

FRANCESCO ROMANO
FRAIOLI

Il concetto di utopia occupa un posto rilevante nella storia del pensiero moderno e contemporaneo, anche se il termine ha ormai poco in comune con il significato, sia pure ambiguo (“non luogo o luogo del bene”), che gli aveva originariamente attribuito Thomas More. Da tempo, infatti, sta più ad indicare una categoria di pensiero per mezzo della quale si vorrebbero anticipare – e contribuire a costruire – determinati elementi del futuro sociale, politico ed economico. È grossomodo dalla Rivoluzione francese che il termine utopia non designa più soltanto i progetti di Stati ideali, ma anche una serie di “comportamenti” caratterizzati come utopistici[¶]. A cominciare dal Settecento, inoltre, la realizzabilità dei progetti visionari e dei loro modelli di società non è più tanto proiettata in un al di là spaziale, ma nel futuro: l’utopia è divenuta così una “ucronia”[§]. In ogni caso, il filone utopistico, nato nell’alveo della modernità e da allora restato saldamente nel suo lessico, rappresenta una sorta di fiume carsico, che riemerge a tratti, prendendo forme e rilievi diversi. Una di queste riemersioni – certamente la più recente – è rappresentata dalle cyber-utopie fiorite in questi ultimi decenni in concomitanza con la rivoluzione digitale.

Promosse come “agenti di civiltà”, le prime reti tecnologiche suscitarono sin da subito l’utopia di un mondo che avrebbe avuto *il centro ovunque e la circonferenza in nessun luogo*. In origine, se il progetto utopico connesso alla rivoluzione digitale ricalcava alcuni degli aspetti classici della tradizione utopistica – come la costruzione di una società armonica e trasparente o una ridefinizione antropologica dell’essere umano –, a essi aggiungeva soprattutto una forte promozione della comunicazione come valore (si pensi alla “teoria dell’informazione” di Claude Shannon o a quella “cibernetica” di Norbert Wiener che tanta parte hanno avuto nel plasmare la cultura informatica)^{¶¶}. Uno dei mezzi tecnologici che ha inaugurato la rivoluzione digitale – secondo Philippe Breton “il cavallo di Troia dell’utopia nella società moderna”^{¶¶} – è stato sicuramente il computer, soprattutto da quando si è cominciato a pensare di connetterlo ad una rete. Dal primo collegamento (1969) di quattro computer su Arpanet (la rete antesignana di Internet) alla prospettiva dell’IoT (*Internet of Things*) molte e complesse sono state le tappe intermedie. Innanzitutto la nascita dell’*Internetworking protocol* (1973), poi quella epocale del Web (1989-93), fino all’avvento del Web 2.0 (1995-2001), dei primi social media interattivi (2003-2006) e dello smartphone (2007).

Le società dell’informazione avanzate dipendono oggi in misura sempre maggiore dalle Ict (*Information and Communications Technology*) per la loro crescita. Il potere di processare dati, che ha costituito la premessa indispensabile della transizione dall’analogico al digitale, continua ad aumentare e illustra perfettamente,

a parere di Luciano Floridi, il modo in cui le Ict “are transforming the world into an infosphere”¹. A ciò ha contribuito in maniera decisiva proprio la rete. Nata per esigenze militari, la rete era stata pensata come una struttura orizzontale e centrifuga, aperta e resa operativa dall’utente a livello globale. E la caratteristica distintiva dell’era digitale sembrava essere, come accennato, l’assenza di un centro, sostituito da un “reticolato di punti”² ciascuno dei quali è connesso all’altro tramite il Web e le reti di comunicazione. In realtà, oggi sappiamo come tra i nodi della rete ve ne sono alcuni (pochi) che pesano molto più di altri e questo ha determinato, a sua volta, nuove forme di verticalità. Tuttavia, almeno all’inizio, era l’architettura aperta di Internet, ovvero la sua capacità di essere modellata liberamente dagli utenti, a essere considerata la sua forza principale.

Negli ultimi cinquanta anni Internet, il Web e l’utilizzo dei computer hanno, anche per queste ragioni, rivoluzionato il mondo e il nostro modo di rapportarci ad esso. In questo quadro di profondo cambiamento, un insieme eterogeneo di pensatori, scrittori, hacker e imprenditori della costa occidentale degli Stati Uniti è andato definendo, sin dagli anni Sessanta, un’ideologia interamente dominata dall’utopismo. Promossa in riviste, libri, programmi televisivi, siti web e conferenze, la cyber-utopia californiana sembra combinare lo spirito *free-wheeling* degli *hippies* e lo zelo imprenditoriale degli *yuppies*. Influenzati dalle teorie di Marshall McLuhan, gli autori di questa visione ottimistica del futuro si basavano sull’idea che la convergenza di media, computer e telecomunicazioni avrebbe inevitabilmente creato “l’agorà elettronica” – un cyberspazio virtuale (il nuovo altrove dell’utopia) dove le persone avrebbero vissuto in pace, secondo le proprie regole, e dove intere comunità si sarebbero potute ritrovare insieme per esprimere le loro opinioni senza la paura di subire censure³. Quella di quegli anni, del resto, era la California agitata delle contestazioni giovanili del Free Speech Movement, dalle mobilitazioni pacifiste contro la guerra del Vietnam e dalle lotte per i diritti civili. Insomma, era la California libertaria, trasgressiva e antiautoritaria culla della “Summer of Love” e, di lì a poco, della Silicon Valley.

La svolta capitale può essere fatta risalire agli anni Settanta quando, con la commercializzazione del microprocessore, venne inventato, anche in virtù del contributo della controcultura hacker californiana (People’s Computer Company e Homebrew Computer Club), il personal computer. Ma è solo tra la fine degli anni Ottanta e l’inizio degli anni Novanta che, grazie all’intervento dei giovani imprenditori e dei giovani professionisti delle grandi città statunitensi, le diverse reti informatiche costituite nei decenni precedenti vennero raccordate le une alle altre, dando

modo a molte più persone di connettersi alla rete e cominciare a “navigare”⁴. Ed è in questo periodo che, con l’esplosione del Web e poi del Web 2.0, iniziano a farsi largo alcuni dei concetti cardine su cui si è imperniata la cyber-utopia. Si consideri, ad esempio, la nozione di “comunità virtuale”⁵, di cui i social network costituiscono oggi una significativa evoluzione; o quella di “cultura convergente”⁶, che ha contribuito a far nascere e diffondere nuove pratiche di produzione collaborativa di contenuti (Wikipedia, blog, *citizen journalism*, etc.); o, in ultimo, quella di “intelligenza collettiva”⁷, vale a dire l’idea che mediante la rete gli individui saranno sempre più in grado di entrare in comunicazione l’uno con l’altro, scambiandosi così conoscenze e informazioni.

Per quanto variegata, è possibile individuare, all’interno della famiglia cyber-utopista, almeno due grandi rami. Da una parte quello degli “hacker” legati a una cultura politica di tipo idealistico-libertario di sinistra (Lee Felsenstein, Ted Nelson, Richard Stallman) e convinti, sulla scorta di Ivan Illich, che il vero compito degli informatici sia quello di diffondere i computer tra le persone e di rendere disponibile, attraverso l’*open-sourcing*, l’utilizzo della totalità dei software. Convinzione, questa, corroborata dall’idea che l’accesso ai terminali possa finalmente unire i popoli, democratizzandoli con una efficacia senza precedenti⁸. Dall’altra, invece, troviamo chi (come George Gilder, Alvin Toffler o Esther Dyson), i cosiddetti “techno-libertarian”, pur avendo in animo di rendere accessibili a tutti gli individui e organizzazioni le tecnologie più potenti, ritiene che per fare ciò sia determinante salvaguardare la proprietà intellettuale e il progresso determinato da una competizione economica sostanzialmente priva di regole⁹.

Al netto di qualche differenza – che nel caso appena richiamato è sostanziale – i cyber-utopisti sembrano comunque accomunati da una concezione deterministica del progresso tecnologico. Kevin Kelly (ex direttore della celebre rivista *Wired*, la “Bibbia” dei cyber-utopisti), in un libro intitolato non a caso *The Inevitable*, sostiene come sia la tecnologia, oggi più che mai, il principale “accelerante dell’umanità”¹⁰. Ed è nello storico passaggio “dagli atomi ai bit” che l’ideologia cyber-utopista ha preso forma¹¹. Infatti, tra i miti fondativi della cyber-utopia (specie nella sua versione turboliberista) troviamo, in virtù del “salto qualitativo” rappresentato dai *new media* rispetto ai dispositivi analogici, quello dell’inesorabilità di processi come la tecno-globalizzazione planetaria, o quello del *prosumer*, ovvero dell’utente che si fa produttore dei contenuti che circolano in rete o, infine, quello del grande imprenditore digitale considerato come una specie di tecno-guru visionario (basti pensare all’aura mitica che circonda personaggi come Bill Gates, Steve Jobs, Elon Musk, Larry Page o Mark Zuckerberg)¹².

Tuttavia, mentre l'Internet *idealizzata* e reificata dai cyber-entusiasti è ancora oggi, a loro giudizio, la protagonista assoluta della democratizzazione politica, economica e sociale; l'Internet *reale*, la rete commerciale che ciascuno di noi utilizza tutti i giorni, sembrerebbe, alla luce dell'esperienza, produrre sempre più disuguaglianze, monopoli, polarizzazioni e, molto spesso, disinformazione ¶ *. Inoltre, l'analisi predittiva dei like di Facebook o la profilazione degli utenti operata da Google – il cosiddetto “capitalismo della sorveglianza” – ha delle forti ricadute non solo sulla privacy degli individui, ma anche sulla nostra vita sociale ¶ ¶.

Di fronte a queste modificazioni intervenute nell'ecosistema mediale, ci si potrebbe domandare cosa ne resta del cyberspazio come frontiera elettronica della libertà ma, soprattutto, quali sono le nuove forme che ha assunto l'ideologia cyber-utopista. Va da sé che una tale riconfigurazione degli assetti politico-economici e sociali, sia in senso positivo che negativo, è concepibile presupponendo non solo un'abbondanza di mezzi tecnologici, ma soprattutto di dati processabili. A giudizio dei guru del digitale molto presto chiunque sarà connesso e dunque tra qualche anno, ha scritto Eric Schmidt, “l'interrogativo più importante non sarà se una determinata società usa Internet, ma quale versione ne utilizza” ¶ ∟. È come se in virtù del loro successo (economico e non solo), i “giga-capitalisti” abbiano nei fatti abbandonato la nozione di Internet come un “cyberspazio” libero e abbiano iniziato a considerare il Web come un'enorme macchina che possono dirigere, programmare e persino possedere attraverso il controllo degli algoritmi e dei dati. Insomma, un enorme serbatoio per l'accumulazione di dati e capitali.

Ciò che negli ultimi anni ha portato la connettività, al di là di una messe di strumenti elettronici, è quindi la capacità di raccogliere e utilizzare dati, enormi quantitativi di dati da dare in pasto a sofisticati algoritmi. In altri termini, la digitalizzazione ha messo le ali alla *datafication*, generando i *Big Data* ¶ ¶. Se la genesi del moderno pensiero utopista non è immaginabile senza l'apporto del millenarismo, la nuova “religione” dei cyber-utopisti è il cosiddetto “Dataism”, che non venera né gli dei né l'uomo, ma i dati. Secondo il filosofo Byung-Chul Han, il Datismo si presenta “con l'enfasi di un *secondo Illuminismo*” ¶ ¶. Tuttavia, mentre il primo Illuminismo salutò la statistica con entusiasmo, in quanto strumento in grado di liberare il sapere dai suoi contenuti mitologici, l'imperativo di questo secondo Illuminismo parrebbe essere, esclusivamente, quello di tradurre tutto in dati e informazioni utilizzabili. Sul piano della vita collettiva – ed è questa una delle grandi sfide del futuro prossimo – la *datacrazia* (o “governo dei dati”) potrebbe addirittura ambire, in nome dell'*efficientismo* tecnico, a sostituirsi alla politica stessa realizzando, come sognava Saint-Simon, il passaggio dalla politica

delle cose alla loro semplice amministrazione. Ma l'affidarsi ciecamente ai dati, anziché dare vita ad una società perfettamente organizzata e amministrata, potrebbe invece produrre nient'altro che nuove forme di dispotismo più o meno mite a seconda dei casi.

Tuttavia, per i cyber-utopisti, sfruttando appieno le risorse digitali riusciremo senz'altro a dotarci di beni e servizi migliori, stimolando la crescita economica e semplificando la vita degli individui. La rappresentazione tangibile di questa nuova era di prosperità è, nella loro ottica, la cosiddetta *smart city*, cioè la “città intelligente”. Essa costituisce l'ultimo e più avveniristico modello di città utopistica: il termine *smart city*, infatti, fa riferimento a una città resa efficiente e innovativa dall'utilizzo di soluzioni tecnologiche connesse e integrate tra loro. Come la città del Sole di Tommaso Campanella si distribuiva su sette gironi, sei dei quali simbolo di una funzione del sapere, così, quando si parla di *smart city*, ci si riferisce almeno a sei dimensioni diverse (*economy, governance, people, living, mobility, environment*) ¶ ¶. Eppure, a differenza di quella campanelliana, la città virtuale sognata dai tecno-utopisti sta diventando reale, per quanto non tutti siano pronti a gioirne. Paul Virilio, filosofo e urbanista francese, l'ha definita, in pieno spirito “tecno-apocalittico”, una “Metacittà deterritorializzata”, la futura sede di una “metropolitica il cui carattere totalitario, o piuttosto globalitario, non sfuggirà a nessuno” ¶ ∟.

Ancora non possiamo sapere se il cielo sulle città del futuro sarà, come scriveva Gibson in uno dei suoi romanzi più celebri, dello stesso colore di un “televisore sintonizzato su un canale morto” ¶ ∟; quello che sappiamo è che alcuni dei possibili approdi legati allo sviluppo dell'AI (Artificial Intelligence), del Machine Learning e dei Big Data contribuiscono a rendere necessariamente più intricata la fitta selva del nuovo habitat digitale. Uno di questi possibili approdi ci introduce a un altro dei concetti chiave della cyber-utopia: quello di singolarità. Il termine singolarità indica il momento, nella storia della civiltà umana, in cui la tecnologia avanzerà così tanto da rendere, citando Günther Anders, “antiquati” (se non addirittura obsoleti) gli esseri umani. Ray Kurzweil, inventore e futurologo statunitense, ha preannunciato che tra il 2050 e il 2100, con lo sviluppo della AI e della nanorobotica, non ci saranno più distinzioni “between human and machine or between physical and virtual reality” ¶ ∟. L'informatica sarà ovunque: nei nostri mobili, nei nostri vestiti, nei nostri corpi, nei nostri cervelli e, soprattutto, ci garantirà a breve l'immortalità. Quello che ci attende, sostiene Kurzweil, è che passeremo sempre più tempo in ambienti virtuali e nella realtà virtuale potremo avere qualunque tipo di esperienza desidereremo, con chiunque, reale o simulato che sia.

Ed è questo, grossomodo, ciò che intende Zuckerberg quando parla di Metaverso. Tale progetto, per quanto al momento ancora in fase di rodaggio, dovrebbe costituire un nuovo, straordinario mezzo di socializzazione che ci consentirà, grazie ai nostri avatar, di condividere esperienze immersive con altre persone in un ambiente totalmente interattivo e virtuale. Per gli ideologi della cyber-utopia, del resto, saranno le future evoluzioni della realtà virtuale, dei sistemi di IA (reti neurali e Internet delle cose) e del Web (il Web 3.0) il nuovo spazio ideale dell'utopia o, per dirla con le parole di Ivan Sutherland, quello che viene considerato il padre della computer grafica, "il Paese delle Meraviglie in cui Alice è entrata" $\mathcal{Q} \text{ E}$. Dal potere che ci conferiranno questi strumenti saremo messi nelle condizioni, almeno in teoria, di disporre interamente del nostro universo personale, liberando l'utopista che alberga in ognuno di noi. D'altronde, Robert Nozick, un filosofo molto amato nella Silicon Valley, in *Anarchia, Stato e Utopia* $\mathcal{Q} *$ aveva criticato i vecchi utopisti nella misura in cui ritenevano che il loro modello di società ideale dovesse andare bene per tutti, mentre una vera utopia, al contrario, avrebbe dovuto lasciare libertà assoluta alle scelte individuali.

In definitiva, se per Thomas Hobbes, nello stato di natura, la vita dell'uomo non poteva che essere "solitaria, misera, ostile, animalesca e breve" $\mathcal{Q} \text{ II}$, totalmente altra è quella che, nel mondo dell'era digitale, sembrerebbe ancora una volta prometterci l'utopia. Sicché, avvertiva già nel 1977 Jacques Ellul, l'utopia contemporanea ci viene presentata, spesso con forti tinte ideologiche, come straordinariamente utile in quanto motore del progresso storico, il che in effetti è già accaduto nel passato. Eppure, la differenza è che oggi sappiamo come essa si realizza: o "è un sogno insensato o si concretizza grazie ai progressi delle Tecniche: non c'è altra possibilità". Motivo per cui, concludeva il sociologo francese, l'unica utopia presente appare quella tecnica o, in altri termini, l'utopia "è nella società tecnica l'orizzonte della Tecnica" $\mathcal{Q} \text{ A}$.

$\mathcal{R}$ R. Koselleck, *Il vocabolario della modernità. Progresso, crisi, utopia e altre storie di concetti*, Il Mulino, Bologna 2009, p. 136; ed. or. *Begriffsgeschichten*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 2006.

$\mathcal{Q}$ B. Bacsko, *L'utopia. Immaginazione sociale e rappresentazioni utopiche nell'età dell'illuminismo*, Einaudi, Torino 1979, p. 42; ed. or. *Lumières de l'utopie*, Payot, Paris 1978.

II Cfr. A. Mattelart, *Storia della società dell'informazione*, Einaudi, Torino 2002; ed. or. *Histoire de la société de l'information*, Éditions La Découverte, Paris 2001.

A P. Breton, *L'utopia della comunicazione. Il mito del "villaggio planetario"*, Utet, Torino 1996, p. 98; ed. or. *L'utopie de la communication*, Éditions La Découverte, Paris 1992.

I L. Floridi, *The Fourth Revolution. How the Infosphere in Reshaping Human Reality*, Oxford University Press, Oxford 2014, p. 41.

E J. Ryan, *Storia di internet e il futuro digitale*, Einaudi, Torino 2011, p. IX; ed. or. *A history of the Internet and the digital future*, Reaktion Books, London 2010.

$*$ Cfr. R. Barbrook, A. Cameron, *The Californian Ideology*, in "Science as Culture", I, 1996, pp. 44-72.

II Cfr. M. Castells, *Galassia Internet*, Feltrinelli, Milano 2012; ed. or. *Internet Galaxy*, Oxford University Press, Oxford 2001.

A Cfr. H. Rheingold, *Comunità virtuali. Parlare, incontrarsi, vivere nel cibernazio*, Sperling & Kupfer, Milano 1994; ed. or. *The Virtual Community. Homesteading on the Electronic Frontier*, Addison Wesley, Boston 1993.

$\mathcal{R} \text{ Y}$ Cfr. H. Jenkins, *Cultura convergente*, Apogeo, Milano 2007; ed. or. *Convergence culture*, New York University, New York 2006.

$\mathcal{R} \text{ R}$ Cfr. P. Lévy, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano 1996; ed. or. *L'intelligence collective. Pour une anthropologie du cyberspace*, Éditions La Découverte, Paris 1994.

$\mathcal{R} \mathcal{Q}$ Cfr. S. Levy, *Hackers. Gli eroi della rivoluzione informatica*, ShaKe, Milano 2002; ed. or. *Hackers. Heroes of the computer revolution*, Doubleday, New York 1984.

$\mathcal{R} \text{ II}$ Cfr. E. Dyson, G. Gilder, G. Keyworth, A. Toffler, *Cyberspace and the American Dream. A Magna Carta for the Knowledge Age*, in "The Information Society: An International Journal", 3, 1996, pp. 295-308.

$\mathcal{R} \text{ A}$ K. Kelly, *L'inevitabile. Le tendenze tecnologiche che rivoluzioneranno il nostro futuro*, il Saggiatore, Milano 2017, p. 13; ed. or. *The Inevitable: Understanding the 12 Technological Forces That Will Shape Our Future*, Penguin Books, London 2016.

$\mathcal{R} \text{ I}$ Cfr. N. Negroponte, *Essere digitali*, Sperling & Kupfer, Milano 1999; ed. or. *Being Digital*, Alfred A. Knopf, New York 1995.

$\mathcal{R} \text{ E}$ Cfr. G. Balbi, *L'ultima ideologia. Breve storia della rivoluzione digitale*, Laterza, Roma-Bari 2022.

$\mathcal{R} *$ Cfr. M. Hindman, *La trappola di internet. Come l'economia digitale costruisce monopoli e mina la democrazia*, Einaudi, Torino 2019, pp. 200-223; ed. or. *The Internet Trap. How the Digital Economy Builds Monopolies and Undermines Democracy*, Princeton University Press, Princeton 2018.

$\mathcal{R} \text{ II}$ Cfr. S. Zuboff, *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Luiss, Roma 2019; ed. or. *The Age of Surveillance Capitalism. The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, PublicAffairs, New York 2019.

$\mathcal{R} \text{ A}$ E. Schmidt, J. Cohen, *La nuova era digitale. La sfida del futuro per cittadini, imprese e nazioni*, Rizzoli, Milano 2013, p. 96; ed. or. *The New Digital Age. Reshaping the Future of People, Nations and Business*, Random House, New York 2013.

$\mathcal{Q} \text{ Y}$ Cfr. V.M. Schönberger, K. Cukier, *Big Data. Una rivoluzione che trasformerà il nostro modo di vivere e già minaccia la nostra libertà*, Rizzoli, Milano 2013; ed. or. *Big Data. A Revolution That Will Transform How We Live, Work, and Think*, Houghton Mifflin Harcourt, Boston 2013.

$\mathcal{Q} \mathcal{R}$ B.-C. Han, *Psicopolitica*, Nottetempo, Milano 2016, p. 68; ed. or. *Psychopolitik. Neoliberalismus und die neuen Machttechniken*, S. Fisher, Frankfurt am Main 2014.

$\mathcal{Q} \mathcal{Q}$ Cfr. A. M. Townsend, *Smart City. Big Data, Civic Hackers and the Quest for a New Utopia*, W.W. Norton & Company, New York 2013.

$\mathcal{Q} \text{ II}$ P. Virilio, *La bomba informatica*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2000, p. 10; ed. or. *La bombe informatique*, Éditions Galilée, Paris 1998.

$\mathcal{Q} \text{ A}$ W. Gibson, *Neuromante*, Mondadori, Milano 2017, p. 9; ed. or. *Neuromancer*, Ace Science Fiction Book, New York 1984.

$\mathcal{Q} \text{ I}$ R. Kurzweil, *The Singularity Is Near: When Humans Transcend Biology* (2005), Penguin, London 2008, p. 18.

$\mathcal{Q} \text{ E}$ Cfr. I.E. Sutherland, *The Ultimate Display*, in W.A. Kalenich (a cura di), *Information Processing, 1965. Proceedings of IFIP Congress 65*, Spartan Books, Washington 1965, vol. II, p. 508.

$\mathcal{Q} *$ Cfr. R. Nozick, *Anarchia, stato e utopia. I fondamenti filosofici dello "Stato minimo"*, Le Monnier, Firenze 1981; ed. or. *Anarchy, State, and Utopia*, Basic Books, New York 1974.

$\mathcal{Q} \text{ II}$ T. Hobbes, *Leviatano*, Laterza, Roma-Bari 2011, p. 102.

$\mathcal{Q} \text{ A}$ J. Ellul, *Il sistema tecnico. La gabbia delle società contemporanee*, Jaca Book, Milano 2009, p. 37; ed. or. *Le Système technique*, Calmann-Lévy, Paris 1977.