

Maurizio Spaccazocchi

I mezzi di comunicazione-relazione digitali

Una grande questione di democrazia

Rileggendo un vecchio libricino dal titolo *Cattiva maestra televisione* di Karl R. Popper e John Condry, introdotto nella versione italiana da Giancarlo Bosetti e pubblicato dalle edizioni Reset nel lontano 1994, si può facilmente notare che dalla vecchia imputata “scatola televisiva”, il discorso critico si può ampliare, oggi, su tutta la grande diffusione dei mezzi di *comunicazione-relazione* digitali.

Quindi riflettendo sui contenuti delle odierne televisioni computerizzate, credo che il tema della nostra riflessione debba obbligatoriamente ampliarsi verso tutto ciò che i giovani e noi stessi usiamo e *ab-usiamo* tanto per comunicare dati e informazioni quanto per metterci in relazione con gli altri esseri umani, con i fatti del mondo più o meno vicini, più o meno lontani.

Ora, se il processo evolutivo tecnologico è di per se stesso una chiara manifestazione di libertà, è altrettanto vero che questa libertà tecnologica rischia di mutarsi in “prigionia” mentale e fisica nel momento in cui prendiamo coscienza degli *ab-usi* a cui tutti ci vediamo *pro-mossi* alla manipolazione di mezzi con l'intento di seguire i tempi delle comunicazioni e delle relazioni che sempre più sembrano “scorrere” quasi esclusivamente lungo la *mainstream* digitale.

Elenchiamo subito alcuni aspetti contenutistici della cultura digitale che potremmo definire sia *viziati* che *vizianti*:

1. I tempi di *ab-uso* di questi diversificati mezzi digitali aumenta sempre più da parte delle nuove generazioni e non solo.
2. Il grande *ab-uso* di questi mezzi è chiaramente un *tempo vitale* tolto ad altre esperienze umane, al principio della varietà dei vissuti, delle diverse forme di conoscenza e delle varie tipologie possibili relazione umana.
3. Questa forte frequenza digitale non può fare a meno di influenzare l'intero *corpo-mente* di ogni soggetto praticante.
4. Le *tecniche psicomotorie* imposte dall'uso di questi mezzi sono strettamente specifiche e ben pochi limitati contributi possono portare allo sviluppo delle tantissime altre *tecniche psicomotorie* extra-digitali.
5. L'uso sempre più costante della comunicazione-relazione digitale quindi influenza, obbligatoriamente, il comportamento e l'identità globale dei praticanti.
6. La conoscenza dei fatti, tramite i mezzi di comunicazione-relazione, è scarsamente controllata e quindi può essere facilmente presentata in forme distorte, occultate o comunque incomplete.
7. La maggioranza delle informazioni date dai mezzi digitali sono “innominate” e quindi il *lo sentito alla tv, l'ho letto sul mio I-phone, l'ho preso da wikipedia*, ecc. non possono avere quella affidabilità che ho leggendo un testo di quella certa casa editrice, con quel certo titolo e quel certo autore che scrive quelle cose a pagina tot. Immaginatoci quindi che cosa significa per i nostri giovani fare un ricerca: un copia-incolla di cose che molto spesso non si sa nemmeno chi le ha scritte e quanto siano corrette tanto sul piano linguistico quanto su quello tecnico-scientifico.

8. Così un'eventuale discussione pubblica creata da soggetti che hanno "incollato" nella loro mente queste informazioni innominate, semplificate, o peggio ancora false o truccate, daranno vita a interscambi culturali limitati, poveri, scarsi di riflessioni e di coerenza logica.
9. Le informazioni, le visioni, i filmati, le pubblicità e quant'altro passa per le "strade" digitali danno vita a falsi miti moderni e ancor di più a forme di divismo superficiali, dove domina l'immagine del bello a tutti i costi, del banale a tutti i costi, della ricchezza a tutti i costi.
10. L'immagine reale di un lavoro impegnativo, costante e quotidiano, che affatica, che richiede dedizione e attesa dei risultati, sembra quasi completamente occultato dalle culture digitali di massa. L'impegno, in questo caso, sembra dover lasciare il posto al disimpegno nelle tante forme narrative ed espressive.
11. Le più o meno diffuse patologie (come ad es.: pinguedine, abbassamento della motricità fisica e quindi perdita del tono muscolare, stanchezza degli occhi, disturbi alla vista, emicranie più o meno forti, forme elementari di stordimento, abbassamento dei tempi di concentrazione e di attenzione, imperfetta distinzione fra realtà e finzione, distorsione dei principi legati alla legalità, alla moralità e all'etica, ecc.) che vediamo provocate tanto dai normali utilizzi quanto da quelli esagerati dei mezzi digitali.
12. Inoltre, e non è cosa da poco, la cultura digitale in generale crea un evidente contrasto nella relazione costante fra i loro modelli e stili culturali-educativi-relazionali messi a confronto con quelli più comuni e reali offerti tanto dalla famiglia quanto dalla scuola.
13. Questi mezzi digitali liberi in uno Stato libero, sembrano muoversi sulla base di condotte molto vicine all'autoritario, ad una visione occulta di comportamenti "dittatoriali", poiché con una costante frequenza impongono ai fruitori, percorsi, tattiche, azioni e forme mentali molto vicine all'idea di superfluo, di superficialità, a bisogni molto spesso banali e ancor troppo solo ed esclusivamente ludici, d'intrattenimento.
14. Non ultima è la stragrande promozione che questi mezzi digitali fanno impunemente di giochi, filmati, piattaforme audiovisive e interattive che trasmettono contenuti carichi di aggressività, di illegalità, di non rispetto, di guerra e di morte. Già la vecchia tv con i suoi programmi per bambini era additata come mezzo che rendeva *cattive maestre* pure le più banali *Tartarughe ninja*; pensiamo quindi al tasso molto più alto di aggressività e disumanità che mostrano i più comuni *videogames* odierni.
15. La banalità e la dimensione ludica, poi, sembrano essere il miglior mezzo all'interno della quale nascondere la vera figura dei mezzi digitali di *comunicazione-relazione*: la loro identità commerciale, che poi consiste nell'estenuante lotta per "imbrigliare" il maggior numero di clienti nel loro "giogo" economico e relazionale cognitivo.

Queste, e tante altre considerazioni critiche che potremmo ancora aggiungere, vanno a formare questa nostra mentalità critica che giunge, quasi inevitabilmente, a porsi un importante problema di democrazia, come già indicava Karl R. Popper nel suo saggio dal titolo *Una patente per fare Tv*:

Nella democrazia, come ho sostenuto altre volte, non c'è nient'altro che un principio di difesa dalla dittatura, ma non c'è neppure nulla che dica, per esempio, che la gente che dispone di più conoscenza non debba offrirne a chi ne ha di meno. Al contrario la democrazia ha sempre inteso far crescere il livello di educazione; è, questa, una sua vecchia, tradizionale aspirazione.¹

¹ Popper K. R., Condry J., *Cattiva maestra televisione*, ed. Reset, Milano 1994, pp. 16-17.

Ecco quindi la ragione per la quale Popper, vede nei poteri multimediali e digitali incontrollati, perché gestiti solo da programmazioni finalizzate all'economico e non all'etico e all'educativo, la lesione dei più comuni principi di democrazia.

È inutile negarlo, i social network non sono enti finalizzati alla produzione di una cultura educativa positiva sia da un punto di vista etico che morale, la loro obbligata struttura economico-commerciale gli impone una costante gara senza quartiere e, pur di vincerla, sono disposti a “offrire” tutte le possibili azioni e reazioni basate prevalentemente sulla “immagine” sensazionale, magica e attraente di una realtà che ben poco è in sintonia con il nostro vissuto quotidiano, come pure quello delle nuove generazioni.

L'illusione delle azioni e delle sensazioni “attraenti” e “seducenti”, come atti di magia “disegnano” un mondo che appare troppo spesso “facile”, “allegro”, “felice”, “giocoso”, quando la realtà dell'esistere e del relazionarci quotidiano, è molto più vasta, articolata, complessa, ricca di conflitti emotivi e cognitivi, dove l'allegria e la tristezza non si esprimono in una netta dicotomia, ma in un vasto campo all'interno del quale sentirci essere più o meno vicini all'una o all'altra emozione.

Molto spesso sentiamo rispondere a queste critiche con una delle frasi più trite che ormai da tempo danno un senso di nausea: *Noi offriamo ai nostri utenti quello che loro vogliono!*

Quasi a voler dire che la loro azione commerciale-culturale è sorretta da uno dei più profondi principi di democrazia-religiosa, ovvero: *Di amo a Dio quel che è di Dio, diamo a Cesare quel che è di Cesare*. Ma in queste due note frasi, non è presente alcun principio democratico: è dunque più che evidente che, nella realtà (quella quotidiana) non c'è nessun rapporto fra i bisogni primari di un giovane o di un anziano e ciò che questi mezzi digitali “offrono” (pagando, non dimentichiamolo!) con la più che falsa motivazione di risolverli. Niente può definirsi democratico solo perché si “offre” al pubblico questo sorprendente insieme di vissuti che ben poco è in accordo con le esperienze di vita reale di tutti noi.

Di fatto quello che stiamo vivendo con le “offerte” digitali è una palese condizione di “dittatura culturale”, perché tutti ci sentiamo “impotenti” e “imprigionati” da questo “bombardamento” costante di “cose” imposte, spesso superflue e inutili, e ancor più spesso “truffaldine”, poiché noi non abbiamo alcuna “arma” efficace e diretta per rifiutare sul momento queste che vogliono apparire come libere e democratiche “offerte” di cultura, di comunicazione, di relazione contenutistica “positiva”.

È altrettanto chiaro che ogni uomo nasce, come entità biologico-neuronale strutturata, per adattarsi al mondo, all'ambiente, al proprio ambiente. Tutti noi sviluppiamo questa capacità, dimostrando quindi pure di essere soggetti intrinsecamente dipendenti dalle persone, dalle cose, dai luoghi in cui abbiamo potuto accumulare i tanti nostri vissuti. Questo rapporto potremmo definirlo come un vero e proprio vissuto educativo: un “luogo” in cui è possibile *ap-prendere*, in cui possiamo sentirci soggetti integrati al proprio mondo più o meno circostante:

Noi mandiamo i bambini a scuola perché possano imparare qualcosa. Ma che cosa significa realmente “imparare”? E che cosa significa “insegnare”? Significa influenzare il loro ambiente in modo che possano prepararsi per i loro futuri compiti.²

² Idem Popper p. 19.

E fra questi compiti formativi è chiaro che stiamo parlando del diventare cittadini, rispettare i luoghi che abitiamo, dar vita ad amicizie vere, potenziare le conoscenze e le esperienze qualificanti, dare spazio alle proprie doti personali e creative, prepararsi per cercare e svolgere un lavoro utile e gratificante, sapersi relazionare con la diversità in tutte le sue direzioni, fare qualcosa per gli altri, condividere le intelligenze, ripudiare la violenza e la guerra, credere fermamente nella relazione democratica, sviluppare armonicamente e senza patemi la propria sessualità, diventare genitori e nonni, affrontare la vita con tutte le vicissitudini che può portarci, accettare la morte come un lineare decorso biologico, lasciare le “tracce” positive nel cuore degli amici e delle persone che ci hanno e che abbiamo amato, ecc.

E se quindi molte di queste dotazioni ampiamente positive dipendono da ciò che l’ambiente offre alle nostre generazioni, sino a che punto possiamo pensare che le culture digitali, così come oggi si mostrano, possano identificarsi un “ambiente” culturale in grado di promuovere almeno alcune di queste dotazioni indicate? Quanto i mezzi digitali di comunicazione-relazione del prossimo futuro saranno disposti ad accollarsi questo importante e oneroso impegno educativo, etico e democratico?

In realtà, queste nostre domande troveranno una sana risposta solo nel momento in cui tutti i social network digitali prenderanno coscienza di essere non solo multinazionali economiche, ma pure agenzie educative, agenzie di cambiamento positivo della persona:

*Ciò che devono imparare è che l’educazione è necessaria in ogni società civilizzata, che i cittadini di una società civilizzata, le persone cioè che si comportano civilmente, non sono il risultato del caso, ma sono il risultato di un processo educativo. E in che cosa consiste fondamentalmente un modo civilizzato di comportarsi? Consiste nel ridurre la violenza. È questa la funzione principale della civilizzazione ed è questo lo scopo dei nostri tentativi di migliorare il livello di civiltà delle nostre società.*³

A questo punto, il discorso dei mezzi digitali di comunicazione-relazione diventa sempre più un problema connesso al rispetto dei principi fondamentali della democrazia, poiché una vera democrazia ha tanto più senso e valore quanto più è in grado di attivare un controllo costante e trasparente di ogni qualsiasi azione sociale che possa definirsi a varie ragioni politica nel senso appunto della democrazia come gestione etica della *polis*. Intendendo per *polis* quel modello di struttura tipicamente greca che prevedeva l’attiva partecipazione degli abitanti liberi alla vita politica. Un costante ricerca di armonia fra la *polis* e i cittadini. Una relazione positiva che poteva ben essere assimilata alla relazione esistente in natura fra il tutto e le sue singole parti.

Stiamo parlando quindi di democrazia come di una corrispondenza armonica e integrata fra le parti e il tutto, e noi, nel rapporto fra l’uomo e le *polis* digitali, non riusciamo proprio più a trovare questa sintonia fra il tutto politico-tecnologico e le parti intese come soggetti alla ricerca di una relazione positiva all’interno di quel tutto. Questo, per dire che non può esistere una democrazia in uno Stato in cui anche un solo “soggetto” politico-culturale sia incontrollato e incontrollabile.

E i mezzi di comunicazione-relazione digitali, di fatto, oggi più di ieri, hanno assunto la figura di un potere politico oltre che economico. Un potere politico che nel suo pressante e costante invito all’*ab-uso* dei suoi prodotti, può indicare un valore umano a discapito di tanti altri, può stimolare certe tecniche gesto-motorie a discapito di tante altre, può esaltare certe conoscenze a discapito di tante altre, può provocare certe relazioni umane a discapito di tante altre, può promuovere certe

³ Idem Popper, p. 22.

emozioni a discapito di tante altre, può indirizzare verso certe mentalità a discapito di tante altre, può imporre una estetica a discapito di tante altre, può insegnare un'etica a discapito di tante altre, ecc.

Ecco, questi sono solo alcuni dei tanti motivi per cui possiamo affermare con certezza che la cultura digitale è un palese potere politico se pur cerca di occultarsi. E che dunque uno Stato democratico dovrebbe assumersi il compito di controllare questo potere politico che può alterare i più comuni paradigmi dell'essere cittadini in uno Stato che rispetta la cittadinanza.

Questi *ab-usi* imposti dalle forme di comunicazione e di relazione dettate dai mezzi digitali, sono alteratori dell'etica umana perché, più o meno con consapevolezza, gestiscono incondizionatamente il nostro diritto ad una vita democratica, il nostro diritto più comune alla libertà, il nostro diritto più vitale al raggiungimento della nostra felicità esteriore e soprattutto interiore.

A questo punto, quasi certamente faremmo bene tutti, ma ancor di più i nostri rappresentanti politici, a rileggere un importante passo della *Dichiarazione d'Indipendenza* che Thomas Jefferson e tanti altri scrissero e firmarono nel lontanissimo 4 luglio 1776. Un documento che ribadisce il senso più umano e profondo che ogni persona dovrebbe avere come diritto inalienabile in uno Stato democratico. Un diritto che quasi mai viene promosso tanto dalle più attive culture digitali di massa quanto dalle più passive rappresentanze politiche che sembrano non essersi ancora accorte della loro perdita di influenza politica; un'influenza "rubata" ormai da anni dai centri di potere economici digitali nazionali e multinazionali:

Noi riteniamo che sono per sé stesse evidenti queste verità: che tutti gli uomini sono creati eguali; che essi sono dal Creatore dotati di certi inalienabili diritti, che tra questi diritti sono la Vita, la Libertà, e il perseguimento della Felicità; che per garantire questi diritti sono istituiti tra gli uomini governi che derivano i loro giusti poteri dal consenso dei governati; che ogni qualvolta una qualsiasi forma di governo tende a negare questi fini, il popolo ha diritto di mutarla o abolirla e di istituire un nuovo governo fondato su tali principi e di organizzarne i poteri nella forma che sembri al popolo meglio atta a procurare la sua Sicurezza e la sua Felicità.

Possiamo davvero dire che i governi politici del mondo abbiamo davvero fatto qualcosa, non certo per eliminare l'utilità delle culture digitali, ma almeno per invitarle a un cambiamento verso una maggiore coscienza politico-educativa?

Possiamo davvero ritenere che la politica e le culture politico-digitali si siano mosse attivamente per il rispetto del diritto alla Vita e alla Sicurezza, per il conseguimento dei più comuni principi di Libertà condivisa, per la promozione di comportamenti mirati a facilitare il conseguimento di una reale e profonda idea di Felicità?

E se i politici e le culture digitali non hanno perseguito questi compiti, quasi consigli ci dà questa più che attuale *Dichiarazione d'Indipendenza*?

La democrazia, per ognuno di noi, è anche l'assunzione di comportamenti davvero molto carichi di responsabilità!