni; i *social* invece si mantengono gratuiti al pubblico ricorrendo alle *inserzioni*, ovvero pubblicità che compaiono durante la navigazione sulle loro piattaforme. Di per sé questo aspetto non sarebbe una novità: i canali televisivi ricorrono a una simile strategia già da molto tempo e non sono di certo i soli servizi a costituirsi in tal senso. In un’epoca in cui però la televisione come strumento sta perdendo il suo primato a favore delle opportunità offerte dal mondo digitale – pensiamo alle *pay tv*, ai servizi di *streaming* e alla digitalizzazione stessa dei canali tradizionali offerti sul web – non si può ignorare la profonda diversità della strategia pubblicitaria adottata nei due casi.

Sui *social* infatti l’efficacia delle inserzioni supera sempre più quella dei corrispettivi spot televisivi e questo spiega il nuovo orientamento delle aziende verso le opportunità commerciali aperte dalla nuova frontiera digitale. Qui la gratuità del servizio si lega in maniera inedita con le strategie pubblicitarie, secondo una modalità che sarebbe impensabile per il modello televisivo ma che è del tutto naturale per i *social* che vengono frequentati principalmente mediante un dispositivo portatile; per inoltrarci nella comprensione di queste nuove dinamiche è necessario in via preliminare cambiare prospettiva.

Anzitutto occorre considerare l’infrastruttura dei *social* come organizzata attorno a tre poli fondamentali: l’azienda, gli utenti e gli inserzionisti. Finora abbiamo affrontato la questione della gratuità come una sorta di rapporto, favorevole all’utente, in cui l’azienda fornisce un

servizio senza chiedere nulla in cambio, se non una piccola parte dell'attenzione di quest'ultimo per le pubblicità a cui viene sottoposto. Questa prospettiva ignora che la relazione essenziale attorno alla quale prende forma la struttura profonda dei *social* è al contrario quella fra l'*azienda* e gli *inserzionisti*; se l'utente ha un suo ruolo questo non corrisponde, come vedremo, all'essere il soggetto di una transazione, bensì l'oggetto di uno scambio che si svolge – praticamente a sua insaputa – fra gli altri due poli.

Il saggio che a mio avviso illustra nel modo più esaustivo tale dinamica è sicuramente *Il capitalismo della sorveglianza* di Shoshana Zuboff, pubblicato nel 2019 ed è ad esso che faremo riferimento in questa sezione. Il capitalismo quale struttura economica fondamentale di una società ha subito un profondo cambiamento in seguito all'avvento della rivoluzione digitale: si è visto costretto, per così dire, ad adattarsi al nuovo ambiente virtuale che stava assumendo un peso specifico sempre maggiore nella realtà d'inizio millennio. La svolta avvenne con la scoperta – da parte di Google – di una materia prima che si rivelerà particolarmente preziosa e fonte di sorprendenti margini di profitto: mi riferisco a ciò che l'autrice definisce *surplus comportamentale*.

L'intuizione alla base di tale ritrovamento consiste nella nuova attenzione per i dati “di scarto” prodotti dal nostro uso dei dispositivi digitali: effettuare una ricerca, seguire un determinato percorso ipertestuale, soffermarsi su una pagina più o meno a lungo, in definitiva qualsiasi traccia lasciata dal comportamento che adottiamo nel mondo digitale era considerata inizialmente quale un surplus da *reinvestire* nel servizio offerto. Le informazioni naturalmente lasciate dalla nostra attività virtuale venivano utilizzate per perfezionare l'uso delle piattaforme in questione, affinando i criteri di ricerca, proponendoci contenuti in linea con i nostri gusti, rendendo in definitiva più personalizzato il servizio che ci veniva offerto, di fatto ritagliato sulle nostre esigenze. Tuttavia, un'azienda quale Google:

era in grado di assicurarsi più dati comportamentali di quanti gliene servissero per soddisfare i propri utenti. Tale surplus, un surplus comportamentale, era il bene gratuito e in grado di cambiare le regole del gioco che venne dirottato dal miglioramento del servizio a un mercato di scambio molto remunerativo.<sup>90</sup>

La difficoltà consisteva nel fatto che, prima di allora (siamo nel 2002<sup>91</sup>), il tutto avveniva al di fuori della dimensione commerciale: non c'era alcuna transazione economica in una simile dinamica e questo divenne ben presto insostenibile.

---

<sup>90</sup> S. Zuboff, *Il capitalismo della sorveglianza*, p. 92.

<sup>91</sup> Ivi, p. 85.

Come conciliare la gratuità costitutiva di una piattaforma digitale con l'esigenza di creare un margine di profitto capace di sostenere l'offerta del servizio? La risposta arrivò dal coinvolgimento degli inserzionisti nel ciclo di *reinvestimento* pocanzi esposto: perché infatti limitarsi a perfezionare il proprio prodotto quando è inoltre possibile rendere tale processo conveniente da un punto di vista economico? Il surplus comportamentale tornava utile in questo caso non solo per soddisfare meglio le esigenze degli utenti ma anche per quelle delle aziende che intendevano promuoversi mediante un *advertising*, una campagna pubblicitaria costituita da inserzioni commerciali, particolarmente efficace. Fino ad allora i profitti derivati dalla pubblicità digitale erano di dimensioni relativamente modeste, vincolati per esempio al posizionamento di un dato annuncio fra i primi risultati di una ricerca o strategie simili, il cui minimo comune denominatore era l'assenza di *personalizzazione*, legando semplicemente le inserzioni a determinate parole e/o link, senza alcuna connessione con la specificità del singolo utente-consumatore.

La svolta avvenne allorché si comprese che i dati provenienti dal nostro comportamento, qualunque insieme di informazioni derivanti da quest'ultimo, anche il più apparentemente insignificante, poteva essere oggetto di un'analisi tale da scoprire gli schemi comportamentali che adottiamo nel mondo digitale e, una volta appresi questi ultimi, diventava possibile effettuare delle predizioni sul nostro comportamento futuro in qualità di consumatori; naturalmente un'opportunità simile corrisponde a quello che viene definito dalla Zuboff come «il Sacro Graal dell'advertising»<sup>92</sup>. Senza scendere troppo nel dettaglio delle ricerche effettuate dall'autrice, fissiamo però un principio importante: una piattaforma che intenda conservare la gratuità dei propri servizi, dovrà necessariamente affrontare la questione del reperimento del *surplus comportamentale*. Senza i dati di cui esso è costituito non sono possibili le analisi che individuino lo schema del nostro comportamento, e senza quest'ultimo non è possibile né predire né influenzare le nostre abitudini di consumo e, di conseguenza, viene meno l'opportunità di creare un margine di profitto proveniente da aziende disposte a pagare per sfruttare le possibilità concesse da un *advertising* “targettizzato” ovvero ritagliato su misura dell'utente-consumatore – evitando così gli sprechi e le inefficienze di una pubblicità generalizzata (quale ad esempio quella degli spot televisivi per intenderci).

Qui si genera un fenomeno che potremmo definire *retroattivo*, ossia una spirale di influenza reciproca fra la domanda da parte degli inserzionisti e l'offerta delle aziende digitali: compagnie disposte a pagare cifre maggiori per un advertising più efficace stimolano le piattaforme digitali

---

<sup>92</sup> Ivi, pp. 84-85.

alla ricerca del surplus comportamentale e viceversa l'analisi dei dati provenienti dal comportamento digitale – da parte delle piattaforme – orientano l'interesse delle aziende verso una nuova frontiera del mercato, quella del *dati personali*. L'imperativo economico del mondo digitale diventa quello della cosiddetta “estrazione” ossia il reperimento di una mole sempre crescente di informazioni (non a caso definita *big data*) provenienti dal nostro comportamento che, detto altrimenti, corrisponde alla vera e propria materia prima alla base del finanziamento dei colossi digitali.

Tutto ciò comporta un importante spostamento anche “concettuale”: il servizio offerto non è il prodotto delle piattaforme di cui beneficiano gli utenti, ma il mezzo di produzione mediante il quale vengono raccolti, immagazzinati e analizzati i dati di questi ultimi al fine di creare quei “prodotti predittivi” che verranno venduti sul mercato. Essi consistono in programmi capaci di predire – con un margine di errore sempre più ridotto – i comportamenti degli utenti quali, essenzialmente, consumatori. Il passo che ci porta da tali processi ai *social* è a questo punto molto breve; Facebook in primis rinviene nelle strategie aziendali di Google un precedente fondamentale, con una differenza piuttosto rilevante. I *social* infatti, nella fase di estrazione pocanzi esposta, non necessitano di “intuire” le informazioni sugli utenti a partire dai loro comportamenti virtuali: essi le “conoscono” poiché sono gli utenti stessi a fornirglielle in grande quantità.

Il successo finanziario e culturale dei *social* trova le sue ragioni nell'habitat economico, per così dire, creato da Google all'interno del mondo digitale: senza la “collisione” fra gli interessi delle aziende verso i margini di profitto garantiti dai *social* in termini di prodotti predittivi e quelli dei *social* stessi verso i proventi derivanti da tale transazione, sarebbe difficile comprendere uno sviluppo altrettanto rapido e importante.

### 3.2.3. *La natura dei social*

Sinora abbiamo abbozzato l'infrastruttura minima o se vogliamo l'impalcatura economica che sorregge l'edificio dei social network, ma in che modo questa è intrinsecamente connessa all'identità dei *social* (che abbiamo proposto all'inizio del paragrafo), ovvero all'immagine che di essi ne abbiamo a livello di senso comune?

Se i *social* hanno iniziato con lo sfruttare le opportunità già presenti nel mondo digitale, in poco tempo si sono trovati nella posizione di adattare quello stesso mondo alle proprie esigenze: la direzione delle dinamiche economiche che andavano affermandosi indicava allora un punto ben preciso. L'estrazione dei dati personali non è di per sé remunerativa (come abbiamo visto agli albori di Google) ma lo diventa allorché la si congiunga a un'analisi in grado di far

emergere i cosiddetti *pattern* di comportamento, ossia gli schemi nascosti nel nostro agire virtuale, dai quali è possibile ricavare un prodotto predittivo. Quest'ultimo tuttavia necessita non soltanto di molti dati relativi al singolo utente, ma anche di un'enorme quantità di informazioni "estratte" da altrettanti soggetti, le quali devono essere processate da apposite intelligenze artificiali per ottenere quegli schemi che si stanno ricercando. Ecco che allora diventa indispensabile coinvolgere su tali piattaforme il maggior numero possibile di individui mirando, almeno nelle intenzioni, a una duplice totalità: l'ideale per simili piattaforme sarebbe aver accesso a *tutte* le informazioni di *tutti* gli individui e questo in virtù della loro stessa costituzione. La strategia migliore per perseguire tale ideale era anch'essa duplice: da un lato consisteva nello sfruttare le possibilità già offerte del mondo digitale e dall'altro nel "cavalcare l'onda" per così dire delle tendenze che quel mondo andava sviluppando all'interno della società *reale*.

L'esigenza di *personalizzazione* trovava nei social network il suo compimento: tramite essi era, almeno in potenza, il singolo individuo a entrare – con tutto il suo bagaglio di originalità – nel mondo virtuale, muovendosi al suo interno non solo con la sua personale identità ma anche, allorché lo desidera, con quella che vorrebbe avere; i limiti e i vincoli della nostra "biografia" valgono molto poco in un mondo in cui l'immagine mediante la quale si viene riconosciuti dagli altri utenti è costantemente aggiornata secondo i propri gusti.

Iscriversi a un *social* era ed è tuttora una forma di svago, in qualche modo divertente: si trae un piacere affine a quello dei giochi nel navigare su tali piattaforme sfruttando le opportunità che queste ci offrono. Non che su di esse non siano presenti anche contenuti "seri" ovverosia privi di quell'accezione ludica che abbiamo indicato, ma complessivamente si può notare come sia molto difficile paragonare l'impronta lasciata rispettivamente dai due casi: se consideriamo i parametri che definiscono il successo e la visibilità dei contenuti, delle pagine, dei profili e dei canali *social*, i primi mostrano in termini di visualizzazioni, commenti, condivisioni, *like* (ossia il termine di approvazione del contenuto pubblicato) un peso specifico assai maggiore rispetto ai secondi. Tale fenomeno non è accidentale ma è la risposta alla natura fondamentalmente ludica (nel senso delineato nel paragrafo sui videogiochi) di ciò che viene richiesto a una tecnologia digitale e ciò resta valido anche per una piattaforma.

Lo smartphone da parte sua – in particolar modo dopo la svolta *iPhone* – intercetta tali istanze di personalizzazione e "giocosità" proponendo un dispositivo in cui esse trovano una risposta: una tecnologia di uso comune che offre in più l'accesso al mondo digitale – e di conseguenza ai *social* – e che svolge tutto ciò rispettando ognuna di quelle esigenze che abbiamo indicato sinora.

Infine, l'uso dei *social* veicolato dagli smartphone, si trovava a colonizzare uno spazio sociale non solo “vetrinizzato” come abbiamo visto precedentemente, ma che poteva contribuire a “vetrinizzare” assecondando e incrementando tale processo. I profili *social* – in tutte le loro declinazioni – si configurano essenzialmente come vetrine personali finalizzate a esporre l'individuo all'osservazione e al giudizio degli altri utenti; attività queste che compendiano il comportamento di tutti gli utenti attivi su tali piattaforme. Proporre contenuti che non catturino né l'attenzione né l'approvazione altrui così come non sfruttare l'opportunità di conoscere e/o giudicare gli altri utenti osservandone il relativo profilo sono comportamenti che risultano piuttosto innaturali all'interno dei *social* e ciò consegue dalla natura stessa di un simile ambiente.

Le ragioni del successo “culturale” – nell'accezione più ampia del termine – dei social media si sposano perfettamente con l'ideale che abbiamo ottenuto esaminandone l'infrastruttura economica, ovvero il perseguimento dell'estrazione di quel surplus comportamentale tanto ricercato nel mondo digitale nel suo complesso. La misura del loro affermarsi nella realtà sociale – mediante le strategie già individuate – è direttamente proporzionale alla quantità di dati comportamentali che possono ottenere, il che a sua volta corrisponde al margine di profitto che riescono a creare attraverso una maggiore precisione dei prodotti predittivi venduti sul mercato degli inserzionisti.

#### 3.2.4. *Collateralità*<sup>93</sup>

Il termine «collaterale», pur accennando fuggacemente al fenomeno, ampiamente descritto, delle «conseguenze impreviste» delle azioni umane, sposta sottilmente l'attenzione. Il significato [...] è la volontà di scusare gli atti che hanno provocato i danni, sostenendo che essi siano giustificati ed esentati dal castigo in virtù dell'assenza di intenzionalità.<sup>94</sup>

Nella introduzione al presente paragrafo abbiamo fatto riferimento alla “collateralità” degli sviluppi dei *social*. Con questo termine intendo riferirmi a un concetto esposto da Zygmunt Bauman in *Consumo, dunque sono* (e poi ripreso in altri saggi): egli sottolinea la disposizione dell'attributo «collaterale» a eludere una questione importante trasmettendo un'equivalenza discutibile fra l'idea di «non intenzionalità» e quella di «imprevedibilità». Il punto da esaminare è se:

---

<sup>93</sup> Il termine in realtà non esiste ma non sono riuscito a trovare, al momento, un equivalente altrettanto valido.

<sup>94</sup> Z. Bauman, *Consumo, dunque sono*, p. 146.

«imprevisto» significhi «impossibile da prevedere» (o, per essere ancor più in tema, se «non intenzionale» equivalga a «impossibile da calcolare» e dunque «impossibile da evitare intenzionalmente»), o non indichi piuttosto la semplice indifferenza o insensibilità di chi ha fatto i calcoli senza curarsi abbastanza di evitare ciò che poi è accaduto.<sup>95</sup>

La *collateralità* di un fenomeno rispetto a un altro vuole evidenziare almeno due proprietà derivate dalla relazione che intercorre fra essi. La prima è per l'appunto la «non intenzionalità» dell'evento collaterale, ossia la mancanza di volontà da parte del responsabile del fenomeno principale di ottenere gli effetti collaterali; la seconda consiste nella assenza di una previsione di questi ultimi, non a causa di un'impossibilità intrinseca ma più semplicemente per via della mancata volontà di eseguire l'indagine necessaria. Una collateralità è quindi un fenomeno che, pur non rientrando fra gli obiettivi di coloro che hanno promosso l'evento principale, è legato da nessi causali a quest'ultimo, ma per mancanza di volontà nell'effettuare i calcoli necessari risulta rispetto ad esso “imprevisto” – pur essendo di per sé “prevedibile”.

Probabilmente ogni tecnologia mostra alcune collateralità che si manifestano solo in seguito alla sua diffusione e che finiscono per intrecciarla in una fitta rete di rapporti con gli altri strumenti di cui disponiamo; naturalmente le piattaforme digitali non fanno eccezione. Prima di procedere con le analogie fra i *social* e i *topoi* distopici, mi preme sottolineare la natura collaterale dell'infrastruttura dei social network che abbiamo pocanzi esposto. Le identità delle piattaforme *social*, ossia le immagini con le quali si propongono e i servizi che ci offrono, non sono distinte e/o separabili dalle infrastrutture che ne reggono il funzionamento rendendo comprensibili le dinamiche che si verificano al loro interno; i *social* si configurano come la risposta migliore alle istanze culturali del momento in cui hanno fatto la loro comparsa e al contempo la loro evoluzione ha seguito la linea di minor resistenza in contesto economico sempre più caratterizzato dalla corrente *neoliberale*, come non manca di far notare la Zuboff nei primi capitoli del saggio citato in precedenza, in cui a proposito di un suo esponente afferma:

L'ideologia di Hayek legittimò e fornì la sovrastruttura intellettuale a una nuova teoria dell'impresa che divenne [...] un predecessore fondamentale del capitalismo della sorveglianza, relativamente alla sua struttura, al suo contenuto morale e al suo rapporto con la società.<sup>96</sup>

Le strategie aziendali che caratterizzano la natura delle piattaforme digitali sono sorte in un contesto politico in cui la regolamentazione delle dinamiche di mercato stava subendo un

---

<sup>95</sup> Ivi, p. 147.

<sup>96</sup> S. Zuboff, *Il capitalismo della sorveglianza*, p. 48.

processo di erosione già da diversi anni e allo stesso tempo la legislazione in materia non riusciva a tenere il ritmo dell'evoluzione digitale in corso. Quella gratuità da cui siamo partiti era una fra le opzioni disponibili per l'offerta dei social network solo se non si tengono in considerazione due fattori: in primis essa risulta tuttora la strategia migliore per coinvolgere il maggior numero di persone possibile, e secondariamente è perciò il modo migliore per ottenere quei margini di profitto che – nel mondo digitale – solo l'estrazione del surplus comportamentale (con tutte le ricadute annesse che affronteremo più avanti) è in grado di garantire. Social network che redistribuissero la ricchezza ottenuta in definitiva dai propri utenti, fra questi ultimi, oppure che al contrario si finanziassero mediante costi d'iscrizione, sono ipotesi innaturali se confrontate alle logiche che governano il mercato in cui si trovano a operare.

Con ciò non si esclude la possibilità che un mutamento nel clima politico ed economico non possa produrre cambiamenti giuridici in grado di riportare i colossi digitali quali Facebook e Google all'interno di argini che escludano il *business* dei dati comportamentali (con tutti i suoi corollari). Tuttavia si afferma che, date le condizioni in cui sono apparsi e in cui tuttora agiscono, tali strategie che ne definiscono la natura coincidono con le conseguenze più logiche e prevedibili – per quanto imprevedute e (almeno inizialmente) non intenzionali – delle circostanze che abbiamo esaminato sinora.

## 4. ANALOGIE DISTOPICHE

Sinora abbiamo esaminato separatamente la corrente letteraria e politica delle distopie dal fenomeno, interno alla rivoluzione digitale, dei social media. Scopo di questo capitolo è cercare di verificare se i temi principali delle antiutopie non possano tornare utili alla comprensione di alcune dinamiche proprie dei *social*. Come abbiamo visto le distopie – non meno delle utopie – sono strettamente legate al contesto politico e culturale dei propri autori e per coglierne la portata, in particolar modo critica, occorre considerare la realtà sociale per esaminare in che modo questa venga messa in discussione dalle opere. Le domande che andranno a costituire i *leitmotiv* di questo capitolo sono pertanto: quanta “distopia” possiamo riscontrare nella società in cui si sono affermati i social media? Possiamo in qualche modo rintracciare i *topoi* distopici nel successo di questi ultimi? Nel rispondere occorrerà prestare attenzione alla “non accidentalità” del rapporto che cercheremo di far emergere fra le distopie e i *social*; il tentativo sarà quello di mostrare come i punti di continuità che intercorrono fra essi non siano meramente coincidenze ma al contrario conseguano dalla natura stessa dei social network.

Senza anticipare l’argomento del capitolo successivo mi preme tuttavia sottolineare l’importanza di quest’ultimo punto in quanto si rivelerà essenziale per controbattere a una delle principali obiezioni da parte dei fautori dei *social* che affronteremo nell’ultima parte. Ora però torniamo ai *topoi* delle distopie e verifichiamo, in un certo senso, la tenuta delle analogie che andiamo a proporre.

### 4.1. L’antiutopia nei *social*

In questo paragrafo verranno ripresi ciascuno dei quattro *leitmotiv* presenti fra le distopie che abbiamo esaminato in precedenza e di ognuno verrà proposta una relazione con un aspetto caratterizzante dei social network; infine andremo a osservare in che misura il potere esercitato da questi presenti delle affinità con le logiche che riscontriamo nell’antiutopia. Una premessa di “metodo” è a questo punto necessaria e riguarda quel tratto in comune della narrativa distopica che coincide con la sua tipica strategia di critica: l’enfatizzazione.

Nell’impiegare le opere degli autori in questione quali strumenti di critica della realtà sociale è d’obbligo tener presente il fatto che esse presentano un’esasperazione delle dinamiche che intendono sottoporre a critica; le obiezioni che ci suggeriscono emergono proprio attraverso tale enfasi e questa è una peculiarità del genere letterario e politico che stiamo affrontando. Di

conseguenza, nel momento in cui rintracciamo delle analogie non intendiamo suggerire che la realtà presenti meramente dei punti in comune con le descrizioni operate dagli autori “distopici” nelle loro opere; l’obiettivo è più precisamente quello di ritrovare delle affinità fra le dinamiche enfatizzate in queste ultime e le tendenze presenti nella nostra realtà. Non è necessario che un fenomeno reale sia – più o meno parzialmente – *identico* a uno descritto nell’antiutopia per essere *analogo* a esso: in questa sede è sufficiente che le disposizioni, le inclinazioni, le tendenze per l’appunto inerenti al primo siano affini all’elemento enfatizzato e portato al parossismo nel secondo. A mio avviso è solo tenendo a mente questa differenza che possiamo cogliere l’effettiva portata critica delle distopie ed è pertanto avendola presente che possiamo procedere nel dettaglio delle singole similitudini.

#### 4.1.1. *L’omologazione al tempo dei social*

Per tutto questo tempo [...] si sono intensificate sia la tendenza a una vita quotidiana regolata dalle infrastrutture dell’informazione, sia una dipendenza dal digitale nelle relazioni ordinarie, e tutto questo alimenta la cultura della sorveglianza emergente oggi.<sup>97</sup>

Trattare il tema dell’omologazione in relazione al fenomeno dei *social* può sembrare piuttosto difficile: com’è possibile infatti che qualcosa come le piattaforme in questione possano essere omologanti? Non rispondono forse a quell’esigenza di *personalizzazione* offrendo a ciascuno la possibilità di esprimere liberamente la propria originalità? Se si osserva il variopinto mosaico di individualità presentato dai social network è quasi impossibile scorgervi le tendenze omologanti che abbiamo esaminato durante il capitolo sulla distopia. L’errore implicito all’impostazione che abbiamo appena delineato consiste nella prospettiva: se i social sviluppano tendenze omologanti non è affatto necessario ricercarle, per così dire, al loro *interno*. Per comprendere quest’ultimo fatto occorre tornare all’*idealtipo* delle piattaforme digitali di cui ci occupiamo, ossia a quell’obiettivo ideale che abbiamo proposto nella descrizione della natura dei *social*: coinvolgere tutti gli individui e di questi conoscere ogni cosa.

Focalizzandoci sulla prima parte (alla seconda dedicheremo il paragrafo successivo) cosa possiamo dedurre? Il coinvolgimento *potenziale* di tutti gli abitanti del nostro pianeta presuppone che di fatto – *attualmente* – i social media si vedano costretti a relazionarsi con chi ancora non vi partecipi. Tale rapporto può essere descritto da due punti di vista, quello *aziendale* ossia della compagnia digitale in questione, e quello *sociale* ovvero delle persone comuni che

---

<sup>97</sup> D. Lyon, *La cultura della sorveglianza*, p. 62.

si trovano a distinguersi fra utenti e non (ancora) utenti. Il perseguimento di quello che possiamo definire “coinvolgimento totale” da parte dell’azienda prevede di far leva sui bisogni e i desideri già consolidati – come abbiamo visto – rafforzandoli al punto da abbattere ogni possibile reticenza, ogni forma di diffidenza verso l’iscrizione al *social*: quanto più la necessità di far parte della comunità degli utenti viene resa impellente, tanto maggiore sarà il numero di quelli che verranno coinvolti sulla piattaforma digitale. Il mezzo con il quale si ottiene tale fine consiste nello spostare quanto più possibile delle relazioni sociali – naturalmente presenti in ogni società – sullo spazio digitale gestito dall’azienda e per far ciò occorre che la piattaforma sia in un certo senso “impermeabile” alle obiezioni: se sul *social* posso mostrarmi per come voglio (*personalizzazione* e *vetrinizzazione*), divertirmi nell’utilizzarlo (*aspetto ludico*), intrattenere relazioni sociali dalle quali sarei escluso se non vi fossi iscritto e tutto ciò gratuitamente, semplicemente avvalendomi di un dispositivo che già possiedo (*smartphone*), che ragioni restano per non partecipare?

Naturalmente questa strategia s’intreccia a doppio filo con la prospettiva “sociale” ovverosia quella delle persone comuni durante le loro quotidiane relazioni: alla domanda “perché sei sui social?” – posto mai che sia stata formulata in una certa misura – si è sostituito l’interrogativo “perché non ci sei?”. L’onere della giustificazione ricade sempre più all’esterno dei social network, ossia su coloro che si trovano nella posizione di dover fornire delle ragioni della propria diversità, una differenza conseguente alla normalizzazione della presenza all’interno del mondo digitale proposto dai *social*. L’attribuzione del suddetto onere trasmette in ogni caso un certo peso in termini di difficoltà poiché richiede una discreta capacità argomentativa, una conoscenza più approfondita del tema, e in particolar modo la volontà di sostenere il peso della – seppur parziale – mancata *conformità* agli standard fissati dalla società a cui si appartiene; l’anticonformismo, come abbiamo visto nel paragrafo riguardante l’omologazione nella distopia, implica sempre un ostacolo per il soggetto che non fa proprie le norme invalse nel suo ambiente sociale, e questo fatto di per sé diminuisce le probabilità di una scelta *diversa* da quella della maggioranza<sup>98</sup>. A questo punto possiamo riprendere le tre caratteristiche presentate dall’omologazione distopica per vedere se e in che modo il conformismo promosso dai *social* sia a suo modo affine a quello tipico delle antiutopie.

---

<sup>98</sup> Naturalmente i soggetti impiegano molteplici strategie per perseguire il proprio anticonformismo alleggerendone il carico psicologico, ma non è questa la sede per esaminarle più nel dettaglio. Ciò che è sufficiente stabilire è il fatto della resistenza incontrata nell’esprimere ed esercitare una posizione effettivamente difforme dalle norme consolidate.

Il conformismo congenito alla socialità umana diviene omologante nel tracciare una linea di demarcazione sempre più netta fra membri e non-membri di una comunità che condivide al suo interno alcuni valori dominanti; con il venir meno della sua “porosità” la suddetta linea fissa il confine di ogni relazione sociale mutando l’iniziale conformismo in omologazione. Ciò che le distopie enfatizzano con la loro aberrante uniformità è la direzione presa dal conformismo allorché un certo tipo di potere tenta di riconfigurarla secondo un’accezione più funzionale ai suoi interessi, avvicinandolo all’estremo dell’omologazione; la critica distopica esaspera una dinamica reale per renderla osservabile, in questo caso la tendenza di un fenomeno ad assumere connotati “omologanti”. La domanda che occorre porsi è pertanto: quanto i *social* concedono effettivamente la libertà di non farne parte? Se chi sceglie di non appartenervi è per ciò stesso tenuto a sopportare un peso psicologico crescente in termini di socializzazione, ossia di conoscenza degli eventi sociali, possibilità di frequentazione, di comunicazione con gli altri membri della propria comunità, possiamo ancora dire di non essere in presenza di una disposizione omologante? Se riduciamo i toni distopici che fanno della diversità un crimine e/o un motivo di stigmatizzazione, siamo sicuri di non ottenere qualcosa di affine al parziale ostracismo derivante dalla scelta di non essere presenti sui *social*?

Veniamo all’elemento della cosiddetta *verticalità*: in che modo i social media contribuiscono ad attribuire posizioni di superiorità/inferiorità agli individui? Ciò che le distopie presentano mediante la descrizione di vere e proprie gerarchie, va ricercato nel contesto sociale quale tendenza alla classificazione – non necessariamente esplicita – degli individui. Possiamo notare come il personale tasso di attività sulla piattaforme digitali ovvero la frequenza e l’entità degli aggiornamenti del nostro profilo e della consultazione di quello altrui, influisca direttamente sull’identità sociale del soggetto in questione: quanto più questo sarà attivo sul, o meglio sui *social*, tanto più otterrà un riconoscimento in termini di notorietà dalla propria cerchia di conoscenze. Chi pubblica più contenuti, chi riceve più apprezzamenti in merito ad essi, chi ostenta maggiormente le proprie esperienze, ottiene così facendo un riconoscimento: di lui si può sapere facilmente chi sia, che persone frequenti, è in altre parole un membro esemplare della comunità in quanto ha interiorizzato le norme stabilite dai social media. Viceversa, chi non è rintracciabile sui *social*, chi vi partecipa poco o nulla, chi non ha molti seguaci (siano essi amici, follower o iscritti al proprio canale a seconda dei casi), il cui profilo non è aggiornato o presenta pochi contenuti, otterrà per converso un se pur minimo discredito: come si possono conoscere di questi le frequentazioni, le passioni, le esperienze, in definitiva come si può sapere che tipo di persona sia se condivide di sé troppo poco sui *social*? La tendenza a risultare in un certo senso un “fantasma digitale” per simili piattaforme comporta in altre parole un sospetto

latente: perché questo individuo non ha fatto sue le abitudini digitali invalse nella società? La domanda da porsi è quindi in che misura il fenomeno dei social network, una volta raggiunte determinate proporzioni, presenti una disposizione a tracciare non solo una linea di distinzione fra membri e non-membri, ma anche un diverso posizionamento in termini di considerazione sociale degli appartenenti alle rispettive “classi”.

L’ultimo punto da confrontare consiste nel verificare se le piattaforme digitali a cui ci riferiamo manifestino o meno la tendenza a sviluppare un’élite, ovvero una sorta di ceto sociale “dominante” che rivendichi l’autorità di stabilire gli standard e i valori a cui si debba tendere e/o conformare per essere accettati socialmente; probabilmente è questo il punto in cui l’analogia con l’elitarismo insito nelle distopie si fa più stringente. I social media presentano infatti la tendenza a premiare alcuni comportamenti digitali: gli individui che li fanno propri e dimostrano di saper sfruttare al meglio le dinamiche della piattaforma, adottando le strategie più efficaci per raggiungere una più vasta notorietà, ottengono così facendo il potere di influenzare la condotta degli altri utenti, esponendo uno stile di vita e dei valori che verranno tendenzialmente imitati e/o fatti propri all’interno della loro sfera d’influenza – non a caso ci si riferisce a tali personalità col nome di *influencer*. Insieme al riconoscimento sociale da parte degli utenti, la formazione di una simile élite viene incoraggiata dal mondo economico che guarda con ovvio interesse alle potenzialità insite in tale fenomeno. Oltre infatti a promuovere le logiche del social media che abbiamo precedentemente esposto, l’élite digitale sovente veicola gli stessi valori che riscontriamo nella dimensione economica: competitività, individualismo e consumismo, solo per citare gli esempi più evidenti.

La competitività richiesta dall’ideologia liberista trova un habitat ideale all’interno delle piattaforme digitali, la cui accezione ludica comporta una struttura “a gioco” fatta di punteggi – pensiamo al numero di commenti, visualizzazioni, like, follower, ecc. – e di premi concessi sottoforma di quella che è la moneta corrente in una dimensione edificata sull’ostentazione personale: la *celebrità*. L’individualismo è di conseguenza ridotto alla sua declinazione conforme all’esigenze del mercato, in altre parole alla presunzione (non necessariamente fondata) della propria eccezionalità, a un’originalità che distingue il singolo da una massa uniforme in modo tale da garantirgli il diritto all’attenzione e al riconoscimento da parte di coloro che hanno conseguito il successo economico e sociale. Il consumismo quale valore si traduce (in questa sede) nella credenza che l’identità sociale debba costruirsi mediante una serie di determinati acquisti o in altre parole attraverso uno “stile di consumo” che renda riconoscibile e socialmente accettato l’individuo che lo adotta. Naturalmente siffatta élite riscuote l’approvazione da parte del mondo commerciale che vede in essa la possibilità di promuovere

l'offerta delle proprie merci all'interno di un contesto già di per sé caratterizzato dall'emulazione dei consumi.

In conclusione, rintracciamo pertanto l'aspetto omologante dei social nella disposizione a fare dell'appartenenza alla comunità digitale una scelta sempre meno libera date le ricadute del non conformismo in termini di marginalizzazione dal quel tessuto sociale che potremmo dire "analogico" in quanto esterno al mondo digitale delle piattaforme; tale classificazione – per quanto forse latente – è inoltre sostenuta e promossa da un contesto economico che vede in essa e nella creazione di qualcosa di affine a un "ceto digitale" privilegiato, delle potenzialità altamente remunerative sotto il profilo commerciale.

#### 4.1.2. *La trasparenza digitale (o sinottica)*

Se non sei trasparente, cos'hai da nascondere?<sup>99</sup>

Torniamo, come nel paragrafo precedente, all'*idealtipo* dei social network prendendone ora in considerazione la seconda proprietà ovvero quella relativa alla totale conoscenza dell'individuo da parte dell'azienda digitale: quali analogie sussistono fra tale esigenza dei *social* e le dinamiche descritte dalle distopie?

Abbiamo visto in che modo l'ossessione del potere distopico si traduca in una palese e coercitiva sorveglianza di ciascun individuo pressoché in ogni momento della sua giornata, negando così la legittimità della sfera privata in quanto risulterebbe uno spazio al di fuori – e perciò sottratto – alla giurisdizione del potere e della collettività. Nell'antiutopia di Dave Eggers abbiamo inoltre potuto osservare l'evoluzione della sorveglianza – portata al parossismo – nella sua forma "sinottica"; non resta che confrontare il modello del sinottico-distopico con le strategie congenite ai social network.

A questo punto possiamo facilmente osservare come questi ultimi rappresentino di fatto dei sistemi esemplari di *synopticon*: la dottrina dell'ostentazione, l'estrazione dei dati personali, la delegittimazione della *privacy* coincidono infatti con le dinamiche esposte ne *Il Cerchio* pocanzi citato. L'interesse connaturato alle piattaforme digitali di cui ci stiamo occupando è responsabile della struttura che queste assumono all'interno del mondo virtuale: la loro stessa architettura si rivela quindi votata alla sorveglianza non accidentalmente ma a causa delle strategie aziendali che la sorreggono. Per utilizzare una metafora propongo di sostituire l'immagine della torre centrale del *panopticon* benthamiano con un suo equivalente sinottico capace di cogliere la novità della sorveglianza digitale: il "pozzo centrale". Tale

---

<sup>99</sup> D. Eggers, *Il Cerchio*, p. 193.

rappresentazione pone l'accento su alcune proprietà dell'estrazione del *surplus comportamentale* che abbiamo descritto nel capitolo precedente: il pozzo centrale raffigura un elemento sotterraneo, sottratto quindi alla visibilità ma in grado di raccogliere i dati convogliati in esso dalla conformazione dell'ambiente digitale e dai comportamenti adottati dai suoi residenti. Del *synopticon* il pozzo centrale rappresenta l'intelligenza artificiale alimentata dalle informazioni che fluiscono – consapevolmente e non – dalla condotta tenuta dagli utenti che hanno fatto propria la dottrina dell'ostentazione prevista dalla piattaforma digitale in cui si muovono.

Se l'estrazione del surplus ricercato dall'azienda richiede un afflusso costante, o meglio crescente, di dati personali che devono in un certo senso “piovere” nei meccanismi del pozzo, è naturale considerare il diritto alla *privacy* rivendicato dagli individui come un furto perpetrato ai danni della compagnia digitale che vedrà sottrarsi una parte della materia prima di cui necessita; la pretesa di difendere una dimensione privata dalle ingerenze della sorveglianza sinottica “inaridisce” il pozzo centrale, il quale risponde mediante l'emarginazione dei soggetti dai quali non può trarre nulla, come abbiamo visto nel paragrafo precedente.

Le distopie (non meno forse delle utopie) negano la proprietà privata in quanto questa stabilisce una dimensione di sovranità individuale che rischia di contrapporsi a quella del potere politico: la trasparenza sociale che leggiamo in queste opere non è che una declinazione della pretesa politica di esercitarsi incondizionatamente, senza vedersi limitata dalla sfera privata dei singoli cittadini. La trasparenza digitale intesa quale esibizione costante dell'individualità degli utenti, ovvero delle loro esperienze – quotidiane e non – e delle loro passioni, dei loro gusti, degli stili di vita che conducono e delle abitudini di consumo che adottano, si traduce nel conformarsi a quanto l'ambiente digitale richiede senza che occorra un rappresentante del potere – in questo caso dell'azienda – che punisca la divergenza ossia il rifiuto di esporre quanto più possibile di sé all'interno della piattaforma in questione.

La metafora del pozzo quale evoluzione – e rovesciamento – della torre panottica, evidenzia anche un altro elemento importante: come un pozzo infatti, la sorveglianza sinottica è altrettanto *sommersa* nella misura in cui non solo sottrae alla vista i sorveglianti (come nel caso del *panopticon*) ma nasconde inoltre la sorveglianza stessa. Le dinamiche di estrazione dei dati personali non riguardano infatti solo le informazioni che gli utenti offrono sui *social* consapevoli così facendo di rinunciare in una qual misura alla proprietà esclusiva su di esse, ma anche al – ben più importante – “testo ombra”; ne *Il capitalismo della sorveglianza* troviamo la distinzione fra queste due tipologie “testuali”:

Se parliamo del primo testo, noi ne siamo tanto gli autori quanto i lettori. Questo testo rivolto al pubblico ci è chiaro e familiare [in quanto] è composto da quello che mettiamo sulle sue pagine: i nostri post, i nostri video, le nostre foto e storie, la nostra musica, i nostri 'like' e tweet, e tutto il gran baccano delle nostre vite.

Sotto il regime del capitalismo della sorveglianza, però, il primo testo non è più solo, ma lascia un'ombra alle sue spalle [...]: il *testo ombra*. Tutto quello che offriamo al primo testo [...] diventa un bersaglio per l'estrazione del surplus. Questo surplus riempie le pagine del secondo testo, che è celato alla nostra vista [...] e dice di noi più di quanto noi stessi possiamo sapere.<sup>100</sup>

Attraverso la dinamica dei due testi possiamo apprendere in che modo il *synopticon* dei social network riproponga quella sorveglianza a senso unico che costituisce un tratto distintivo del *panopticon* di Bentham: quanto più trasparente è l'identità degli utenti tanto più oscuro è il meccanismo mediante il quale questi ultimi vengono osservati e analizzati. Propongo quindi di soffermarci su tale oscurità del pozzo per far emergere l'affinità con l'elemento sorvegliante enfatizzato dalle distopie.

In tali opere, come abbiamo visto, la trasparenza sociale risultava funzionale al potere che manteneva per sé l'accesso alla conoscenza di tutto ciò che riguardava gli individui i quali, dal canto loro, non potevano sapere nulla di ciò che avveniva nelle sue stanze; tale disparità non era che un'espressione dell'assoluta supremazia del potere politico sul singolo che tuttavia poteva ancora percepire la costrizione – e la contraddizione – insita nella pretesa di mostrarsi totalmente a un potere di per sé oscuro. Nella nostra realtà invece, il fenomeno della vetrinizzazione sociale fa sì che l'esibizione dell'identità e la trasparenza personale siano vissute quali espressioni della propria volontà e non passivamente come obblighi imposti da una forza politica alla cui volontà occorre sottostare, pena la repressione. Le piattaforme digitali intercettano tali dinamiche e le promuovono in quanto attraverso di esse possono ottenere quel surplus di informazioni necessario al proprio funzionamento.

Ciononostante, se l'estrazione del surplus comportamentale – derivante in particolar modo dal *testo ombra* – fosse trasparente agli utenti, essi potrebbero influenzarla alterandone così il valore conoscitivo: in altre parole, se ciascuno fosse a conoscenza dell'effettivo utilizzo di quei dati che – attualmente – non è consapevole di offrire, potrebbe correggere il proprio comportamento, modificare le proprie abitudini digitali in risposta alle informazioni che queste producono, oppure decidere di escludere la piattaforma dall'accesso a una parte più o meno

---

<sup>100</sup> S. Zuboff, *Il capitalismo della sorveglianza*, p. 199.

vasta della propria identità, e così facendo “inquinare” il pozzo sinottico che si troverebbe alimentato da un flusso di dati dai quali sarebbe difficile estrarre schemi comportamentali utili da un punto di vista commerciale. Se la trasparenza venisse estesa alle piattaforme stesse si creerebbe una sorta di corto circuito: la condotta digitale degli utenti si modificherebbe a seconda delle informazioni che questa produce e per converso l’analisi dei dati prodotti influenzerebbe la provenienza di questi ultimi. Il valore economico dei *pattern* di comportamento derivanti da un simile gioco di specchi sarebbe pressoché pari a zero in quanto i meccanismi di predizione e condizionamento dei consumi degli utenti sarebbero a conoscenza di questi ultimi i quali potrebbero decidere di rispondere diversamente, secondo modalità imprevedibili e, pertanto, non influenzabili.

La trasparenza sinottica che contraddistingue i social media si configura quindi come l’esempio digitale di ciò che, seppur enfatizzato sino all’estreme conseguenze, possiamo osservare nelle antiutopie: come il potere politico di queste poggia sulla totale e univoca conoscenza dei suoi cittadini, così l’interesse aziendale dei *social* è legato alla conoscenza sempre più profonda dei suoi utenti purché questi siano esclusi dalle dinamiche con le quali vengono sorvegliati.

Il principio sotteso a una simile pratica è quello che potremmo chiamare, per usare le parole della Zuboff, come della «cleptomania della privacy»<sup>101</sup>: la mera *personalità* dei dati degli utenti non ne implica l’annessa *proprietà*, che viene quindi rivendicata dalla piattaforma che si occupa di raccogliarli, analizzarli ed estrarne un prodotto vendibile al mercato degli inserzionisti ricavandone così un profitto. La legittimazione di tale esproprio, a vantaggio pressoché esclusivo della compagnia digitale, risiede nell’accettazione delle cosiddette condizioni d’uso richieste al momento dell’iscrizione: la trasparenza nella forma assunta sui social media difende la liceità della pratica di cui ci stiamo occupando in virtù di un contratto *liberamente* accettato dal nuovo utente in cui questi rinuncia alla proprietà esclusiva sui suoi dati personali.

La resa dinanzi alla scelta fra la trasparenza incondizionata da un lato e l’impossibilità di partecipare ai *social* dall’altro è davvero libera? Se non lo è, come può legittimare la piattaforma a estrarre dai dati degli utenti più informazioni di quanti questi sappiano di concedergli? L’affinità con i processi distopici diviene qui più evidente. Non a caso la Zuboff analizzando l’accettazione delle *policy* che dovrebbero mettere al riparo le piattaforme da ogni rivendicazione giuridica, impiega il termine “non-contratto”:

---

<sup>101</sup> Ivi, p. 158.

Il non-contratto non è uno spazio per le relazioni contrattuali ma un'esecuzione unilaterale che rende superflue tali relazioni.<sup>102</sup>

Il non-contratto in questione, anziché sancire un rapporto equo fra due parti che si vincolano reciprocamente su un piano paritario, decreta la legittimità di un'asimmetria importante: l'utente accetta di alienare la sua identità (o per essere più precisi il surplus di informazioni estraibili da essa) in cambio della possibilità di usufruire del mezzo di cui l'azienda si serve per ricavare il proprio margine di profitto all'interno di una dimensione in cui la scelta alternativa, la rinuncia all'impiego dei social network, è sempre meno praticabile – come abbiamo visto nel paragrafo precedente.

La natura “non contrattuale” dell'accettazione dei termini di servizio emerge anche dalla loro configurazione, infatti:

Praticamente nessuno legge davvero un 'contratto' del genere. Un importante studio empirico di 543 soggetti che hanno avuto a che fare con problemi di privacy e sorveglianza ha scoperto che il 74 per cento di chi accede a un nuovo servizio online opta per un 'accesso rapido', bypassando il consenso ai termini del servizio e la policy sulla privacy. Chi dà un'occhiata a questi contratti oppressivi, in genere va direttamente alla fine per premere 'accetto'. I ricercatori hanno calcolato che i documenti richiedevano perlomeno quarantacinque minuti di lettura per essere compresi adeguatamente, ma chi li aveva letti l'aveva guardati per una media di quattordici secondi.<sup>103</sup>

Chiaramente, un contratto che – nella pratica – non può essere né letto né compreso pienamente, e che implichi una rinuncia unilaterale da parte di un utente di fatto escluso dalla possibilità di conoscere in che modo verrà sfruttata la trasparenza a cui viene sottoposto, difficilmente potrà dirsi equo e/o legittimo. Ciononostante, anche in questo caso, ci troviamo dinanzi alla collisione fra due traiettorie d'interesse, per così dire: quella tracciata dalle compagnie digitali – che sulla scorta del principio della cleptomania della privacy si vedono legittimate nella loro pratica di estrazione di surplus comportamentale – e quella delle aziende che ricorrendo all'advertising targettizzato vedrebbero semplicemente ridursi il proprio margine di profitto qualora ai social network venisse richiesto di rendere biunivoca la trasparenza, o peggio venisse dichiarata semplicemente illecita la pratica della sorveglianza digitale da essi impiegata a scopi commerciali.

---

<sup>102</sup> Ivi, p. 235.

<sup>103</sup> Ivi, pp. 251-252.

In conclusione, possiamo sostenere che la trasparenza che contraddistingue l'ambiente delle piattaforme digitali non sia meramente il frutto di dinamiche accidentali, ma piuttosto il risultato di condizioni culturali precedenti al fenomeno dei *social* i quali, dal canto loro, le hanno fatte proprie e in un certo senso incrementate nella direzione suggerita dalla propria infrastruttura economica – come abbiamo potuto osservare nel capitolo precedente. Propongo quindi di passare a un'altra analogia fra i *topoi* distopici e i social media, un'affinità a cui abbiamo parzialmente accennato in questi ultimi due paragrafi: la questione della libertà.

#### 4.1.3. *La questione della libertà*

Il potere del potere consiste proprio nel fatto che possa suscitare desideri e azioni anche senza impartire un 'ordine' esplicito.<sup>104</sup>

Il problema posto dalla libertà, o meglio dalla sua assenza, abbiamo visto essere uno dei *leitmotiv* delle distopie le quali spesso lo descrivono con i toni della repressione poliziesca o della sorveglianza civica. Nell'opera di Huxley tuttavia possiamo osservare la stessa privazione secondo una modalità in un certo senso "più raffinata", che ne aumenta l'efficacia e l'efficienza: mi riferisco al cosiddetto *condizionamento*. In tale fenomeno riscontriamo l'essenza della coercizione, ossia l'ottenimento dell'obbedienza mediante l'annullamento della volontà altrui a favore esclusivamente di quella dei detentori del potere; ciò rappresenta in ogni caso lo scopo ultimo, sia questo perseguito *a posteriori*, con i mezzi della repressione fisica – il terrore per esempio – oppure *a priori* attraverso la manipolazione psicologica della volontà.

Esaminando le affinità che intercorrono fra l'aspetto omologante descritto dalle distopie e quello a suo modo presentato dai *social*, abbiamo visto che la questione della libertà di scelta non è affatto secondaria. L'omologazione distopica non è che il grado più alto di negazione della libertà personale, ottenibile facendo leva sul conformismo in una direzione funzionale a un certo tipo di potere: l'opzione divergente implica, in tale contesto, un carico fisico e psicologico insostenibile per il singolo individuo, al punto da non potersi considerare più nemmeno propriamente un'opzione. Se però smorziamo i toni a cui ricorrono gli autori e ci concentriamo sul fenomeno prima che venga da essi enfatizzato, ci accorgiamo che le dinamiche omologanti scaturiscono da una diminuzione delle probabilità che una data scelta, o una determinata serie di esse, possano essere intraprese. Il peso psicologico da sostenere, per esempio, qualora si optasse per non partecipare a un social media sempre più in voga, non è di per sé rilevante fintato che esistono alternative percorribili – e di fatto percorse da un certo

---

<sup>104</sup> Byung-Chul Han, *Che cos'è il potere*, p. 18.

numero di membri della propria comunità. Nel momento in cui però lo spazio dell'alternativa si riduce, escludendo l'individuo dalle relazioni sociali che si svolgono sempre più attraverso una piattaforma digitale a cui egli si rifiuta di partecipare, la libertà del suo dissenso diminuisce. Non far parte di una specifica comunità, in una dimensione sociale costituita da una molteplicità di gruppi, non costituisce di per sé un limite alla propria libertà: il cosiddetto "anticonformismo" in realtà è tale solo relativamente alle norme, agli stili di vita e alle idee dominanti in una società; per diminuire il carico psicologico che di per sé imporrebbe, gli anticonformisti spesso entrano a far parte di comunità minoritarie conformandosi agli standard, allo stile e alla linea di pensiero semplicemente di una cerchia più ristretta. La libertà di scegliere, per così dire, il proprio "conformismo" viene garantita dalla pluralità delle alternative; allo stesso modo può essere gradualmente estinta con il venir meno di queste ultime – come possiamo osservare nel fenomeno *social* preso complessivamente (tenendo presente che non è necessario che raggiunga le tinte fosche di un'antiutopia come quella de *Il Cerchio*, per potersi dire analogo a esso).

Allo stesso modo la trasparenza sociale quale principio veicolato dall'affermarsi dei social network ripropone le medesime dinamiche di riduzione della libertà: la scelta di non far propria la dottrina dell'ostentazione, di difendere la legittimità della propria sfera privata dall'intrusione digitale, di decidere in che misura essere "socialmente trasparenti", sono scelte pur sempre percorribili, ma di fatto ogni giorno meno percorse, tanto più se osserviamo il comportamento dei cosiddetti *nativi digitali* ovvero coloro che – per una questione anagrafica – non hanno, né hanno potuto avere, un confronto con realtà diverse da quella digitalizzata dai social network. Il successo pressoché totale e incondizionato di una cultura che ha sfruttato la vetrinizzazione sociale per declinarla nella sua variante digitale, ha al contempo ridotto i margini di libertà disponibili: per condensare in una formula il processo qui esposto potremmo dire che nella società digitale della trasparenza chi in essa non appare di fatto scompare *tout court*. Naturalmente, nel momento in cui l'opzione dell'apparenza implichi la scomparsa sociale di chi non la adotti, tale opzione cessa in qualche modo di essere tale e diviene sempre più una necessità<sup>105</sup>.

Sinora abbiamo ricercato gli effetti coercitivi dei *social* per così dire dal loro "esterno", esaminando la natura delle ripercussioni su coloro che divergono dai canoni imposti dalle piattaforme digitali; cosa succede però se guardiamo all'interno di queste? Tornando all'idealtipo a cui più volte abbiamo fatto riferimento negli ultimi paragrafi, possiamo porre la

---

<sup>105</sup> Occorre ricordare che quelle che stiamo rintracciando in questo paragrafo sono tendenze, inclinazioni, disposizioni della società ad assumere una determinata configurazione in conseguenza all'avvento dei *social*; non stiamo tentando di descrivere l'attuale *status quo*.

nostra attenzione sulla sua finalità, sulla ragione ultima per la quale definiamo per l'appunto *ideale* tale obiettivo. Il bisogno di escludere la possibilità dell'esistenza di sacche resistenti al coinvolgimento nelle piattaforme digitali da un lato, e l'annessa esigenza di conoscere ogni informazione personale possibile dall'altro, trovano la loro ragion d'essere nella qualità degli schemi comportamentali ricavabili dagli utenti: in altre parole solo sapendo "tutto" di "tutti" quei prodotti predittivi che sono la vera merce di scambio fra l'azienda e gli inserzionisti, possono raggiungere il grado più alto di correttezza – e di conseguenza essere più remunerativi. Esplicitato lo scopo, come è possibile conseguirlo in un contesto reale, in cui la conoscenza in questione è pur sempre e soltanto parziale?

L'interrogativo che sorge spontaneamente una volta appresa l'infrastruttura dei social media e l'*idealtipo* ad essi connaturato è: perché limitarsi a intercettare i comportamenti di consumo mediante la loro previsione, quando di fatto si ha il potere di influenzarli aumentando così le probabilità che questi si verifichino – rendendo quindi più "predittivo" il prodotto da cui dipendono i margini di profitto?

Nella limitazione della libertà occorre tener presente il passaggio – pressoché obbligato – delle aziende digitali, da un modello economico *della previsione*, oltretutto quello che abbiamo descritto nel capitolo precedente, a quella che la Zuboff definisce come un'economia *dell'azione*. Tale formula indica un'economia che aggiungendosi alla prima ne incrementa esponenzialmente il volume d'affari, rivolgendosi alle pratiche cosiddette di "modifica comportamentale" ossia di intervento sulla condotta e sulle abitudini degli individui, senza che questi ultimi ne siano consapevoli. La necessità di tale sviluppo è palese:

Il fascino dei guadagni della sorveglianza porta all'accumulo ininterrotto di un numero sempre maggiore di forme predittive di surplus comportamentale. La fonte più predittiva di tutte è un comportamento che sia già stato modificato per orientarlo verso esiti sicuri.<sup>106</sup>

L'autrice esamina diverse strategie di modifica del comportamento possibili. Il *tuning* e l'*herding* sono modalità che prevedono di riconfigurare la situazione in cui l'individuo si trova a operare per aumentare la probabilità che adotti un certo comportamento piuttosto che un altro: l'esempio più celebre di *tuning* è il "nudge" ovvero quella sorta di "gomitata" che sospinge l'attore ad agire in un modo conforme alle intenzioni di chi ha architettato la situazione. L'*herding* è una variante più invasiva di tale approccio che prevede la ristrutturazione comandata delle circostanze: la porta di un frigo che si blocca automaticamente per impedirne

---

<sup>106</sup> S. Zuboff, *Il capitalismo della sorveglianza*, p. 313.

l'accesso a chi si trova a dieta, o lo spegnimento a distanza di un'automobile in ritardo con i pagamenti delle rate, sono alcuni esempi di *herding*<sup>107</sup>. Vi è infine il *condizionamento operante* teorizzato da Skinner che prevede la ricompensa/punizione di determinati schemi di comportamento al fine di ottenerne l'adozione da parte degli individui sottoposti a tale processo – il quale, a seconda dei casi, prende il nome di “rinforzo” positivo o negativo. Il minimo comune denominatore di tali procedimenti – nel momento in cui vengono implementati dalle piattaforme digitali – consiste in un principio ad essi connaturato: l'esautorazione dell'autonomia individuale.

Chiaramente la misura di quanto possiamo dirci “autonomi” rispetto alle influenze del mondo esterno è una questione che esula dalle possibilità di questo lavoro, tuttavia possiamo circoscriverne l'ambito a una dimensione più specifica: con autonomia s'intende in questa sede l'indipendenza da quelle che potremmo definire come le “autonomie altrui” ossia il diritto a non vedere manipolata la propria volontà da quella di terze parti, senza esserne consapevoli. Per fare un esempio, se veniamo persuasi da un amico a seguire il suo consiglio contro quella che era la nostra volontà iniziale, ciò non riduce la nostra autonomia: restiamo pur sempre liberi di agire diversamente proprio in quanto consapevoli dell'influsso che ci ha portati a mutare opinione. Al contrario, la modificazione comportamentale prevede la non consapevolezza, da parte dell'individuo, della manipolazione a cui è sottoposta la sua facoltà di decidere quale condotta adottare: come abbiamo visto nel paragrafo sulla trasparenza sinottica, se quest'ultima fosse reciproca si verificherebbe un corto circuito tra le intenzioni dell'azienda digitale e quelle degli utenti – a scapito dei profitti ricavabili dalla prima naturalmente.

In altre parole, quanto più la libertà degli individui viene soppiantata da un'*eteronomia*, ossia da quel diritto delle aziende a intervenire sui processi decisionali dei singoli utenti senza che questi possano prenderne coscienza apertamente, tanto più la “predittività” dei prodotti generati dalla piattaforma digitale sarà elevata – e con essa i proventi ottenibili. In tal senso possiamo riscontrare una similitudine tra gli esiti distopici di un'opera quale *Il mondo nuovo* e la propensione dei *social* a esautorare l'autonomia individuale a favore di un'*eteronomia* che restringa i margini di libertà del singolo, condizionandolo mediante quelle strategie di modifica comportamentale che conseguono dalla loro stessa natura commerciale. Nell'opera di Huxley infatti gli individui agivano autonomamente e in libertà solo a patto di ignorare quanto avevano subito durante il loro sviluppo fisiologico; se però anche in questo caso riduciamo l'enfasi

---

<sup>107</sup> Ivi, p. 312.

distopica, ci troviamo nella posizione di dover stabilire quanto sia ancora distinguibile tale fenomeno da quello messo in atto da una compagnia come Facebook, la quale:

arrogandosi l'autorità di sperimentare, dichiara che il futuro dei comportamenti altrui appartiene al capitalismo della sorveglianza. Affermando di poter modificare le azioni umani in modo segreto e a scopo di lucro, [...] ci esilia dal nostro stesso comportamento.<sup>108</sup>

Oltre alla disposizione omologante, al ruolo giocato dalla trasparenza e alla propensione a suo modo coercitiva, resta ancora un ultimo aspetto dei *social* da confrontare con un *topos* delle distopie: che rapporti intrattengono i social media con la verità e la menzogna?

#### 4.1.4. *Post-verità e fake news*

Nel mondo *realmente rovesciato*, il vero è un momento del falso.<sup>109</sup>

Le distopie manifestano quasi sempre un'alterazione della verità, ovvero una sorta di inganno collettivo finalizzato a distorcere in qualche modo la realtà delle cose: lo vediamo nella correzione "politica" della storia in *1984*, così come in *Fahrenheit 451* di Ray Bradbury con la presunta sediziosità dei libri, o ancora ne *La penultima verità* di Philip Dick dove sono presenti diversi livelli di accesso alla verità – tanto presso il popolo del sottosuolo quanto nella classe dirigente in superficie. Finora abbiamo già potuto esaminare in che modo il potere esercitato dai *social* richieda un'asimmetria nella conoscenza, di fatto unidirezionale da parte delle aziende digitali nei confronti degli utenti e non viceversa; questo di per sé rappresenterebbe un'analogia con i processi enfatizzati dalle antiutopie dove il potere esclude il popolo dalla conoscenza di determinate informazioni poiché tale interdizione gli garantisce una posizione di controllo incondizionato sulle masse. Ma non è su tale fenomeno che intendo soffermarmi.

Ne *La macchina si ferma* viene presentato un curioso concetto di "verità": quanti più passaggi ha dovuto superare la notizia di un fatto per raggiungere il pubblico, tanto più essa potrà dirsi affidabile. Come abbiamo ormai appreso, questo è il risultato dell'exasperazione di un fenomeno portato dalla distopia sino all'assurdo, ma cosa ci dice sulla sua origine? Se assumiamo quali *fatti* semplicemente gli eventi primi da cui provengono le notizie, possiamo facilmente intuire che quanti più gradi di intermediazione dovranno subire per essere noti al pubblico, tanto più probabili saranno le distorsioni, le interpretazioni e/o le prospettive che questi avranno affrontato: la forma finale con cui noi apprendiamo una notizia non è indifferente alla distanza che la separa dalla sua origine.

---

<sup>108</sup> Ivi, p. 325.

<sup>109</sup> G. Debord, *La società dello spettacolo*, p. 45.

Consapevole di tale dinamica, una società, in cui la “verità” rappresenta un valore fondamentale, tenderà di sorreggerla mediante il principio dell’*autorevolezza*: le fonti di informazione devono mettersi al riparo dalla smentita perché questa minerebbe la fiducia che il pubblico ripone in esse. Una fonte non autorevole acquisirebbe su di sé lo stigma della menzogna; per quanto fazioso possa essere un organo d’informazione, esso non può permettersi di ricorrere alla falsità *tout court*, senza con ciò stesso rischiare di perdere il proprio potere – fondato per l’appunto sull’*autorevolezza*. Naturalmente occorre a questo punto un chiarimento: il valore della verità invalso presso una società la preserva per ciò stesso dalla menzogna? La risposta è ovviamente negativa: il potere – in ogni sua declinazione – ha da sempre fatto ricorso (in diversa misura) alla menzogna. Le falsità hanno la capacità di plasmare la percezione della realtà a favore di chi le enuncia e questo rappresenta un vantaggio considerevole a cui gli esseri umani, pur biasimandolo, non hanno mai rinunciato.

Paradossalmente però, la forza delle falsità è condizionata dalla credenza nella verità: solo verso coloro che nutrono un vivo interesse per la verità<sup>110</sup> può aver senso mentire. La menzogna è la proposta di una verità “alternativa” che possiede tanta più forza quanta più fede viene riposta nel suo fondamento da coloro a cui è indirizzata. Tuttavia, cosa succede in un contesto in cui è la verità stessa a non essere più un valore? Si può ancora parlare di falsità se a mancare è la fiducia nell’esistenza di qualcosa come la verità? A mio avviso è qui che entra davvero in gioco il concetto di *post-verità*.

Per usare le parole di Baricco, l’habitat digitale «è troppo instabile, dinamico e aperto per essere [...] gradito a un animale sedentario, lento e solenne come la verità»<sup>111</sup>. Nonostante lo stesso autore faccia notare come già in passato vi siano stati ambienti per così dire “ostili” alla verità, egli fa a meno di usare la teoria della *post-verità* definendola «il prodotto di un’élite intellettuale impaurita, conscia di non controllare più la quotidiana produzione di verità»<sup>112</sup>. Personalmente ritengo al contrario che essa si riveli particolarmente utile nel comprendere gli sviluppi del valore della verità con l’avvento dei *social*, a patto di chiarire cosa s’intenda con tale categoria. La *post-verità* (qui usata come sinonimo di “post-fattuale”) è in un certo senso un fatto culturale capace di evidenziare un elemento peculiare di una società, ovverosia la tendenza a soppiantare il valore della verità invalso all’interno di un gruppo sociale. Per comprenderne le potenzialità occorre capire come la *post-verità* indichi una diffusa sfiducia

---

<sup>110</sup> Il concetto di verità a cui facciamo riferimento è quello del senso comune, ossia una “corrispondenza” fra descrizione e fatti: non è necessario in questa sede inoltrarci nelle criticità di una simile definizione.

<sup>111</sup> A. Baricco, *The Game*, p.273.

<sup>112</sup> Ivi, p. 281.

verso la possibilità stessa di pervenire alla verità (relativamente a determinate notizie), quasi come se essa di fatto non esistesse; il che è ben diverso dal caso della falsità la quale viceversa presuppone una radicata fiducia nella verità – purché questa coincida con quella enunciata da chi mente.

Spostandoci nella dimensione digitale dei *social* possiamo sostenere che le menzogne stiano alla verità come le cosiddette *fake news* alla post-verità. Soffermarsi sull'aspetto "falso" delle *fake news* significa precludersi la possibilità di comprenderne la novità e in meccanismi. Se guardiamo al passato possiamo ritrovare qualcosa affine sotto certi aspetti alle moderne "bufale": mi riferisco alla *propaganda*. La forza insita nel messaggio propagandistico non risiede nella verità del suo contenuto; se fa uso di fatti e/o dati (basti pensare all'uso retorico del linguaggio scientifico in politica), non è a scopo informativo bensì esortativo e persuasivo. Quando anche si rivelassero falsi i suoi contenuti, non per questo diminuirebbe l'energia con cui il messaggio persegue i suoi fini. Un principio che sarebbe semplicemente assurdo in ambito scientifico diviene perfettamente comprensibile (pure se non condivisibile) sul piano politico, come ad esempio quello esposto dal personaggio di Bernard Marx ne *Il mondo nuovo*, per il quale «sessantaduemila quattrocento ripetizioni fanno una verità»<sup>113</sup>.

Le *fake news*, considerato il peso culturale che sono andate acquisendo con l'affermarsi dei social network, sono l'indicatore capace di segnalarci la caratteristica post-fattuale dell'ambiente digitale. Baricco a tal proposito ripiega invece sul concetto di "verità-veloce" ossia:

una verità che per salire alla superficie del mondo – cioè per diventare comprensibili ai più e per essere rilevata dall'attenzione della gente – si ridisegna in modo aerodinamico perdendo per strada esattezza e precisione e guadagnando però in sintesi e velocità.<sup>114</sup>

Ma è davvero una semplice riconfigurazione del *design* – per usare la sua terminologia – della verità? Un mero adattamento della *forma* della verità affinché questa possa diffondersi in un determinato contesto, così come la forma mitologica era quella propria della società ateniese dell'VIII secolo a.C.<sup>115</sup>? A mio avviso la risposta è negativa in quanto tale prospettiva ignora alcuni aspetti decisivi: la società di massa, il ruolo dell'informazione e il potere politico. Questi tre elementi si intersecano nella società contemporanea (indicativamente dalla prima metà del

---

<sup>113</sup> A. Huxley, *Il mondo nuovo*, p. 57.

<sup>114</sup> A. Baricco, *The Game*, p. 285.

<sup>115</sup> Ivi, p. 288.

Novecento a oggi) secondo una modalità inedita e che non possiamo sottovalutare nel momento in cui ci troviamo a esaminare il fenomeno della post-verità.

Pur concordando con l'autore sulla relazione che intercorre fra società e modalità di informazione, non ritengo che l'avvento dei *social* abbia meramente alterato la forma della verità "fluidificandola": nell'ambiente digitale connotato dalla presenza dei social network, la post-verità incide direttamente sulla sostanza della verità, e questo per delle ragioni che risiedono nella natura stessa di tali piattaforme.

Nel momento in cui «Facebook è di gran lunga la fonte di notizie più popolare sulla politica e il governo»<sup>116</sup>, e condivide tale posizione con altri *social* come Twitter ad esempio, occorre analizzare quale ripercussione abbia sulla cultura di una società – dal punto di vista informativo – un simile fatto. Partiamo da ciò che Baricco indica come il nuovo *design* della verità richiesto dai social media: cosa implica il fatto che una notizia debba essere più "aerodinamica" per la dimensione digitale a cui è destinata, se intende riscuotere un certo grado di attenzione? Quali aspetti della verità "tradizionale" fanno sì che questa sviluppi troppo attrito, per così dire, per potersi diffondere? In definitiva, quale tipo di "inerzia informativa" caratterizza il mondo delle piattaforme digitali?

Se consideriamo a fondo la loro natura, i social media necessitano nello specifico di una materia prima che precede ogni raccolta di dati personali, ogni estrazione di surplus comportamentale, che è al tempo stesso alla base della loro propensione omologante e manipolatoria e che non ultimo è naturalmente implicata dalla trasparenza sociale che richiedono e promuovono: sto parlando dell'*attenzione*. Senza di essa, ovvero in mancanza del tempo che gli utenti decidono di trascorrere sui *social* concentrandosi sui contenuti che vi trovano e che scelgono di pubblicare, verrebbe meno la condizione necessaria per catturarne i dati personali e le abitudini di navigazione; inoltre quanta meno attenzione gli individui prestano alle piattaforme digitali, tanto minore è l'impatto sulle relazioni sociali "analogiche" – e di conseguenza meno omologante può dirsi il fenomeno del loro avvento. Naturalmente non prestare attenzione all'immagine di sé e/o a quella degli altri sarebbe un comportamento contrario alla dottrina dell'ostentazione in vigore sui social network che abbiamo descritto precedentemente. Per tutte queste ragioni l'attenzione intesa come coinvolgimento mentale è di primaria importanza: ciò vale anche sotto il profilo informativo dal momento che tali spazi digitali sono sicuramente fra le principali fonti di informazione consultate dagli utenti.

---

<sup>116</sup> C. Sunstein, *#republic*, p. 158.

L'ambiente virtuale in cui le notizie si trovano a competere per ottenere visibilità è, dal punto di vista dell'utente, *iperstimolante*: la ricchezza di stimoli è tanto elevata che solo adottando determinate strategie le informazioni possono sperare di imporsi alla nostra attenzione. Per superare la selezione digitale è necessario un approccio notizia-utente improntato alla *brevità* e alla *radicalità*: informazioni lunghe richiedono troppo tempo per essere assimilate e la nostra attenzione – da un punto di vista psicologico – è di per sé incline a scemare con la durata richiesta dall'apprendimento; inoltre, in un mare di stimoli “a basso impatto” solo quelli che superano la media sono in grado di “spiccare” sugli altri, e così facendo attrarre su di essi la nostra curiosità. La regola non scritta sarà pertanto: contenuti fruibili in poco tempo e radicali al punto da distinguersi nel panorama tendenzialmente uniforme della concorrenza per l'attenzione.

L'effetto sulla verità delle informazioni segue inevitabilmente: la post-verità è la risposta di un ambiente che premia in termini di notorietà le notizie più agili, così come le opinioni espresse più brevemente e, in entrambi i casi, più sorprendenti e che suscitano emozioni più intense – siano di approvazione come di disapprovazione. La verità in un simile contesto scivola in secondo piano, il che di per sé non sarebbe problematico. Nulla vieta – in linea teorica – che il nuovo *design* non si adatti al contenuto della notizia in termini di verità: in questo caso avremmo notizie e opinioni dotate di fondamento e che sono inoltre agili, radicali e capaci di riscuotere l'attenzione del grande pubblico. La realtà sembra però prendere una piega differente, ma prima facciamo un passo indietro.

Il fenomeno della *personalizzazione* che abbiamo affrontato precedentemente, gioca un suo ruolo anche nel momento in cui un individuo intende ricercare delle informazioni: uno dei meccanismi più basilari nell'operare una selezione in un contesto iperstimolante consiste infatti nel basarsi sui gusti personali, di modo da scremare tutto ciò che potenzialmente supponiamo non possa risultare interessante e che implicherebbe perciò uno spreco d'attenzione. Così come il condizionamento di maggior successo è quello che conoscendo le nostre abitudini è in grado di prevedere il nostro comportamento in conseguenza a un determinato stimolo, allo stesso modo la notizia capace di riscuotere maggiore attenzione è quella “sintonizzata” sui nostri interessi, che a loro volta saranno noti alla piattaforma attraverso i meccanismi estrattivi che già abbiamo esaminato. Questa dinamica si traduce in un fenomeno esplorato da Cass Sunstein in *#republic* ovvero quello delle cosiddette *echo chambers*: apprendendo l'opinione dell'utente – sulla scorta delle notizie e del tempo dedicato alla loro lettura – la piattaforma tenderà a restituirgli notizie che possano attrarre la sua attenzione sino a creare una “camera di risonanza” in cui l'individuo è sempre maggiormente esposto a opinioni e posizioni affini alla sua

sensibilità. Se per un verso questo può apparire del tutto naturale, dall'altro occorre considerare il *design* delle informazioni che costituiscono la personale camera di risonanza dell'utente e applicare il fenomeno in questione a una società di massa.

Il risultato è che gli individui maturano il proprio immaginario, la propria visione del mondo, attingendo notizie da un ambiente strutturato per selezionarle in base alla loro brevità, radicalità e affinità con le posizioni già espresse in precedenza; la preoccupazione per la fondatezza (o in altre parole, la “verità”) non rientra fra i criteri di selezione, considerando che al contrario essa potrebbe comportare proprietà incompatibili con quelli appena elencati. Di fatto, in una simile dimensione, sono proprio le *fake news* a ottenere la visibilità maggiore: queste infatti non sono “appesantite” né da un legame con i fatti, né con la moderazione dei toni e al contempo sono più libere di conformarsi a qualsiasi opinione pregressa, essendo di fatto costruite per riscuotere più successo possibile in termini di attenzione<sup>117</sup>. La post-verità rappresenta un tratto dell'ambiente *social* che non esclude di per sé la verità delle notizie dotate di fondamento; tuttavia, inserendole in un contesto competitivo dove sono costrette a riconfigurarsi per destare la stessa attenzione delle *fake news* esse, paradossalmente, perdono proprio molte di quelle caratteristiche che le distinguono dalle “bufale”. Esaustività, precisione, coerenza interna, presentazione delle fonti e il riguardo per l'attendibilità, sono elementi semplicemente controproducenti ai fini della competizione con le *fake news* e da ciò consegue una pesante collateralità: quanto più la verità deve assomigliare alla falsità per essere conosciuta, tanto meno gli utenti svilupperanno la capacità di discernere fra le due, come mostrato da Manfred Spitzer nel suo *Emergenza smartphone*:

«Se cerco qualcosa su internet e trovo venti opinioni diverse, come faccio a sapere qual è quella corretta?» mi ha chiesto di recente uno studente molto brillante di circa 16 anni. Ha quindi proseguito dicendo che, poiché non ha alcuna possibilità di riuscire a individuare l'opinione corretta, ha smesso di cercare la verità.<sup>118</sup>

In questione non è qui se internet e i social network impediscano di fatto l'accesso alla verità delle informazioni che consultiamo (che sarebbe alquanto discutibile come posizione) ma se siano o meno inclini a favorirlo piuttosto che ostacolarlo: l'opinione del nativo digitale pocanzi espressa è indicativa in questo senso, nel suggerirci cioè la disposizione del mondo digitale – e di conseguenza dei *social* che ne sono l'ambiente più frequentato – ad affievolire l'interesse per

---

<sup>117</sup> M. Spitzer, *Emergenza smartphone*, p. 238.

<sup>118</sup> Ivi, p. 188.

la verità. L'atmosfera post-fattuale di tali piattaforme risulta pertanto simile, sotto questo aspetto, a quella delle distopie laddove in queste ultime, in virtù dell'enfasi che le contraddistingue, la possibilità di conoscere la verità è semplicemente negata del tutto.

Nelle antiutopie osserviamo frequentemente una propaganda tanto pervasiva da obnubilare i cittadini, la cui visione del mondo è totalmente plasmata dal potere; se però smorziamo la radicalità di questa prospettiva possiamo accorgerci di come l'inclinazione dei *social* alla post-verità generi negli utenti da un lato un disinteresse – più o meno marcato – nei confronti della fondatezza delle opinioni su cui si fonda il loro immaginario, e dall'altro la tendenza a edificare quest'ultimo a partire da una dimensione propensa a rinchiuderlo in camere di risonanza il cui scopo latente è quello di catturarne quanta più attenzione possibile anziché garantirgli la solidità della posizione che andrà assumendo nei confronti della società e del mondo; a mio avviso questa può considerarsi la collateralità informativa dei *social* ovvero sia quell'effetto non previsto dagli ideatori, ma ciononostante prevedibile se consideriamo nel loro complesso le condizioni sinora esposte.

Come nei casi precedenti, ciò che mi preme sottolineare in conclusione è la “non accidentalità” dei processi che rendono analoghi i social media ad alcuni dei fenomeni presenti nelle antiutopie. Nel caso della verità, la domanda sottesa a quest'ultimo paragrafo può essere così riassunta: se attenuiamo l'enfasi posta sulla propaganda effettuata dal potere politico nelle distopie, quanto di ciò che otteniamo può distinguersi dalle tendenze manifestate dal potere economico all'interno delle piattaforme digitali, relativamente ai suoi interessi nei confronti di un ambiente caratterizzato dalla post-verità? In altre parole, una società digitalizzata che rinunci alla verità quale valore culturale, in che misura potrà distinguersi da una che ha accettato di costruire la propria visione del mondo sulla propaganda politica?

## 4.2. Il monopolio digitale del potere

Il potere raggiunge un alto livello di stabilità quando [...] s'inscrive in una 'quotidianità'. Non è la costrizione, bensì l'automatismo della consuetudine a incrementare la sua efficacia. Un potere assoluto sarebbe quello che non appare mai, che non fa mai riferimento a sé stesso, anzi si fonde del tutto con l'ovvio. *Il potere risplende mediante l'assenza.*<sup>119</sup>

---

<sup>119</sup> Byung-Chul Han, *Che cos'è il potere*, p. 60.

Ho proposto in questi ultimi paragrafi le analogie che a mio avviso possiamo scorgere tra i principali *leitmotiv* delle distopie e l'attuale fenomeno dei social network, ma resta ancora un ultimo motivo ricorrente da confrontare: il potere.

Nelle antiutopia il potere a suo modo scompare: esso ha raggiunto una forza tale da estinguere ogni lotta per la sua conquista, congelando se stesso e la società in una sorta di "autocrazia ideale", dove la conflittualità – che nel mondo reale è un aspetto intrinseco di qualsiasi tipologia di potere – sembra essere del tutto scomparsa; in ciò l'antiutopia raffigura perfettamente il rovescio dell'utopia, condividendo con essa la medesima staticità – seppur in senso opposto. Ogni *topos* che abbiamo preso in esame non era che una manifestazione di questo fatto originario, un elemento che a suo modo indicava la piega presa dall'assenza di conflittualità, un sintomo di quel morbo politico rappresentato dal potere distopico.

Non resta quindi che prendere in considerazione l'ipotesi che ne consegue: i *social media* manifestano a loro modo una tendenza "autocratica", o in altre parole un'inclinazione a prevaricare sugli attori che si contrappongono ad essi criticandone la natura? Per essere più precisi: i social media hanno la capacità di imporsi sul mondo in misura tale da escludere ogni conflitto che pretenda di svolgersi all'esterno e contro di essi?

L'autocrazia distopica, non meno dei totalitarismi reali, ha una sua peculiare ambizione distintiva: la *totalità*. L'esercizio del potere si affranca dalla conflittualità quando raggiunge una dimensione totale che esclude ogni margine di contestazione, ossia nel momento in cui è in grado di governare incondizionatamente secondo il proprio arbitrio. Ora propongo di tornare alle parole di Baricco allorché, nell'espone quel «modo di pensare che sarà poi comune a tutti gli organismi nati dall'insurrezione digitale»<sup>120</sup>, lo definisce come la propensione a:

Considerare IL TUTTO una misura ragionevole, un sensato campo da gioco, anzi l'unico campo da gioco su cui valesse la pena giocare.

[...] Una volta IL TUTTO era il nome che davamo a una grandezza ipotetica; dall'inizio dell'insurrezione digitale non solo è diventato il nome di una quantità misurabile e possedibile, ma alla lunga il nome dell'unica quantità presente sul mercato: l'unica unità di misura significativa. Se una cosa non misura UN TUTTO ha proporzioni talmente minime che sostanzialmente non esiste.<sup>121</sup>

Questa mentalità la riscontriamo in ciascuna delle analogie proposte nel paragrafo precedente. L'omologazione, intesa quale partecipazione ineluttabile alle piattaforme digitali,

---

<sup>120</sup> A. Baricco, *The Game*, p. 232.

<sup>121</sup> Ivi, pp. 232-233.

prevede il coinvolgimento della *totalità* degli individui; la trasparenza anela a conoscere – di ogni individuo – la *totalità* delle informazioni ricavabili dalla sua persona fino a prevederne e condizionarne il comportamento con un margine di errore tendente a escludere del tutto l'autonomia individuale – vista come l'ultimo ostacolo da superare per conseguire l'eteronomia *totale*. In ultimo possiamo osservare la pretesa non tanto al monopolio dell'informazione (tipico delle dittature) quanto a quello sul suo ambiente: i *social* si propongono come l'unica dimensione possibile per l'informazione, impostando i canoni che questa dovrà rispettare per raggiungere quel pubblico che ricorre sempre più ad essi per tenersi informato – ed è di conseguenza maggiormente assuefatto alla forma che le notizie presentano su tali piattaforme.

L'ambizione totalitaria dei social network emerge ancor più chiaramente da quell'infrastruttura che ne definisce la natura. Essa infatti mostra chiaramente i tratti del fenomeno che la Zuboff definisce come il *capitalismo della sorveglianza*: un sistema economico fondato sul coinvolgimento di tutti gli individui sottoforma di utenti defraudati della propria autonomia, ai quali viene negato il diritto sulla proprietà dei rispettivi dati personali a favore del profitto della compagnia. Il potere decisionale dell'individuo è garantito fintanto che si esercita all'interno degli argini digitali stabiliti dalla sorveglianza, mentre ogni contestazione del sistema ne scivola perciò stesso ai margini subendo, per così dire, la forza centrifuga dell'ambiente virtuale architettato dai suoi ideatori. Mi preme sottolineare che – come nel caso de *Il mondo nuovo* – in tale dinamica l'elemento della libertà è ridotto ai minimi termini da entrambe le parti: gli utenti si prestano al “Game” (per usare la terminologia di Baricco) più o meno entusiasticamente e l'azienda segue le regole di un capitalismo che ha sì contribuito a creare, ma che date le dimensioni procede ormai secondo la propria inerzia.

I proventi della sorveglianza digitale conferiscono un potere economico tale da attribuire alle compagnie digitali – quali Facebook e Google – un peso politico: esempi come quello di *Cambridge Analytica* o l'uso massiccio di Twitter da parte del (ex) presidente degli Stati Uniti Donald Trump<sup>122</sup>, mostrano chiaramente i legami che stanno andando instaurandosi fra le cosiddette “Big Tech” e le istituzioni politiche “tradizionali”. Le novità apportate dall'insurrezione digitale guidata in buona parte dai *social* attribuiscono un peso specifico non indifferente a questi ultimi nel loro relazionarsi con il potere politico: i governi (occidentali, ma non solo) si interfacciano a una società che risente sempre più dell'influenza esercitata su di essa dai social media, e questo genera un adattamento delle strategie politiche a quelle più

---

<sup>122</sup> I cui account sono stati recentemente “silenziate” dai proprietari di alcuni *social* in conseguenza all'assalto di Capitol Hill da parte di diversi manifestanti pro-Trump, il 6 gennaio 2021.

funzionali al nuovo ambiente – pensiamo per esempio alla rivoluzione della comunicazione politica nel nostro paese, sempre più veicolata dalle piattaforme digitali.

Non è un caso pertanto che una distopia quale *Il Cerchio* di Dave Eggers si concluda paventando l'avvento di un «incubo totalitario»<sup>123</sup>:

Pensa a questo. Per anni il Cerchio ha divorato tutti i concorrenti, giusto? Questo, semplicemente, rende la società più forte. Già il 90 per cento delle ricerche mondiali vengono effettuate tramite il Cerchio. Senza concorrenti questa percentuale salirà. [...] Ora, tu e io sappiamo che, se riesci a controllare il flusso delle informazioni, puoi controllare ogni cosa. Puoi controllare la maggior parte di ciò che ognuno vede o sa.

Tenendo a mente l'enfasi impiegata dal metodo critico dell'antiutopia, seguono immediatamente le medesime domande che potremmo porci nei confronti di aziende come quelle citate pocanzi:

Come può, uno, insorgere contro il Cerchio se controllano tutte le informazioni e l'accesso alle medesime? Vogliono che abbiano tutti un account del Cerchio, e sono molto avanti sulla strada che renderà illegale non averlo. Poi che succederà? Che succederà quando controlleranno tutte le ricerche e avranno pieno accesso a tutti i dati su ogni persona? Quando conosceranno ogni mossa che farà ogni singolo individuo? Quando tutte le transazioni monetarie, tutte le informazioni sulla salute e il DNA, ogni brandello della propria vita, buono o cattivo, quando ogni parola detta passerà attraverso un solo canale?<sup>124</sup>

*Il Cerchio* porta al parossismo tendenze che i social network manifestano – per quanto ancora *in nuce* – nella nostra società, e fra queste la più affine al minimo comun denominatore delle distopie è proprio la riduzione dei margini di contestazione nei confronti della rivoluzione digitale catalizzata da tali piattaforme. Considerata la natura commerciale e privata di queste ultime occorre quindi chiedersi: quanto siamo ancora liberi di opporci ad esse? In che misura possiamo obiettare efficacemente al loro utilizzo, portando argomenti che sostengano la nostra volontà di rinunciarvi? È possibile contrastarle contrapponendo al loro potere una scelta individuale non conforme ai loro diktat, oppure agire in tal senso significa semplicemente precludersi l'accesso alla società *tout court*?

Per rispondere ritengo sia sufficiente mettere alla prova questo sistema avvalendosi della libertà che tuttora concede: cosa succederebbe alle nostre interazioni sociali – nel senso più

---

<sup>123</sup> D. Eggers, *Il Cerchio*, p. 380.

<sup>124</sup> Ivi, p. 381.

ampio del termine – qualora accettassimo di rinunciare per un breve periodo esclusivamente all'utilizzo dei nostri account *social*?<sup>125</sup> Personalmente sono del parere che tale divergenza dalle richieste della nostra società digitalizzata dai social media, implicherebbe una reazione non poi così diversa (seppur meno intensa, come vedremo) da quella descritta in un passaggio de *Il capitalismo della sorveglianza* quando, il professor Milgram, propose ai suoi studenti di psicologia sociale un esperimento. Questo prevedeva un'azione in sé piuttosto insolita, per quanto banale: andare in metropolitana, scegliere un soggetto a caso, fissarlo e domandargli di cedere il suo posto senza alcuna giustificazione. Milgram stesso prese parte al suo test ma al primo tentativo si accorse immediatamente di essere «sopraffatto da un'inibizione paralizzante»<sup>126</sup>. Per quanto solo il secondo tentativo ebbe successo, Milgram comprese:

che ogni confronto con le norme sociali dipende soprattutto dalla possibilità di non rispettarle. Quel giorno in metropolitana non c'era un adolescente. Milgram era un adulto colto, uno studioso del comportamento umano, soprattutto dei meccanismi riguardanti l'obbedienza all'autorità, l'influenza sociale e il conformismo. La metropolitana era solo un luogo come tanti, non un'architettura realizzata dal capitale per la sorveglianza intensiva e la modifica del comportamento [...] eppure Milgram non era riuscito a vincere l'ansia di quella situazione. L'unica cosa che l'aveva resa sopportabile era la possibilità di uscire.<sup>127</sup>

Possiamo dire che la situazione dell'allontanamento volontario dai *social* con l'implicita messa in discussione della norma sociale che ne prevede la partecipazione quotidiana, sia radicalmente diversa da quella costruita da Milgram? Seppur attenuato e dilazionato nel tempo, il carico psicologico derivante dalla proposta di prendere le distanze dall'uso dei social network è davvero differente da quello sostenuto da Milgram (e da alcuni suoi studenti) considerato che in entrambi i casi siamo ugualmente consapevoli di poter uscire in qualsiasi momento dalle circostanze di stress imposte dall'esperimento?

Concludendo, la forza di quella che ritengo essere un'analogia tra i due casi emerge più nitidamente laddove il potere dei social media incontra meno resistenze, ovvero sui nativi digitali: se tra coloro che costituiranno la società di domani riscontrassimo un forte limite psicologico verso la possibilità di fuoriuscire da un sistema sociale contingente – che solo un

---

<sup>125</sup> Naturalmente il che non implica la rinuncia all'utilizzo del web e in una certa misura delle stesse piattaforme digitali (purché non vi si acceda).

<sup>126</sup> S. Zuboff, *Il capitalismo della sorveglianza*, p. 488.

<sup>127</sup> Ivi, p. 489.

decennio fa era ai suoi albori – che indizio potremmo leggerci raffrontandolo ai limiti presenti fra i protagonisti delle distopie nei confronti delle rispettive autocrazie?

## 5. CONCLUSIONI

L'accettazione docile e subliminale della loro influenza ha trasformato i media in prigionieri senza muri per gli uomini che ne fanno uso.<sup>128</sup>

Nel percorso che porta dall'utopia alla distopia e dal retroterra dei social network alle analogie che intercorrono con il genere distopico, ho intenzionalmente evitato un aspetto di quei *social* che impieghiamo quotidianamente: quello positivo. In fondo, i vantaggi che apportano alla nostra esistenza sono la ragione principale per cui vengono utilizzati così di frequente, e in essi risiede forse il motivo più ovvio del loro successo; se non proponessero qualcosa di nuovo, di desiderato, di piacevole, come avrebbero potuto radicarsi tanto pervicacemente nel nostro tessuto sociale? Resta pertanto da affrontare la più naturale delle repliche alla critica che abbiamo mosso sinora, ossia: posto che siano valide le analogie proposte con l'antiutopia, ma considerati inoltre i vantaggi che garantiscono, non è possibile correggere l'utilizzo di tali piattaforme? Esiste un modo per continuare a beneficiare delle migliorie che hanno portato al nostro stile di vita, rimuovendone esclusivamente i lati più oscuri, quelli che, quando ne diventiamo consapevoli, ci fanno percepire una vaga contraddizione in noi stessi fra ciò che intuiamo essere giusto e ciò che siamo coscienti di desiderare?

L'impostazione della domanda non è casuale. La maggior parte delle volte che vengono opposte delle obiezioni ai *social* ovvero delle critiche puntuali, sostenute da una conoscenza non superficiale della loro natura, ci si imbatte in una risposta particolare: esse vengono accolte. Raramente scaturisce un dibattito che entri nel merito della contestazione, che tenti cioè di smentire le ragioni dell'obiezione mossa contro i social media, tentando di mostrarne l'infondatezza o l'erroneità. Sovente si sfonda per così dire, una porta aperta, come se la maggior parte di noi percepisce – più o meno vagamente – il lato problematico del loro utilizzo, ma risolvesse la contraddizione imboccando una sorta di “terza via” che potrebbe essere così riassunta: “il problema non sono i *social* di per sé ma l'uso che se ne fa”.

L'uso dei social – nel sentire comune – presenta delle *derive*: pensiamo al cyberbullismo, al *revenge porn*, alla “nomofobia” ossia la paura di restare senza smartphone, così come quella di perdersi qualcosa di importante (abbreviata con l'acronimo inglese FOMO)<sup>129</sup>, o ancora ai più generici disturbi dell'attenzione e alle dipendenze dall'utilizzo dei cellulari (principalmente per navigare sulle piattaforme in questione). Il concetto di “deriva” – al pari di quello di “danno

---

<sup>128</sup> M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, p. 40.

<sup>129</sup> M. Spitzer, *Emergenza smartphone*, p. 113.

collaterale” analizzato da Bauman – contiene in sé un assunto implicito: essa è una piega imprevista presa da un fenomeno di per sé positivo ma che richiede delle misure correttive per mantenere la propria rotta originaria. La discussione si sposta in questo modo su di un piano molto più agevole: in gioco non c’è più una pratica che è entrata a pieno titolo nel nostro stile di vita, ma più semplicemente l’accordo sulla strategia da assumere per evitarne le *collateralità*.

Tale impostazione la ritroviamo – a grandi linee – nel saggio di Baricco al momento in cui, dovendo affrontare le evidenti “disfunzioni” del mondo digitale, afferma che «attualmente, la miglior cosa che si possa fare per correggere il Game, è raddrizzarlo»<sup>130</sup>. Questa posizione ignora a mio avviso un fatto fondamentale individuato da Marshall McLuhan nel suo saggio *Understanding media: the extensions of man*, del 1964. I social network, al pari di qualsiasi altro *medium*, non possono considerarsi meri strumenti di comunicazione – in senso lato – neutrali rispetto ai propri contenuti e alle dinamiche che innescano.

Prendiamo alcuni esempi. Rispetto al fenomeno dell’*hating*, ovvero delle cascate d’odio che si riversano nei commenti sui *social*, il tentativo di regolamentare i contenuti pubblicati educando gli utenti a un ipotetico uso responsabile delle piattaforme, non contempla il fatto che esse sono nate e si sono affermate proprio in virtù della libertà che garantivano rispetto alle norme invalse nella società reale; rettificare le storture della vetrinizzazione digitale attraverso uno strumento che si è affermato quale *synopticon* ossia un’ambiente votato a un tipo di sorveglianza fondata sulla dottrina dell’ostentazione, è quantomeno contraddittorio; prevenire le dipendenze dall’utilizzo compulsivo dello smartphone proponendo la moderazione nella durata del suo utilizzo, ignora quella natura delle piattaforme digitali a cui esso dà accesso, che coincide con un’infrastruttura capace di ricavare il “testo ombra” migliore proprio dall’assuefazione; dei disturbi della capacità di concentrazione (soprattutto fra i più giovani) si elude la relazione che intrattengono con un ambiente digitale votato all’*iperstimolazione* da un lato, e dall’altro alla cattura dell’attenzione attraverso contenuti che ne richiedono sempre meno. Questi sono ovviamente solo alcuni degli esempi tra quelli che potremmo portare, ma tutti suggeriscono la medesima prospettiva: agire sull’utilizzo come se questo non fosse correlato allo strumento in sé.

La prospettiva adottata in questa sede consiste al contrario nel rendersi conto di come «in tutti i casi ‘il medium [sia] il messaggio’, cioè la fonte prima degli effetti»<sup>131</sup> tenendo presente che «quando entrano in ballo questioni collettive come i media e le tecnologie, [...] è quasi

---

<sup>130</sup> A. Baricco, *The Game*, p. 324.

<sup>131</sup> M. McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, p. 282.

inevitabile che l'individuo non si renda conto degli effetti che subisce»<sup>132</sup>. Ciononostante, è necessario considerare quella visione dello *status quo* della nostra società che fa da sfondo alla scelta di spostare il dibattito su un terreno meno aspro: a proposito di tale *weltanschauung* la Zuboff parla di ideologia *inevitabilista* ovvero quella percezione della realtà sociale come:

Il prodotto di forze tecnologiche che operano al di fuori delle possibilità umane e delle scelte delle comunità, un movimento implacabile che nasce fuori dalla storia e spinge in una direzione che in qualche modo conduce alla perfezione della specie e del pianeta.<sup>133</sup>

Questa prospettiva si erge a ultima difesa della deriva tecnologica pocanzi esposta, in maniera di fatto parzialmente ambigua: per un verso difende la possibilità del differente uso dei mezzi, per un altro invece sostiene l'inevitabilità del loro affermarsi sollevando l'individuo da ogni responsabilità rispetto alle derive imboccate. In altre parole, si pone al riparo dalle obiezioni sostenendo che gli sviluppi dei social media siano dotati di una forza tale da concedere solo minimi margini di manovra, rispetto al loro impiego, e solamente su questi ci è dato d'intervenire. L'autrice prende viceversa una posizione molto netta contro l'inevitabilismo:

Comprendendo la logica interna del capitalismo della sorveglianza, possiamo capire che la realtà è un'altra: è stato creato da uomini e donne che potrebbero controllarlo, ma che hanno *semplicemente* scelto di non farlo.<sup>134</sup>

Il sentimento inevitabilista corrisponde in qualche modo a un fatalismo tecnologico funzionale, per l'autrice, alle esigenze delle grandi compagnie digitali che grazie ad esso incontrano sempre meno resistenze nell'esercitare il loro potere sulla società. Sotto alcuni aspetti, si può rinvenire un inevitabilismo latente anche nelle analogie distopiche proposte in questa sede: i rapporti causali delineati tra le condizioni culturali, l'infrastruttura economica e gli esiti digitali analoghi (nell'accezione che si è data di questo termine) alle derive distopiche, potrebbero suggerire un certo rigido determinismo, un'inevitabilità per l'appunto, delle dinamiche sviluppate dai social network. Questa però coincide solo in parte con l'opinione che ho cercato di sostenere.

Ritengo che per sciogliere l'ambiguità si debbano distinguere almeno due livelli del discorso, ciascuno dei quali inserito in una sua specifica prospettiva. Un primo livello è essenzialmente *esplicativo* e deriva da un punto di vista *macroscopico* nell'analisi del fenomeno in questione; il secondo invece è di natura *morale* e prende in considerazione l'individuo – ponendosi quindi

---

<sup>132</sup> Ivi, p. 285.

<sup>133</sup> S. Zuboff, *Il capitalismo della sorveglianza*, p. 239.

<sup>134</sup> Ivi, p. 241 (corsivo mio).

da una prospettiva *microscopica*. Il primo livello ha come scopo quello di proporre una spiegazione dei meccanismi su cui si basa il successo dei *social* e la collateralità dei loro effetti; nel far questo esclude tra i fattori quello della libertà delle scelte e delle decisioni dei singoli attori coinvolti. Qui l'elemento volontario "disturberebbe" la spiegazione in quanto immetterebbe in essa un'inutile casualità: ogni consequenzialità sarebbe frutto di una decisione presa liberamente da ciascun individuo coinvolto, ostacolando così la comprensione delle influenze esercitate su quest'ultimo. Spiegare l'evoluzione di un fenomeno sociale – o più modestamente cercare di farlo – richiede un'osservazione di quelle tendenze sovraindividuali che esercitano una forza sui singoli, e questo in virtù del fatto che è in tal modo che da questi vengono percepite. Quando scegliamo di non conformarci a una norma sociale, non percepiamo quest'ultima come una scelta presa singolarmente da ciascun membro della maggioranza, ma piuttosto come un'atmosfera che caratterizza la nostra comunità, un clima culturale determinato da alcuni fattori. Spiegare la vetrinizzazione sociale – per esempio – richiede la descrizione di quelle correnti che si agitavano al momento della sua comparsa e tali movimenti, agendo a livello sovraindividuale, non erano comprensibili nei termini di una scelta presa in un determinato momento storico dalla maggior parte degli individui di una società.

A questo punto l'argomento potrebbe imboccare la via di un rigido determinismo che esclude totalmente la volontà individuale e la libertà di scelta, relegando l'autonomia personale a un'illusione dal momento che dell'individuo non resta che un soggetto subordinato a forze impersonali. Come ho detto, questa non è la posizione che intendo sostenere, ma ritengo che per osservare il ruolo giocato dalle nostre scelte si debba passare a un diverso livello, o meglio si debba assumere un punto di vista affatto differente da quello adottato nella spiegazione precedente: mi riferisco alla dimensione *morale*.

Sono convinto che le leggi del mercato così come quelle dello sviluppo tecnologico, non siano paragonabili a quelle naturali, nonostante la similitudine risulti in parte giustificata. Se è pur vero che sono capaci di esercitare sulla volontà del singolo una forza soverchiante, tale da farle apparire come inevitabili – al pari di un evento climatico – è altrettanto vero che esse sono di origine umana e trovano nella volontà di alcuni la loro origine. Il potere detenuto da tali minoranze è in grado di far apparire come *inevitabili* quei fenomeni che sono, più precisamente, *difficilmente evitabili*. Propongo pertanto di distinguere l'ideologia inevitabilista dal parziale determinismo che ho assunto nell'esposizione delle analogie distopiche: la prima è di natura *prescrittiva* e serve a trasmettere un certo sentimento rispetto all'evoluzione sociale, una percezione degli sviluppi storico-culturali funzionale a chi detiene il potere di trarre profitto da tale convinzione; il secondo di natura *esplicativa* limitato alla comprensione delle ragioni alla

base della direzione presa da un fenomeno specifico, come nel nostro caso quello dei social media. Per quanto tutto ciò non sia agevole (e presti il fianco a facili obiezioni), ritengo che sia solo mantenendo distinti i due piani, e le annesse prospettive, che si può capire il significato di questo lavoro.

Non è un caso infatti che proprio tale scomoda distinzione sia in qualche modo presente sin dall'inizio del nostro percorso: qual è il paradosso della sorveglianza *volontaria*? La forza della contraddizione risiede proprio fra i due piani pocanzi indicati. Da una determinata prospettiva, la sorveglianza è volontaria in quanto non presenta alcuna coercizione: nessuna legge prescrive l'uso dei *social*, pena l'inquisizione giudiziaria qualora ci si rifiuti di parteciparvi, e allo stesso tempo la critica e l'aperto dissenso nei loro confronti non incontrano la repressione poliziesca di uno stato totalitario. Di conseguenza, alla base del loro successo vi è la libera scelta di ciascuno di noi; eppure questo è vero fintantoché guardiamo al suddetto fenomeno focalizzandoci esclusivamente sul singolo individuo. Cosa succede se allarghiamo l'orizzonte alla società nel suo complesso, da una prospettiva che ne contempi l'organicità? Ecco allora che la volontarietà quasi svanisce del tutto, lasciando ognuno di fronte all'ossimoro di una scelta obbligata: prestarsi a una sorveglianza di cui – in definitiva – non è consapevole, oppure reagire conscio della vanità della propria opposizione a un fenomeno dotato di una forza non inferiore a quella di una legge naturale. Se da un lato possiamo comprendere la contingenza dei social media in quanto prodotti umani, dall'altro non possiamo evitare di percepire la sorveglianza insita in essi come necessaria; ecco perché ritengo *paradossale* la risposta alla domanda circa la *volontarietà* della sorveglianza al tempo dei *social*.

Ciononostante, confesso di aver intrapreso questo breve cammino fra la distopia e i *social* al fine di rivendicare – per usare ancora un'ultima volta le parole della Zuboff – il mio diritto al “santuario”, ovvero sia quel luogo *analogico* in cui ciascuno di noi, in un'intimità sempre più assediata dalle logiche dei social media, può difendere la propria umanità da coloro che cercano di cancellarlo chiedendoci cosa tentiamo di nascondere, facendoci così abbassare la guardia attraverso il senso di colpa. In verità:

L'equilibrio tra sé stessi e gli altri non può essere [...] negoziato in modo efficace senza la sacralità di un luogo e un tempo 'disconnessi', dove far maturare la propria consapevolezza e riuscire a riflettere. La verità [...] è che *se non hai niente da nascondere, non sei niente*.<sup>135</sup>

---

<sup>135</sup> Ivi, p. 494.

## RINGRAZIAMENTI

Alla fine di questo percorso universitario devo ringraziare *in primis* la mia famiglia per avermi sostenuto nelle mie scelte, durante tutti questi anni. Un ringraziamento speciale lo devo, come sempre, a Yousef per la sua insostituibile amicizia e per aver aggiunto a quest'ultima quella di Lidia e Dino – a cui va un ulteriore grazie per l'attenzione dedicata a questo lavoro. Ringrazio inoltre il professor Giordano per la considerazione dimostrata durante la stesura del testo e per il suo corso di Storia delle dottrine politiche, dal quale deriva l'idea stessa della presente tesi. Infine non posso non ringraziare, ancora una volta, il professor Martani per aver visto in me quella disposizione alla filosofia che io, allora, non potevo nemmeno immaginare.

# BIBLIOGRAFIA

## Opere consultate

- 1) Baricco Alessandro, *The Game*, Einaudi, Torino 2018.
- 2) Bauman Zygmunt e Lyon David, *Liquid Surveillance. A Conversation*, Polity Press, Cambridge (UK) 2013, trad. it. di Marco Cupellaro, *Sesto potere. La sorveglianza nella modernità liquida*, Laterza, Bari 2015.
- 3) Bauman Zygmunt, *Consuming Life*, Polity Press, Cambridge (UK) 2007, trad. it. di Marco Cupellaro, *Consumo, dunque sono*, Laterza, Bari 2010.
- 4) Bellamy Edward, *Looking Backward, 2000-1887*, Ticknor & Co., Boston 1888, trad. it. *L'avvenire!/? Uno sguardo retrospettivo dall'anno 2000 ai nostri giorni*, A. Donath Editore, Genova 1891.
- 5) Bordewijk Ferdinand, *Blokken*, De Gemeenschap, Utrecht 1931, trad. it. di Claudia Pietrobelli, *Blocchi*, Bompiani, Milano 2002.
- 6) Claeys Gregory (a cura di), *The Cambridge Companion to Utopian Literature*, Cambridge University Press, Cambridge 2010.
- 7) Codeluppi Vanni, *La vetrinizzazione sociale*, Bollati Boringhieri, Torino 2007
- 8) Debord Guy-Ernest, *La société du spectacle*, Buchet/Chastel, Paris 1967, trad. it di Pasquale Stanziale, *La società dello spettacolo*, Massari Editore, Bolsena 2002.
- 9) Eggers Dave, *The Circle*, Knopf, New York 2013, trad. it. di Vincenzo Mantovani, *Il Cerchio*, Mondadori, Milano 2014.
- 10) Forster Edward Morgan, *La Macchina si ferma e altri racconti*, a cura di Massimo Scorsone, Mondadori, Milano 2020.
- 11) Foucault Michel, *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Éditions Gallimard, Paris 1975, trad. it. di Alceste Tarchetti, *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, Einaudi, Torino 2014.
- 12) Han Byung-Chul, *Psychopolitik. Neoliberalismus und die neuen Machttechniken*, S. Fischer Verlag, Frankfurt am Main 2014, trad. it. di Federica Buongiorno, *Psicopolitica. Il neoliberalismo e le nuove tecniche del potere*, Nottetempo, Milano 2016.
- 13) Han Byung-Chul, *Was ist the Macht?*, Philipp Reclam jun. Verlag GmbH, Ditzingen (Germany) 2005, trad. it. di Simone Buttazzi, *Che cos'è il potere?*, Nottetempo, Milano 2019.

- 14) Huxley Aldous, *Brave New World*, Chatto & Windus, London 1932, trad. it. di Lorenzo Gigli e Luciano Bianciardi, *Il mondo nuovo. Ritorno al mondo nuovo*, Mondadori, Milano 1977.
- 15) Karl Marx e Friedrich Engels, *Manifesto del partito comunista*, Editori Riuniti (edizione speciale per Ed. Lotta Comunista), Roma 1990.
- 16) London Jack, *The People of the Abyss*, The Macmillan Company, London 1903, trad. it. di Mario Maffi, *Il popolo dell'abisso*, Mondadori, Milano 2018.
- 17) Lyon David, *The Culture of Surveillance. Watching as a Way of Life*, Polity Press, Cambridge (UK) 2018, trad. it. di Chiara Veltri, *La cultura della sorveglianza. Come la società del controllo ci ha reso tutti controllori*, Luiss University Press, Roma 2020.
- 18) McLuhan Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw-Hill, New York 1964, trad. it. di Ettore Capriolo, *Gli strumenti del comunicare*, il Saggiatore, Milano 2015.
- 19) Moro Tommaso, *L'Utopia o la miglior forma di repubblica*, Laterza, Bari 2012.
- 20) Mumford Lewis, *The Story of Utopias*, Boni & Liveright Publisher, New York 1922, trad. it. di Roberto D'Agostino, *Storia dell'utopia*, Feltrinelli 2017.
- 21) Orwell George, *Nineteen Eighty-Four*, Secker & Warburg, London 1949, trad. it. di Stefano Manferlotti, *1984*, Mondadori, 2013.
- 22) Spitzer Manfred, *Die Smartphone Epidemie. Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft*, J. G. Cotta'sche Buchhandlung Nachfolger GmbH, Stuttgart 2018, trad. it. di Giuliana Mancuso, *Emergenza smartphone. I pericoli per la salute, la crescita e la società*, Corbaccio, Milano 2019.
- 23) Strasser Todd, *The Wave*, Random House Children's Books, New York 1981, trad. it. di Mariella Martucci e Alessandro Mari, *L'Onda*, BUR, 2019.
- 24) Sunstein Cass R., *#Republic: Divided Democracy in the Age of Social Media*, Princeton University Press, Princeton 2017, trad. it. di Andrea Asioli, *#republic. La democrazia nell'epoca dei social media*, il Mulino, Bologna 2017.
- 25) Wells Herbert George, *The Time Machine*, William Heinemann, London 1895, trad. it. di Michele Mari, *La Macchina del Tempo*, Einaudi, Torino 2017.
- 26) Zamjatin Evgenij, *We*, E. P. Dutton, New York 1924, trad. it. di Alessandro Niero, *Noi*, Voland, Roma 2013.

27) Zuboff Shoshana, *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, Public Affairs, New York 2019, trad. it. di Paolo Bassotti, *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Luiss University Press, Roma 2019.

### Siti consultati\*

- 1) <https://www.digitalic.it/internet/social-network/tik-tok-guida>
- 2) <https://www.fastweb.it/social/la-storia-di-facebook/>

---

\* Aggiornato al 05/02/2021.

# INDICE

1.	Introduzione.....	3
2.	La distopia .....	4
2.1.	Le origini nell' <i>utopia</i> .....	4
2.1.1.	Utopia di Thomas More.....	5
2.1.2.	Looking Backward di Edward Bellamy .....	10
2.2.	La comparsa delle distopie.....	14
2.2.1.	Erewhon di Samuel Butler.....	14
2.2.2.	Il contesto storico.....	16
2.2.3.	Scienza e incubo .....	17
2.2.4.	La macchina del tempo.....	19
2.3.	I topoi .....	23
2.3.1.	La libertà.....	23
2.3.2.	L'omologazione e l'uniformità sociale.....	29
2.3.3.	Verità e potere .....	35
2.3.4.	La trasparenza sociale.....	40
2.4.	Il potere nella distopia .....	46
3.	I social network .....	51
3.1.	Il retroterra culturale.....	51
3.1.1.	Il Personal Computer .....	52
3.1.2.	I videogames.....	54
3.1.3.	La vetrinizzazione sociale .....	56
3.1.4.	Conclusioni.....	58
3.2.	Sviluppi (non) collaterali.....	59
3.2.1.	Il ruolo dell'iPhone.....	61
3.2.2.	L'infrastruttura dei social .....	63

3.2.3. La natura dei social.....	66
3.2.4. Collateralità .....	68
4. Analogie distopiche .....	71
4.1. L'antiutopia nei <i>social</i> .....	71
4.1.1. L'omologazione al tempo dei social.....	72
4.1.2. La trasparenza digitale (o sinottica).....	76
4.1.3. La questione della libertà.....	81
4.1.4. Post-verità e fake news .....	85
4.2. Il monopolio digitale del potere .....	91
5. Conclusioni.....	97
Ringraziamenti .....	102
Bibliografia.....	103
Opere consultate .....	103
Siti consultati .....	105
Indice .....	106

