

IUSV *Education*

RIVISTA INTERDISCIPLINARE DELL'EDUCAZIONE



#17

ESTRATTO

LA COMPLESSITÀ NELLA COMUNICAZIONE TECNOLOGICA

Matteo Adamoli

IUSVE, m.adamoli@iusve.it

Comunicare la complessità è certamente la prima sfida. La seconda è quella di imparare a muoversi nella complessità della comunicazione. La terza è una sfida politica: quale cittadino per una comunicazione che sembra complicare la partecipazione alla vita comune? Il seguente contributo è la sintesi della riflessione nata dal *focus group* sul tema della complessità della comunicazione tecnologica tenutosi il 28 Novembre 2020 all'interno del seminario "Abitare la complessità. La sfida di un destino comune".

Parole chiave: complessità; cittadinanza; informazione; comunicazione;
media education

COMPLEXITY IN TECHNOLOGY COMMUNICATION

Matteo Adamoli
IUSVE, m.adamoli@iusve.it

Communicating complexity is certainly the first challenge. The second is to learn to navigate through the complexity of communication. The third is a political challenge: which citizen for a communication that seems to complicate participation in common life? The following contribution is a synthesis of the reflections that emerged from the focus group on the theme of the complexity of technological communication held on 28 November 2020 as part of the seminar “Abitare la complessità. La sfida di un destino comune”.

Keywords: complexity; citizenship; information; communication; media education

INTRODUZIONE

Il seguente contributo è il risultato della riflessione avvenuta durante il *focus group* che ha visto la presenza attiva di venti partecipanti tra docenti e studenti, a seguito del seminario tenuto dal prof. Ceruti e dalla lettura di Floridi (2012) e di Buckingham (2020a) sui temi della rivoluzione dell'informazione e della *media education* nell'era del capitalismo digitale. In particolare lo scambio tra i partecipanti si è posto l'obiettivo di indagare le sfide comunicative dell'attuale paradigma tecnocratico attraverso tre piste di riflessione:

- come leggere la complessità nella rivoluzione dell'informazione;
- come comunicare la complessità;
- quale idea di cittadinanza è possibile costruire per una partecipazione attiva e consapevole nella società informazionale.

1. LEGGERE LA COMPLESSITÀ NELLA RIVOLUZIONE DELL'INFORMAZIONE

Tra le trasformazioni che stanno caratterizzando la complessità della nostra epoca quella informativa è tanto dirompente da essere definita come una doppia rivoluzione, sia scientifica che tecnologica. Floridi (2017) utilizza il concetto di *infosfera* per descrivere l'ambiente in cui siamo immersi che è costituito da informazioni e da un'ibridazione tra la dimensione virtuale e reale.

Nella vita stessa delle persone, definita dal filosofo *online*, le attività *online* s'intrecciano alle attività *offline* creando una nuova esperienza di realtà iperconnessa all'interno della quale non è più ragionevole chiedersi se si può essere *online* o *offline* (Floridi 2015).

Per leggere e affrontare questa doppia rivoluzione è necessaria una formazione *ad hoc* che esca dai consueti e ristretti ambiti specialistici e che sappia mettere in campo condizioni per un apprendimento aperto e articolato. Questo vale per il mondo della formazione e per tutti gli attori coinvolti, dagli studenti passando agli insegnanti e ai docenti. Un esempio è dato dalla *London Interdisciplinary School*, di recente costituzione, finalizzata a rilasciare una nuova figura di laureato in grado di affrontare e risolvere problemi sulla base di un approccio interdisciplinare e pluridisciplinare (Da Empoli 2019). La finalità di un approccio alla complessità è di uscire dagli inquadramenti delle diverse organizzazioni, semplificando i linguaggi e passando dal "complicato" ma unidimensionale al complesso pluridimensionale, attivando forme di semplificazione (De Toni e Rullani 2018). Su come affrontare la sfida della complessità a questo livello viene proposto il concetto della "semplicità", traducibile

come complessità decifrabile, altrimenti intesa come la proprietà degli organismi viventi di trovare soluzioni nonostante la complessità dei processi in atto (Berthoz 2011). Tale proposta è applicabile ai diversi livelli dell'attività umana, incluso le comunicazioni sociali caratterizzate dalla mediazione dei dispositivi tecnologici e dalle piattaforme digitali che basano il loro funzionamento sugli algoritmi. Tema questo che trova crescente riscontro anche nel mondo della managerialità (Backx, Hilberath, Messenbock, Morieux, Streubel 2017).

Alcuni autori sottolineano le possibili conseguenze critiche di una società dominata dagli algoritmi, mentre altri prevedono scenari di sviluppo che grazie all'attività informatica saranno caratterizzati dalla produzione di nuove forme di realtà (es. aumentata, virtuale) e della loro conseguente rappresentazione (Diodato 2005). Sul ruolo degli algoritmi e sulla loro influenza nella società la scienziata O'Neil (2017) ne approfondisce lo studio sottolineando come gli algoritmi abbiano una natura conservatrice e aumentino le disuguaglianze già esistenti tra esseri umani.

Analizzando questo scenario dal punto vista economico il modello dominante è quello del capitalismo digitale e delle sue conseguenze sui vari ambiti della vita umana, incluso quello comunicativo e relazionale. La società della governabilità algoritmica (Benasayag 2019) si basa sulla funzionalità delle macchine e sulla loro presunta autonomia rispetto all'essere umano.

L'ibridazione progressiva che sta avvenendo tra reale e virtuale è frutto di un sistema complesso che incrocia corpi, oggetti tridimensionali, natura (elementi costituiti da atomi interpretabili secondo le leggi della fisica), con informazioni digitali composte da *bit* che seguono il funzionamento degli algoritmi informatici. Questi ultimi migliorano le loro prestazioni attraverso l'esperienza e l'apprendimento automatico (*machine learning*; Intelligenze artificiali; *internet of things*), combinando fisicità e digitale in uno scambio continuo tra umanità e artificialità la cui tendenza è una relazione simbiotica (Braidotti 2014; De Kerckhove e Rossignaud 2020).

La progressiva esternalizzazione dell'essere umano nella rivoluzione digitale ci fa abitare contemporaneamente in tre spazi tra loro comunicanti (fisico, digitale, fisico-digitale) e apre nuove prospettive in ambito psicologico, antropologico, politico ed educativo.

La relazione tra vivente e macchina, tra naturale e artificiale è uno dei punti cruciali che sta caratterizzando l'innovazione tecnologica (Leonhard 2019) ed è necessario andare oltre il paradigma tecnocratico dominante per situarsi in un orizzonte etico e di senso.

A livello etico la proposta discussa all'interno del gruppo è quella del concetto di virtù secondo l'accezione aristotelica, in cui ciascun individuo mette in atto dei comportamenti finalizzati a conseguire un bene comune. A questo bene comune devono essere educati e formati sia gli adulti che le giovani generazioni, all'interno di una prospettiva intergenerazionale che si deve prendere cura del pianeta a più livelli, incluso quello spirituale. Il riferimento è all'idea di costruzione dell'uomo (Quoist 1998) in tutte le sue dimensioni e alla responsabilità che ogni nostro agire dovrebbe implicare, in quanto non è un'astrazione ma sempre responsabilità per altri (Lévinas 1983). Ad assumersi l'onere e l'orizzonte

della responsabilità devono essere soprattutto gli adulti nei confronti del rischio esistenziale che stiamo vivendo come umanità.

2. COMUNICARE LA COMPLESSITÀ

Preso atto della declinazione del paradigma della complessità in termini pedagogici, epistemologici e antropologici la riflessione si è focalizzata su ruolo dei processi comunicativi nella nostra società sia a livello interpersonale che nella comunicazione pubblica.

A livello di interrelazione la comunicazione è complessa perché ogni atto comunicativo ha un contenuto informativo e sottende degli aspetti relazionali tra gli interlocutori. Queste due dimensioni, quella informativa e quella relazionale, vanno curate in maniera particolare quando la comunicazione è mediata da dispositivi digitali che influiscono sui processi di codifica e decodifica del messaggio. È necessario quindi un'educazione mediale (Rivoltella e Rossi 2019) intesa come studio dei rapporti tra il soggetto e i media nell'accezione di:

- educazione per i media: *focus* sui temi di utilizzo corretto e competente dei media per formare dei potenziali professionisti della comunicazione;
- educazione ai media: l'attenzione è spostata sullo sviluppo di un pensiero critico sui contenuti mediali. In questo ambito si approfondiscono i livelli di conoscenza del soggetto nella progettazione e condivisione di contenuti e si parla di alfabetizzazione (*media-digital literacy*) e di competenze;
- educazione con i media: «l'oggetto di ricerca sono i media intesi come strumenti a supporto dei processi di apprendimento dell'individuo (si parla di didattica mediale)» (Adamoli 2020a: 277);
- educazione attraverso i media: utilizzare i media e le loro risorse (es. video; immagini; blog...) all'interno delle diverse discipline curriculari.

La disciplina della *media education*, intesa come l'insieme dei processi di insegnamento e apprendimento attraverso i quali si raggiunge la *media literacy*, può assumere un ruolo determinante per capire e analizzare come funzionano i media ed educare alla complessità del vivere nell'*Infosfera*.

A tal riguardo si è utilizzata l'espressione *infodemia*, derivante dal sostantivo inglese *Infodemic* composto a sua volta dai termini *information* (informazione) ed *epidemic* (epidemia). Con *infodemia* s'intende la «circolazione di una quantità eccessiva di informazioni, talvolta non vagliate con accuratezza, che rendono difficile orientarsi su un determinato argomento per la difficoltà di individuare fonti affidabili»¹. Nel caso della pandemia da Covid-19 l'ampia diffusione dei mezzi di comunicazione e la velocità di circolazione delle notizie ha creato un groviglio di informazioni che ha condizionato i comportamenti delle persone pregiudicando la discriminazione tra le notizie vere dalle notizie false.

Questo esempio mette in luce la centralità della responsabilità come dimensione

fondamentale della *media education* e la rende quanto mai necessaria in questo particolare momento storico di disorientamento e di incertezza. Lo stesso Morin (2016) sottolinea quanto l'incertezza aumenti di fronte allo sviluppo di fenomeni che comportano molti legami, interdipendenze e interazioni come è accaduto nel caso della pandemia da Covid-19. La sua irruzione nella storia necessita tempo prima di essere incorporata dalla coscienza e dalla conoscenza ed è indispensabile il passaggio da una responsabilità individuale ad una responsabilizzazione collettiva che tenga conto di una visione d'insieme e della concezione di un destino comune. Per evitare di delegare la complessità di questi processi alle iniziative del singolo individuo oppure alle attività delle grandi *corporations* private, si propone di lavorare a una idea di comunità umana che ponga a valore le differenze che sono alla base della complessità (Paglia, 2017). Diventa quindi urgente rilanciare la *media education* perché «capire i media significa oggi riconoscere la complessità delle forme contemporanee di capitalismo digitale. E se veramente vogliamo avere cittadini competenti abbiamo bisogno di programmi estesi di *media education*» (Buckingham 2020b: 35).

Quale idea di cittadinanza è possibile costruire per una partecipazione attiva e consapevole nella società informazionale?

In una società mediatizzata come quella contemporanea nel *focus group* la *media education* è stata presentata come forma possibile di educazione alla cittadinanza.

Nel recente Manifesto per la *Media Education* Buckingham (2020b) avvalorava come la *media education* sia sempre stata un prerequisito centrale della cittadinanza anche nell'epoca dei vecchi media come televisione, radio, stampa. È inoltre necessario inoltre non dimenticare come questi ultimi occupino ancora un certo ruolo all'interno della società contemporanea, in una prospettiva mediale convergente e non escludente.

Nel suddetto Manifesto Buckingham (2020b) propone di uscire dalla logica dicotomica dei rischi e benefici in cui il dibattito sull'utilizzo dei media è stato confinato per porre l'attenzione sul ruolo complesso che la tecnologia ha assunto nella società post-mediale. Nella sua proposta prevale l'idea di «progettare programmi estesi di *media education* come diritto fondamentale per tutto il sistema educativo, con l'obiettivo di formare cittadini che partecipino alla società civile ben informati e capaci di discernimento» (Adamoli 2020b: 234).

Il riferimento teorico di partenza si basa su quattro concetti chiave che caratterizzano l'intero panorama mediatico: il linguaggio, la rappresentazione, la produzione, il pubblico. Questo vale anche per gli artefatti digitali in cui va trovato l'equilibrio tra l'analisi critica e la produzione creativa e artistica.

L'esercizio della piena cittadinanza presuppone la comprensione della nuova sfera pubblica digitale ampliando lo sguardo alle logiche che sottendono i processi della società informazionale e considerando le tecnologie dei veri e propri ambienti di vita dove i soggetti fanno esperienza del loro essere cittadini. Non essendo ambienti neu-

tri ma con una loro logica di funzionamento, la *media education* può diventare anche uno spazio di rielaborazione critica della stretta relazione esistente tra l'alfabetizzazione ai media e la cittadinanza. Come riportato da Rivoltella (2020), per far questo bisogna tener conto di tre livelli:

- livello di accesso ai servizi;
- livello politico;
- l'utilizzo di applicazioni e servizi on line.

Il primo livello riguarda l'accessibilità ai servizi digitali erogati dallo stato che richiedono al cittadino la formazione di competenze ad hoc e la gestione dei propri dati *on line*. A questo va aggiunto alla riflessione il tema della disuguaglianza e del divario digitale. Il rischio è quello di escludere intere fasce di popolazione che non hanno accesso alle prestazioni pubbliche (es. lezioni a distanza; servizi di *welfare*...) a causa della mancanza di infrastrutture tecnologiche adeguate e di competenze digitali necessarie a saper utilizzare gli strumenti.

Il livello politico concerne l'utilizzo da parte dello stato e dei suoi organi di rappresentanza (es. partiti politici; sindacati; lobby...) dei canali comunicativi digitali come i *new media* che permettono una disintermediazione nella relazione tra stato e cittadino andando verso una prospettiva di democrazia diretta. I rischi di questo tipo di comunicazione politica sono l'utilizzo propagandistico e manipolativo di questi strumenti e il ruolo che giocano le piattaforme proprietarie all'interno del dibattito pubblico.

Il terzo livello intercetta i temi complessi come quello della *privacy*, del *copyright* e del diritto d'autore, della proprietà dei dati e della loro accessibilità. Gli spazi digitali di frequentazione quotidiana presuppongono una regolamentazione giuridica delle informazioni personali del singolo cittadino e la possibilità di poter tutelare e gestire questi dati in modo trasparente.

CONCLUSIONI

L'approccio della *media education* così proposto dal *focus group* vuole essere uno strumento sia analitico che pratico, prendendo come riferimento il concetto di *mediapolis* elaborato da Silverstone (2009). Egli infatti evidenzia che «la realtà del mondo mediata non sostituisce la concretezza del mondo reale ma che questi due aspetti della condizione umana si integrano dando vita, attraverso il processo di media-azione, a uno spazio politico definito appunto *mediapolis*» (Adamoli 2020c: 42).

Questo scenario sempre più complesso necessita di una *media literacy* intesa come insieme di «abilità e competenze necessarie per promuovere uno sviluppo, autonomo e consapevole, del nuovo ambiente comunicativo-digitale, globale e multimediale della società dell'informazione» (Falcinelli 2019: 71). La diffusione di diversi modelli di *media literacy* tende a convergere verso una prospettiva di formazione alla cittadinanza globale intesa come competenza chiave.

I quattro concetti-chiave della *media education* (linguaggio, rappresentazione, produzione, pubblico) ricordati sopra e la cornice teorica della complessità da cui è partita la riflessione sono dei validi punti di partenza per un lavoro di discernimento critico dei processi comunicativi, di valutazione delle pratiche di consumo mediale e di formazione di cittadini consapevoli e responsabili all'interno della società informazionale.

Bibliografia

- Adamoli, M. (2020a). La media education come pratica di mediazione con l'alterità digitale. In Dalpozzo, C., Negri, F., Novaga, A. *L'altro volto del reale. Il virtuale nella comunicazione e nelle arti contemporanee* (pp. 269-290). Mimesis.
- Adamoli, M. (2020b). L'educazione ai media come dispositivo di pratiche narrative identitarie e sociali. In Zago, G., Polenghi, S., Agostinetto, L. *Memorie ed Educazione. Identità, Narrazione, Diversità* (pp. 229- 237). PensaMultimedia.
- Adamoli, M. (2020c). Media education as an educational framework for an ethical approach in relation to digital revolution. *Qtimes*, Anno XXII-Vol. I, n.1 e 2, pp. 344-45.
- Backx, J., Hilberath, C., Messenbock, R., Morieux, Y., Streubel, H. (2017). Mastering Complexity Through Simplification. *BCG The Boston Consulting Group*. (<https://www.bcg.com/it-it/publications/2017/people-organization-operations-mastering-complexity-through-simplification>).
- Benasayag, M. (2019). *Funzionare o esistere?* Vita e Pensiero.
- Berthoz, A. (2011). *La semplicità*. Codice Edizioni.
- Braidotti, R. (2014). *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte*. DeriveApprodi.
- Buckingham, D. (2020a). Rethinking digital literacy: Media education in the age of digital capitalism. *Digital Education Review*, 37, 230-239. <https://doi.org/10.1344/der.2020.37.230-239>
- Buckingham, D. (2020b). *Un manifesto per la media education*. Mondadori (ebook).
- Da Empoli, S. (2019). *Intelligenza artificiale ultima chiamata*. Bocconi.
- De Kerckhove, D. e Rossignaud, M.P. (2020). *Oltre Orwell. Il gemello digitale*. Castelvecchi.
- De Toni, A.F. e Rullani, E. (2018). *Uomini 4.0: Ritorno al futuro*. FrancoAngeli.
- Diodato, R. (2005). *Estetica del virtuale*. Mondadori.
- Falcinelli, F. (2019). Insegnare la Media Education e la cittadinanza digitale. In Bruni, F., Garavaglia, A., Petti, L. (Eds.). *Media education in Italia. Oggetti e ambiti della formazione* (pp. 67-78). FrancoAngeli.
- Floridi, L. (2012). *La rivoluzione dell'informazione*. Codice Edizioni.
- Floridi, L. (2015). *The Onlife Manifesto. Begin Human in a Hyperconnected Era*. Springer.
- Floridi, L. (2017). *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*. Raffaello Cortina.
- Lévinas, E. (1983). *Altrimenti che essere o al di là dell'essenza*. Jaka Book.
- Leonhard, G. (2019). *Tecnologia vs Umanità*. Egea.
- Morin, E. (2016). *Sette lezioni sul pensiero globale*. Raffaello Cortina.
- O'Neil, C. (2017). *Armi di distruzione matematica*. Bompiani.
- Quoist, M. (1998). *Costruire l'uomo. Il testamento spirituale di Michel Quoist*. SEI.
- Paglia, V. (2017). *Il crollo del noi*. Laterza.

- Rivoltella, P.C. e Rossi, P.G. (2019). *Tecnologie per l'educazione*. Pearson.
- Rivoltella, P.C. (2020). *Nuovi alfabeti. Educazione e culture nella società post-mediale*. Scholé.
- Silverstone, R. (2009). *Mediapolis. La responsabilità dei media nella civiltà globale*. Vita e Pensiero.