IPPOLITA

GIOCARE PER DE-PROGRAMMARSI E RICONQUISTARSI

AUTODIFESA DIGITALE

Le tecnologie digitali attuali spesso tendono all'asservimento di umani e non umani: le chiamiamo tecnologie del dominio. Si diffondono rapidamente intorno a noi e sono facili da riconoscere. Colonizzano sfere prima riservate a relazioni non misurabili, a rapporti non commerciali. Tendono a modificare le nostre abitudini, ci addestrano a percepire diversamente spazi e tempi. Chi sono i tuoi amici? Che cosa desideri ascoltare, leggere, mangiare, acquistare? Dove vuoi andare? Hai un posto libero in auto? Hai risposto alle notifiche? Un interrogatorio senza fine al quale ci sottoponiamo con entusiasmo. Tutto è gestito, per il nostro bene, dagli algoritmi dei padroni digitali, solleciti nel fornire risposte a desideri che nemmeno sapevamo di avere, risposte tagliate su misura per ciascuno.

Lo schema di questo capitalismo tecnocratico, di ispirazione libertariana (e per nulla libertaria!), è sempre lo stesso. Si tratta in primo luogo di accumulare dati: per questo è necessario misurare ogni azione e interazione attraverso sensori diffusi, non solo nei dispositivi di telecomunicazione ma anche negli elettrodomestici, negli abiti, nelle case, nelle automobili. Una volta immagazzinati dati sufficienti in profili personalizzati, si passa a confrontare le prestazioni e restituire una valutazione per orientare le nostre scelte, per sollevarci dalla fatica di organizzare le nostre vite, ovvero per liberarci dalla libertà di scegliere. L'internet delle cose (Internet of things, Iot), l'automazione a tutti i livelli, la quantificazione delle esperienze, la creazione di piattaforme social disegnano un fosco scenario.

In poche parole, «autodifesa» implica che ci sia qualcuno da cui ci si debba difendere perché ci si sente vulnerabili e che lo si voglia fare in prima persona. Significa aver compreso che la propria privacy e quella degli altri è una ricchezza da preservare e da ampliare. Significa aver capito che nel mondo 2.0 è tutto gratis perché la merce siamo noi, il nostro tempo, la nostra irriducibile diversità ridotta a una sequenza di "mi piace".

D'altra parte, non tutto è perduto, anzi. Le vulnerabilità nostre e di chi ci circonda possono diventare altrettanti punti di forza. Si tratta di impara-

re ad ascoltarci, valutare insieme bisogni e desideri, imparare a sviluppare un'attitudine critica nei confronti degli strumenti digitali.

In questo contesto ad alta densità tecnologica studiare la tecnica è importante. Moltiplicare le occasioni di incontro, dibattito e studio. Organizzare momenti di formazione a tutti i livelli, dalle università ai gruppi informali, dagli spazi occupati alle scuole, per metterci sopra le mani, capire come funzionano i dispositivi a cui affidiamo gran parte delle nostre vite.

Ma la formazione tecnica, pratica e teorica insieme, non basta. Non è sufficiente saper smanettare, apprendere la crittografia, rimanere aggiornati sull'ultimo ritrovato, diventare esperti di codici informatici. Perché le questioni sociali, le difficoltà relazionali, i conflitti politici non sono problemi da risolvere con una tecnologia adeguata, ma processi da vivere insieme. Non esiste una soluzione magica a portata di click, adatta a tutti, a qualsiasi latitudine. Scrivere e aggiornare i nostri manuali per cavarcela nei mondi interconnessi è utile e indispensabile, ma non saranno procedure tecniche automatizzate ad insegnarci come vivere in maniera autonoma. Anche perché, volenti o nolenti, in ogni caso agiamo in contesti strutturati da logiche capitaliste, di privatizzazione e profitto, di predazione e oppressione. Le questioni in ballo sono politiche e filosofiche, non tecniche.

PEDAGOGIA HACKER

Il gruppo di Ippolita ha iniziato a utilizzare il concetto di *pedagogia hacker* durante le formazioni di autodifesa digitale, per indicare l'attitudine di fondo che anima questi interventi. In questo modo si intendeva evidenziare il valore pedagogico, in un'ottica di pedagogia critica, delle competenze e attitudini che caratterizzavano i primi computer club e gli hacklab, terreno culturale in cui anche Ippolita ha mosso i propri primi passi.

Questa attitudine pedagogica, generalizzando il concetto di hacker, si fonda su alcuni elementi imprescindibili:

Approccio curioso e problematizzante rispetto al mondo e nello specifico alla tecnologia

L'hacker è un individuo che si pone delle domande, problematizza la realtà intorno a sé. Quando ha individuato un problema che gli sembra interessante inizia a lavorare per cercare di risolverlo. È una persona profondamente curiosa, appassionata di tecnologia; il suo primo desiderio di fronte a un oggetto tecnologico è quello di smontarlo, vedere come funziona, scoprire cosa c'è dentro. Per un hacker nessun artefatto è obsoleto perché sa che ogni cosa può essere re-inventata, ri-combinata, ri-adattata per usi anche molto lontani da quelli per cui è stata creata. Un hacker è l'opposto di un utente passivo.

Apprendimento come piacere

Ciò che muove l'hacker al continuo apprendimento è il piacere stesso di apprendere. Gli hacker programmano con entusiasmo, amano affinare le loro competenze e mettere a frutto la loro intelligenza. Ogni problema diventa una sfida, un'occasione appassionante per mettersi alla prova. Il motivo primario che lo spinge ad apprendere e faticare non è la possibilità presente o futura di cospicui guadagni, o di vincere un premio (secondo le logiche interattive della gamificazione), ma il piacere di superarsi, di creare, il divertimento di scoprire soluzioni funzionali ai problemi percorrendo strade non ancora battute.

Apprendimento come frutto di ricerca ed esperienza personale, non inquadrabile in percorsi di studio ufficiali

La formazione degli hacker segue principalmente canali non ufficiali, è un percorso di ricerca personale che parte anzitutto dal principio dell'*hands-on*, dal *metterci le mani sopra*. L'hacker sceglie autonomamente di volta in volta i propri obiettivi di apprendimento e autorganizza il proprio tempo di lavoro-studio non imbrigliato in un sistema di rigidi dispositivi di apprendimento e titoli riconosciuti.

La dimensione sociale del sapere e la conoscenza come bene comune

Ogni hacker sente il dovere di far circolare ciò che ha imparato. Considera la conoscenza un bene collettivo quindi ritiene fondamentale metterla a disposizione di tutte le persone a cui potrebbe essere utile. La conoscenza è vista come un bene che si può costruire solo collettivamente e non può essere arginata da leggi che la imbriglino. Condividere la conoscenza significa anche diffondere il potere tecnico per evitare la concentrazione che degenera in dominio tecnocratico.

Questi elementi evidenziano un modello pedagogico ben preciso, per molti versi lontano da quello mainstream. I percorsi di apprendimento sono personalizzati e non basati su programmi standard imposti per tutti, i titoli di studio perdono di significato. Gli hacker non apprendono per aspirazioni di alti guadagni, o per arricchire un curriculum apprezzabile nel sempre più esigente mercato del lavoro. Ciò che muove l'apprendimento è la passione e il riconoscimento da parte della comunità dell'utilità del proprio lavoro e delle proprie scoperte, il desiderio di capire come funziona il mondo per poterlo migliorare. Grande valore ha la dimensione collaborativa e dialogica di apprendimento tra pari.

Si tratta quindi di una prospettiva valoriale, formativa, pedagogica, fortemente in controtendenza con l'istituzione scolastica e accademica attuale nella quale gli ingredienti più frequenti sono antitetici all'attitudine hacker: utilitarismo, trasmissione depositaria dei saperi, programmi rigidi, appiat-

timento della formazione alle richieste del mercato, copyright e brevetti, limitazione della dimensione critica.

Siamo convinti che un modo fecondo di diffondere pratiche di consapevolezza e autodifesa digitale sia sostenere negli individui lo sviluppo dell'approccio hacker alla tecnologia e all'apprendimento in generale. Proporre esperienze formative in un'ottica di pedagogia hacker significa per noi anzitutto aiutare gli individui a far emergere l'hacker che si nasconde in ognuno di noi, dargli valore e aiutarlo a crescere.

Nella nostra esperienza, con i bambini e gli adolescenti è più facile, probabilmente perché l'attitudine hacker ha molto a che fare con le modalità di apprendimento e di scoperta dei primi anni di vita. Nel caso degli adulti invece c'è qualche resistenza in più, ad esempio lo schernirsi di fronte agli oggetti tecnici, considerati troppo complicati per essere compresi; il timore di essere giudicati, l'ansia da prestazione e la convinzione di essere negati con le tecnologie in genere; ma spesso si tratta di ostacoli solo iniziali.

Durante le nostre sessioni laboratoriali proponiamo ai più piccoli di darsi dei nomi da hacker, dei nickname; chiediamo loro di dimostrarci il loro valore sul campo, raccontandoci le volte in cui si sono relazionati verso la tecnologia con quella particolare attitudine: attiva, curiosa, disinibita, iconoclasta. Per gli adulti ci vuole un po' più di tempo, ma poi, quando si rendono conto che la tecnologia va al di là degli strumenti digitali, si aprono mondi. Riscoprono così la propria attitudine hacker nel fai da te, in qualsiasi lavoro artigianale, nell'arte di arrangiarsi, nel riciclare e ri-inventare che era la normalità quando il dominio del consumismo era meno totalizzante. A quel punto per loro è importante volgere lo stesso sguardo agli strumenti tecnologici.

Una volta scoperto l'hacker che c'è in sé proponiamo, sia agli adulti che ai bambini, di guardare con quegli occhi dietro lo "schermo", di seguire i fili delle nostre "connessioni", per scoprire quali sono le parti nascoste, quali parti del processo ci sfuggono, ma anche per inventare insieme soluzioni inedite e affascinanti di relazione ecologica con le macchine.

IL LATO OSCURO

Come tutti i giochi radicali la cultura hacker non è priva di lati oscuri, rischiosi. Una pedagogia critica hacker significa anche un approccio critico e dialogico verso la realtà hacker stessa. Abbiamo già raccontato in diversi nostri interventi, in *Nell'acquario di Facebook. La resistibile ascesa dell'anarco-capitalismo* (Ledizioni, 2012) come in *The dark side of Google* (http://www.ippolita.net/sites/default/files/luci_e_ombre_di_google_it.pdf; il link è stato consultato l'ultima volta il 13 febbraio 2018) e *Open non è free. Comunità digitali tra etica hacker e mercato globale* (Elèuthera, 2005), come a partire dallo

stesso substrato culturale in cui Richard M. Stallman ha creato la Free software foundation si sono formati anche Steve Jobs e Mark Zuckerberg, e altri tra i protagonisti del più spietato anarcocapitalismo attuale.

Primo punto di criticità del fare hacker è l'approccio eccessivamente ingegneristico, in cui si immagina che qualsiasi problema (anche sociale) abbia una soluzione tecnica con cui lo si possa superare. Il "soluzionismo" è da evitare con la massima cura. L'hacker rischia di scivolare nel mito illuminista del progresso e della razionalità, della tecnica salvifica che annulla qualsiasi dimensione umana e politica. A questo si collega il fatto che, per quanto l'hacker auspichi una diffusione orizzontale delle conoscenze, rimane comunque un individuo con una padronanza della tecnologia fuori dalla media. Questa eccezionalità gli conferisce un potere altrettanto non ordinario, che altrove abbiamo inquadrato fra le radici del cosiddetto *suprematismo nerd*.

Inoltre, al di là della collaborazione e della condivisione delle conoscenze, è connaturata all'esperienza hacker una dimensione individualistica e performativa: il culto dell'eccellenza in cui ognuno deve superarsi sempre, fino a non riconoscere il concetto di limite (limite del tempo, limite del corpo, limite del potere). Nella nostra idea di pedagogia hacker, che si muove nel solco della pedagogia critica, questi elementi non vengono tralasciati ma affrontati dialogicamente, aiutati ad emergere e ad essere considerati riflessivamente. Confidiamo che, proprio nella consapevolezza delle potenzialità generative e rivoluzionarie di questa cultura e allo stesso tempo delle sue ombre più minacciose, sia possibile mettere in opera un livello di riflessione e azione adatto alla sfida che ci si pone davanti: convivere, umani e non, in mondi costruiti su relazioni conviviali e non oppressive.

LABORATORI ESPERIENZIALI DI CONSAPEVOLEZZA E AUTODIFESA DIGITALE

Laboratorio dopo laboratorio, la pedagogia hacker è diventata per noi sempre più una riflessione su come sostenere lo sviluppo di consapevolezza nel rapporto tra umano e macchina, inglobando approcci metodologici formativi di tipo esperienziale. Il fine è quello di attivare processi riflessivi, sostenere l'attivazione consapevole di uno sguardo strabico in cui gli individui possano con un occhio osservare se stessi e con l'altro le caratteristiche dell'ambiente tecnologico che abitano, al fine di evidenziarne, da una prospettiva decentrata, le interazioni. Apprendere di sé in relazione con il mondo che li circonda.

Si tratta di osservare una dinamica relazionale persona-ambienti digitali che, se da una parte rivelerà elementi in comune tra ogni essere umano, per altri versi non può che essere personale, unica, perché coinvolgerà ed evi-

denzierà il ruolo di vissuti, immaginari, entusiasmi, resistenze, attitudini, rappresentazioni dell'universo individuale e sociale che ognuno abita.

Come nella migliore tradizione hacker in questi laboratori si gioca e ci si diverte molto. Può succedere ad esempio che, per consentire a ognuno di riflettere sul proprio approccio alla tecnologia, per riconoscere gli "occhiali" che indossiamo nel guardarla, si venga ingaggiati in una guerra intergalattica tra il pianeta degli *Ingegneri*, degli *Smanettoni*, dei *Mistici* e dei *Jurassici*. La guerra sarà scongiurata dalla conferenza di pace, oppure scoppierà un conflitto senza quartiere? Capita anche che per esplorare i diversi immaginari evocati dal digitale si utilizzino maschere, musica, luci; per condividere emozioni, desideri, vincoli, si creano piccole scene teatrali, a volte surreali, spesso divertenti, talvolta geniali.

Il gioco nei laboratori esperienziali di Ippolita è però diverso da molti di quei giochi che sempre di più investono la vita quotidiana. Oggi si gioca al supermercato accumulando "punti fragola", si gioca in rete per avere privilegi, status, guadagnare punti e moneta digitale o criptomoneta, si viene premiati per le "buone azioni". Sorvegliati e monitorati dalla profilazione permanente del panottico digitale globale, nelle società della prestazione siamo più spesso premiati per la conformità che puniti per le infrazioni. Forse si profila un futuro in cui l'intera società sarà governata attraverso giochi: ci sarà il gioco della pulizia, dell'ordine pubblico, del lavoro. Forse ci attende una società gamificata dove attenersi ai protocolli sarà bello, darà soddisfazione, ci "drogheremo" di iniezioni dopaminiche autoindotte dalle scariche di neurotrasmettitori nel nostro cervello.

Con i giochi "hacker" che proponiamo ci piace smascherare questi schemi stabiliti da algoritmi gestiti da altri; vogliamo esplorarne le implicazioni sociali, politiche, psicologiche (in una delle attività si invitano i partecipanti a scovare le regole del "gioco di facebook" e del magico mondo della likecrazia). Cerchiamo di de-programmarci dagli automatismi che i giochi del dominio infiltrano sotto pelle. Il metodo nei laboratori di Ippolita è quindi anche una dichiarazione di intenti, come hacker si gioca per liberare il gioco, per recuperarne la dimensione visionaria e rivoluzionaria, per riscoprire la sua caratteristica imprescindibile di atto libero, aperto, creatore, caratteristica propria dell'umano come lo definiva già Huizinga alla fine degli anni trenta, in *Homo ludens*. Il gioco non viene utilizzato come strumento educativo "simpatico", per mandare giù l'amara pillola del sapere senza annoiare i nostri discenti, ma come scelta di campo tra la stasi delle procedure e la capacità di immaginare, sovvertire, esercitare il proprio potere di metamorfosi. Un gioco a ricompensa intrinseca, dove il premio siamo noi, riconquistati.