

Ippolita, *Tecnologie del dominio. Lessico minimo di autodifesa digitale*, Milano, Meltemi-Ippolita, 2017, pp. 288, euro 18,00.

È un libro di cui c'era bisogno. Dichiaratamente di parte, svela le molteplici mistificazioni linguistiche dietro le quali si nascondono i rapporti economici e di potere che le piattaforme digitali (da facebook a google, da amazon a uber) utilizzano per ricavare profitti sempre più alti: le stesse piattaforme digitali che organizzano la vita e il lavoro delle persone e che esercitano, in definitiva, rapporti di dominio.

È un libro chiaramente contro la propaganda digitale, basata su parole chiave che, pur essendo entrate nel lessico comune, non sono affatto chiare. Il *cloud computing* non è una nuvola: si tratta di *data center* centralizzati, situati in enormi distese di capannoni industriali controllati militarmente, che contengono i dati degli utenti che in questo modo ne vengono completamente espropriati. Attenzione, perché per dati degli utenti si intendono le preferenze, la cronologia di navigazione, gli acquisti, gli scritti, le foto, le relazioni personali, ecc.: in una parola, la vita online delle persone.

*Tecnologie del dominio*, oltre a svelare le mistificazioni della propaganda digitale, mostra anche il complesso rapporto linguistico che regola le relazioni tra persone e macchine e tra macchine e macchine. È inutile girarci intorno, affinché sia possibile *profilare* coloro che utilizzano le piattaforme e predire attraverso gli *algoritmi* cosa sia interessante per gli utenti è necessaria una semplificazione della vita umana. E per far sì che gli umani utilizzino tali piattaforme è necessario che sviluppino una forte dipendenza dal loro uso.

Il testo di Ippolita è un manuale di autodifesa digitale, scritto con l'attitudine hacker, perché consegna al lettore gli strumenti per una critica radicale del digitale. Il libro non mira a segnalare trucchetti pratici per difendere il proprio anonimato dal controllo delle grandi multinazionali del digitale (anche se in parte troverete anche questo nel libro), ma consente al lettore di cambiare prospettiva, punto di vista. Troverete riferimenti a cui affidarsi per capire qual è il proprio posto nel mondo digitale e scoprirete che la distinzione tra mondo digitale e reale è inutile, fittizia e fuorviante.

È inoltre interessante il modo in cui Ippolita affronta il tema del lavoro digitale, non inteso come lavoro informatico (programmatori, progettisti, grafici, ecc.), ma come quella parte delle attività umane che consentono ai Gafam & Co. (google, amazon, facebook, Apple, Microsoft, ecc.) di estrarre profitti. Il testo, infatti, arricchia il dibattito sul *free (e digital) labour* relativamente al ruolo che svolgono gli utenti delle piattaforme dei social network: lavoratori o, al contrario, materie prime.

Il libro è scritto come un ipertesto (i termini sono nodi di una rete) e, per questo, si presta a diversi percorsi di lettura. Nelle istruzioni per l'uso, contenute nel manuale, sono indicati una serie di possibili percorsi di lettura. Naturalmente è possibile leggere il libro in maniera sequenziale, oppure si può iniziare da una voce e seguire le piccole frecce che indicano i collegamenti tra i diversi termini.

Tre motivi per leggere *Tecnologie del dominio* (naturalmente ce ne sono molti altri):

1. Se volete sapere come funziona un *algoritmo* in maniera semplice e senza tecnicismi, questo libro lo spiega e mostra perché gli algoritmi non sono affatto neutri. Anche per quelli utilizzati per l'intelligenza artificiale o per la previsione di eventi, sono sempre le scelte dell'umano che ne scrive il codice che ne determinano il comportamento. Pur-

troppo il fatto che gli algoritmi non siano neutri non impedisce a google o a facebook di stabilire delle norme morali che definiscono l'uso delle proprie piattaforme il cui funzionamento è basato per lo più su algoritmi.

2. Se volete capire da che parte stanno gli hacker, non resterete delusi. Ma sappiate che gli hacker non sono un collettivo: sono persone che hanno una particolare attitudine a "metterci le mani dentro" ma non per questo sono automaticamente schierati. Molti hacker sono pregni dell'ideologia libertaria che è alla base del turbo-capitalismo digitale, molti altri hanno invece sviluppato un'attitudine che li porta ad essere contro questa ideologia. Uno dei percorsi di lettura dei lemmi suggerito dagli autori descrive le attitudini, le diversità, le attività, la genesi delle varie comunità hacker.

3. Se volete un punto di partenza, anche teorico, dal quale partire per approfondire i tanti temi del digitale, questo è il libro giusto. Questo manuale di autodifesa digitale non è solo un glossario, ma è ricco di riferimenti teorici. A partire da ogni termine gli autori tentano di spingersi più in là cercando le ragioni che sono alla radice di ciò che il termine descrive. Il limitato spazio disponibile e il tipo di libro non consentono una trattazione esaustiva, ma in molti casi gli autori rimandano ad altri testi e ad altre esperienze pratiche e di ricerca.

Per chi avesse seguito il lavoro di ricerca che ha contraddistinto Ippolita – un gruppo di ricerca che conduce una riflessione sugli effetti sociali delle "tecnologie del dominio" – negli anni, troverà in questo libro un precipitato del punto di vista e della ricerca del collettivo. Un precipitato ma non un punto di arrivo, perché sappiamo che il collettivo ha in cantiere altri lavori.

Infine una nota che fornisce ulteriore valore al testo. Il libro è rilasciato con licenza Creative commons attribuzione – non commerciale – condividi allo stesso modo 4.0 internazionale: essa consente di condividere e modificare il testo per scopi non commerciali, purché ne venga riconosciuta la paternità e venga utilizzata la stessa licenza per le opere derivate.

Maurizio "Graffio" Mazzoneschi

Rinaldo Mattera, *Grillodrome. Dall'Italia videocratica all'impero del clic*, Mimesis, Milano, 2017, pp. 212, euro 20,00.

Una vecchia tv a tubo catodico e l'immagine del comico genovese a dimenarsi sullo schermo, così la copertina del libro di Rinaldo Mattera ci accoglie a un testo con il titolo a tema di *Grillodrome*. A chi ricorda la trama del film di David Cronenberg (*Videodrome*, Canada, 1983) si saranno già accese delle spie. Scopo delle trasmissioni nella finzione cinematografica era il controllo sociale, attraverso l'eliminazione dei cittadini devianti, attratti dalla violenza e dall'erotismo di *Videodrome*. Le onde elettromagnetiche erano allora in grado di creare mutazioni fisiche nei telespettatori, veri e propri tumori, affinché solo gli eteronormati sopravvivessero. Cosa ha a che vedere quindi con il comico che predica la liberazione del cittadino dal giogo della politica attraverso l'accesso non mediato alla rete? Nella lucida analisi di Mattera vediamo ribaltarsi e allo stesso tempo farsi più sottile questa trama. Attraverso una ricerca sociale che si muove sulla linea di confine tra i media e la società da essi modellata, seguiamo l'autore nel suo riconnettere effetti concreti a cause virtuali. Il volume non segue un andamento cronologico, ma piuttosto uno logico. Per poter comprendere il funzionamento di un meccanismo a orologeria così sofisticato è allora necessario comprendere il contesto in cui si sviluppa, affrontando in primis uno dei temi portanti della retorica del Movimento 5 stelle, la *cyberdemocrazia*. Nella parte centrale l'attenzione viene posta sui meccanismi di funzionamento del Movimento, per poi concludere con una sezione dedicata alla dimensione della postpolitica, dove lo stesso viene posto in relazione critica con altri approcci che caratterizzano la scena pubblica contemporanea.

Fare parte di un movimento che si dice esistere solo nella rete diventa allora un progressivo adeguamento a un'agenda politica che è anche sistema comunicativo integrato, fino agli effetti ultimi che non sono più fisici, ma agiscono sul piano cognitivo e psicologico. Se è vero che la rete non è libera e democratica (cfr. Ippolita, *La Rete è libera e democratica? Falso!*, Laterza, 2014), dobbiamo allora accettare che la sua fruizione sia sottomessa a dinamiche di potere, ecco che allora la presunta liberazione si trasforma in un sistema di disciplinamento. Il tutto non rimane sul piano simbolico ma affonda le sue radici nella realtà, se non altro monetaria. La Casaleggio associati, che possiede letteralmente il Movimento 5 stelle, si comporta come un qualsiasi network, produce contenuti e trae profitto dalle trasmissioni attraverso proventi pubblicitari connessi alla loro fruizione: «Un'organizzazione post-partitica, strutturata attraverso piani intermedi e gerarchici, nella quale la politica rappresenta un asset aziendale» (p. 17). Interessante allora apprendere come questa idea di sviluppo economico fosse già stata formulata e attendesse solamente un *testimonial*, fino al fatidico incontro tra l'imprenditore *guru* Gianroberto Casaleggio e l'*influencer* naturale Beppe Grillo: «L'*influencer* aggrega gli utenti, dirige le connessioni verso altri influencer, in strada la comunicazione secondo propria volontà e interesse, generando traffico verso i propri siti, quindi condivisione di saperi ma anche valore economico» (p. 90). Se un'azienda in rete si fa movimento e un *business plan* si trasforma in progetto politico, al consumatore-elettore non resta che prendere parte al processo di *gamificazione* che l'arena programmata dal Movimento 5 stelle presuppone: «Un po' come un gioco gestionale stile *Farmville* o *Sim City*, solo che al posto degli avatar e degli insediamenti virtuali c'è l'Italia, coi suoi abitanti» (p. 89). Basta un *clic* per partecipare allo show.

Ivan Severi