

Monarchia social network

di Alessandro Longo

Sembra una contraddizione, ma le piattaforme on line, democratiche per definizione, sono rette come regni medievali. Lo denuncia il web filosofo Peter Ludlow



(15 ottobre 2010)

I social network - ma più in generale i mondi virtuali e le comunità on line - hanno ormai conquistato un peso politico in grado di influenzare le nostre vite e le nostre società. È il momento che rendano conto di questo potere agli utenti e ai cittadini. Finora i fondatori e gestori di network l'hanno esercitato in modo assoluto, alla stregua di dei dell'Olimpo: e questo non è più tollerabile, perché la poca democrazia dei network può indebolire quella della società reale.

Peter Ludlow, uno dei maggiori filosofi della tecnologia, 53 anni, insegna filosofia nella Northwestern University (Illinois) ed è stato tra i primi a teorizzare il concetto del cyberspazio e dei suoi diritti. È appena uscito, per l'italiana 40k Books, il suo nuovo saggio (in formato elettronico): "Il nostro futuro nei mondi virtuali". "L'Espresso" lo ha intervistato.

Professore, perché secondo lei i "mondi virtuali" - da Facebook a Second Life - sono ormai soggetti politici?

"Per molti motivi, che sono sotto gli occhi di tutti coloro che frequentano il digitale. Parti sempre più importanti delle nostre vite trovano casa nei mondi virtuali. Le nostre relazioni, il nostro business, la nostra libera espressione, le nuove forme d'arte e cultura. Quindi le leggi di questi mondi diventeranno sempre più rilevanti per le nostre vite".

I mondi virtuali imporranno le loro leggi?

"Questa è la tendenza. Sono già, spesso, organizzati in modo politico, con regole e gerarchie, il cui scopo è sia decidere cose all'interno del mondo virtuale sia influire su quello reale. Dirò di più: ormai sono diventati così potenti da potersi permettere di ignorare le leggi del mondo reale".

Ma in che modo i mondi virtuali impattano sulla società e sulla politica?

"Lo fanno sulla società nella sua interezza. Si vedano i movimenti culturali che, nati on line, stanno spingendo a ripensare le rigide leggi della proprietà intellettuale. Hanno già cominciato a creare entità politiche formali e riconoscibili nel mondo reale: The Pirate Party, in Svezia, è ormai un partito a tutti gli effetti. Non è un'amenità: è solo l'inizio. È noto inoltre il ruolo di WikiLeaks, che con il tempo è evoluto diventando un network di "hacktivists" (hacker politicamente attivi). Sta avendo un impatto notevole su come percepiamo le guerre in Asia. Altri "hacktivists" sono associati

a varie community on line".

Qual è la previsione di lungo periodo? I mondi virtuali renderanno la nostra società più democratica o accadrà l'opposto?

"Questo è il punto più importante. Fra cinque anni molta parte del Web si tramuterà in mondi virtuali. Questi potrebbero avere quindi un impatto molto positivo o molto negativo, a seconda di come agiamo ora per cambiarne le dinamiche. Certo, i network stanno portando già un senso di giustizia e contribuiscono a combattere l'oppressione nel mondo reale, per esempio contro la censura in Cina, contro gli abusi del potere in Iran, delle multinazionali e dell'esercito degli Stati Uniti. Di contro, bisogna però riconoscere che, hacktivism a parte, adesso i mondi virtuali e i social network sono meno democratici delle nostre società reali. I gestori li amministrano come dittatori. Senza rendere conto ai propri utenti-cittadini. Ne decidono il bello e il cattivo tempo. Se bandire qualcuno dalla community, per esempio. Il paradosso: man mano che i mondi virtuali acquistano popolarità, vengono gestiti in modo sempre più autoritario. Ed è qualcosa di cui preoccuparsi".

Perché preoccuparci di questa gestione "tirannica" dei mondi virtuali?

"Per due motivi. Primo, se i network sono gestiti in modo non democratico né trasparente possono essere manipolati per servire gli interessi di un individuo invece che del gruppo. Secondo, c'è il rischio che i mondi virtuali ci rendano avvezzi a vivere in ambienti poco democratici, dove sono aboliti quei diritti frutto di secoli di lotte, progresso e conquiste civili. In altre parole, le dittature on line ci rendono più passivi nei confronti di un dittatore nel mondo reale".

Possiamo sempre lasciare un mondo virtuale che ci diventa sgradito.

"Sì, ma ha un costo personale e a volte economico crescente, in termini di relazioni, contatti affettivi e di lavoro che perdiamo. Per molta gente siti come Facebook o Second Life sono ormai indispensabili come strumento di business o altro".

Quale soluzione propone, quindi?

"È necessaria una sorta d'illuminismo dei mondi virtuali, dove i gestori offrano nuovi strumenti per condurre esperimenti di democrazia. Strumenti con i quali gli utenti stessi possano sviluppare i propri sistemi politici e di governance. La giurisprudenza del mondo reale, da parte sua, deve cominciare a considerare i mondi virtuali non più come proprietà di un'azienda, ma come "nazioni". Il tutto a vantaggio di policy più eque e trasparenti. È il momento di decidere come vorremo vivere in futuro. Idee e principi illuminati infonderanno le nostre case virtuali? O finiremo sotto il pugno di un despota ogni volta che andremo su Internet?".

Es.1

Rispondi alle seguenti domande (oralmente).

- 1) Qual è il tema trattato nell'articolo?Esprimi il tema in modo sintetico.
- 2) In che modo i mondi virtuali possono influenzare il mondo reale, soprattutto per quanto riguarda la politica? Fai degli esempi in tal senso.
- 3) Quali sono gli aspetti contraddittori dei mondi virtuali, secondo Peter Ludlow?
- 4) In che modo l'aspetto antidemocratico dei mondi virtuali potrebbe influire negativamente sul mondo reale e sul nostro futuro di cittadini?
- 5) In che cosa consiste la soluzione proposta dall'autore?Che cosa ne pensi? Ti sembra praticabile?

- 6) Personalmente frequenti i social network? Quali sono gli aspetti positivi e/o negativi di tali mondi virtuali? Condividi le tesi dell'autore?

Es.2

Spiega le parole sottolineate nell'articolo (con definizioni, sinonimi etc.).

Es.3

Cerca un articolo relativo ai social network e/o mondi virtuali (problemi, vantaggi etc.), da portare ed esporre sinteticamente in classe la prossima settimana.