Cultura digitale: ha senso parlarne?

1. **Quale Cultura**

Ha senso parlare di Cultura Digitale, pensando agli ultimi sviluppi ed applicazioni in ambito IoT?

Penso di no, non ancora, e purché si abbia l'accortezza di distinguere fra Cultura e "Livello/ Tipo di Istruzione". Da neppure 15-20 anni abbiamo cominciato ad "abituarci" alla precedente ondata di innovazione tecnologica, basata sulla creazione di un mondo virtuale (comunicazione, informazione, interazione) e sulla prima generazione di applicazioni e servizi web.

Ma non siamo ancora veramente entrati nel mondo creato dalla seconda, basata su una interazione pervasiva fra cose e persone (IoT) e sui suoi impatti su società ed economia. Per ora ne stiamo solo parlando.

Propriamente, in questa fase non credo si possa parlare di una cultura digitale. Al più, a 20 anni dall'ultimo rilevante stimolo, di una ulteriore spinta alla di trasformazione già in corso.

A meno che, non sia proprio di questo continuo cambiamento che si debba prendere atto e che proprio questo sia uno dei fattori "sufficientemente stabili" su cui cmq, al di là delle varie ondate di trasformazione (tecnologica o di altra natura: vedi le mutazioni del sistema post 2008 e 2011), si sta di fatto creando una cultura del nostro tempo.

Ma come si costruisce e si trasforma una "cultura"? E in cosa si manifesta come tale per poterla riconoscere.

Limitandomi alle cause di cambiamento che si originano in ambito tecnologico (le origini possono essere anche molto differenti), in **Tabella 1** provo a descrivere sommariamente un percorso-tipo, progressivo, di affermazione di una nuova "cultura", o meglio di evoluzione di quella pre esistente:
Tabella 1

Beni tangibili/ intangibili	Diffusione delle Prassi	Visione del mondo
1.Scoperte scientifiche	Ambiti ristretti: scientifici, filosofici	Ambiti specialistici molto ristretti
2.Tecnologie	Ambiti industriali: high tech	Ambiti specialistici allargati
3.Strumenti	Ambiti commerciali	Entra nell'immaginario tramite la divulgazione al grande pubblico
4.Applicazioni / soluzioni (enabler)	Mercato (B2B e B2C)	Comincia a generare una rielaborazione autonoma da parte degli utilizzatori (Pionieri)
5.Utilizzo e competenze	Società	Diffusa rielaborazione non dei soli utilizzatori
6.Nuovi "artefatti" **(*)**	Società	La rielaborazione si alterna con la modifica della realtà (fisica e sociale)

(*) *Non solo beni o servizi ma: opere artistiche, valori e comportamenti, organizzazioni, professioni, istituzioni, ecc.*

Credo che si possa cominciare pensare a qualcosa come "la mutazione della temperie culturale" solo nell'ultima fase (6), cioè quando sono state superate le fasi di:

- disponibilità degli enabler: applicazioni e soluzioni (4),
- diffusione del loro utilizzo e delle conoscenze e competenze necessarie (5),

quando sono le stesse persone, oramai ascrivibili alla categoria di cittadini (senza più alcuna connotazione particolare, professionale o settoriale) che, sulla base delle loro esperienze, riflessioni e modi nuovi di "vedere le cose", autonomamente cominciano ad agire sul loro mondo, creando "nuovi artefatti" (6).

A titolo di esempio di cosa intendo per una Cultura digitale, prendo ad esempio una di quelle emerse dalla prima ondata di innovazione (reti, web) sebbene si sia espressa con polarità anti-sistema. Ha cominciato a manifestarsi negli anni 60, acquisito il suo carattere negli '80, e sta proseguendo esplorando nuove forme ancora oggi: il Cyberpunk.

In questo senso, non penso che si possa "pianificare la diffusione di una cultura digitale": la cultura la creeranno le persone. Anzi, le culture saranno molteplici. Se ne può avere una visione ("potrebbe essere così"), ma i risultati si potranno solo osservare e retrospettivamente.

Viceversa, è senz'altro possibile lavorare alla accelerazione del suo emergere, trasformando scienza in tecnologia, tecnologia in strumenti, questi in applicazioni e soluzioni commerciali diffuse presso il grande pubblico. Al contempo promuovendo la conoscenza e la pratica delle tecnologie: come funzionano, cosa possono fare, che opportunità offrono, come possono essere integrate, quali errori evitare…

Ad esempio, promuovendone/ incentivandone l'utilizzo in un'ottica di **life-long learning**:

- individuando **le conoscenze** (sapere e saper fare) e le **competenze** (comportamenti più efficaci) **chiave**
- stimolandone l' **offerta formativa plurale e di qualità,** da parte di molteplici soggetti.
- nonché l'**accesso gratuito per tutti**

Fra l'altro, lo schema in **Tabella 1**, per quanto appena abbozzato, credo che aiuti a bene a chiarire:

- la differenza fra Conoscenze/ Competenze e Cultura (non sono sinonimi, altrimenti si tornerebbe a confondere Cultura con il "Livello di Istruzione"!! o coi soli comportamenti agiti. Infatti, chi parla ora di "cultura digitale", in realtà ed ancora finisce per parlare di sole "competenze", in gran parte in realtà riferendosi solo al sapere/ saper fare)
- che qualunque Agenda governativa per lo sviluppo di una economia e di una società digitali non deve puntare ad altro che alle Conoscenze e Competenze. Siano esse hard: tecniche e professionali, oppure soft: comportamenti che permettono di spremere il massimo beneficio dalle applicazioni/ soluzioni abilitate dalle nuove tecnologie
- che la dimensione Culturale è una emergenza dal tessuto sociale, in cui i vari soggetti (comprese associazioni, imprese ed amministrazioni) non possono che giocare un ruolo alla pari, rispetto alla community degli influencer e del loro pubblico

Se si vuole "lavorare sulla Cultura" di questo scorcio del XXI secolo, posto che per le prime tecnologie del web siamo già alla fase (6) e che per quelle del paradigma IoT, a seconda delle tecnologie e delle applicazioni, siamo fra la (3) e la (5), siamo nel **momento più opportuno** per operare su tre direzioni.

A) Tutti, secondo il proprio livello di responsabilità e le proprie capacità o motivazioni, per porre robuste basi per un lavoro di **definizione e diffusione di conoscenze e competenze chiave** (hard e soft), tramite un ampia partecipazione, in ottica peer-to-peer, di una pluralità di soggetti.

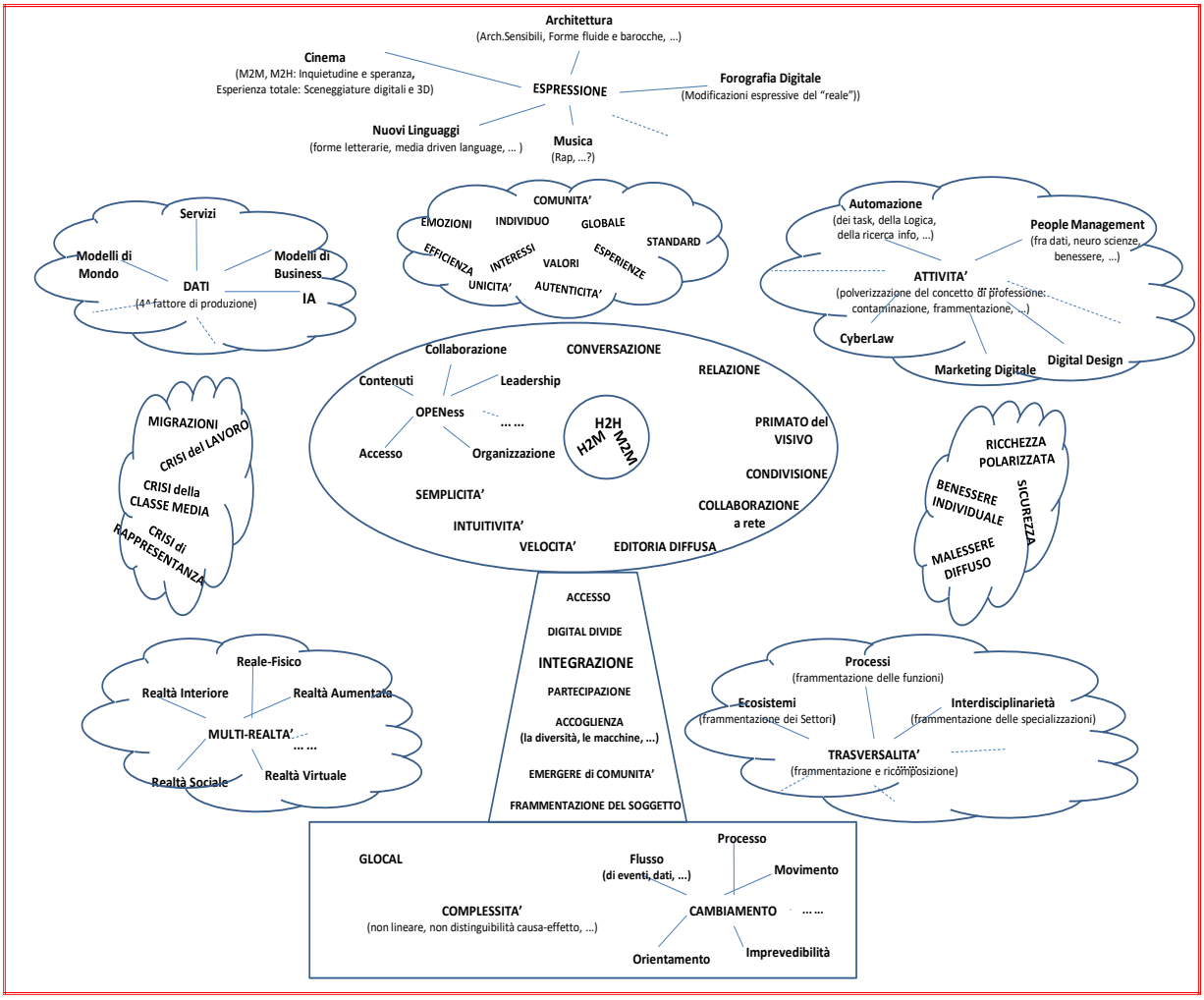
Compresi gli utenti che ne hanno maggiormente urgenza, ma non più in un'ottica di tutela (più o meno interessata) ma di autonoma espressione, magari tramite i loro organi di rappresentanza **(**)**:

- cittadini colpiti da digital divide ancora più basilari (per problemi di accesso, cognitivi, esperienziali, di reddito, …)
- nuove generazioni in formazione, a vari livelli di istruzione
- manager pubblici e privati, professionisti ed imprenditori
- lavoratori che sentono il bisogno di aggiornamento o che sono in ricollocazione.

B) Istituzioni pubbliche e private, per definire le proprie Agende di sviluppo della cultura digitale auspicata, per entrare il lizza con gli altri influencer per "il cuore e la mente" del loro pubblico. Non scordando che un altro risultato già consolidato, a seguito della prima ondata di innovazione digitale, è che i "pubblici" sono si ancora segmentabili, ma fra loro sempre più interconnessi, rendendo la competizione per il "messaggio vincente" sempre più affollata ed imprevedibile.

C) Mappare e studiare l'evoluzione dei macro-fenomeni che la trasformazione genera, conserva e fa evolvere. Ho provato a fare un tentativo di mappatura in **Figura 1.**

Figura 1 – Ipotesi di Mappatura, per quanto incompleta (ad esempio mancano le influenze della digitalizzazione del mondo sul pensiero filosofico), dei possibili elementi/ contrasti alla base di nuove culture digitali (ingrandimento a pg 6)



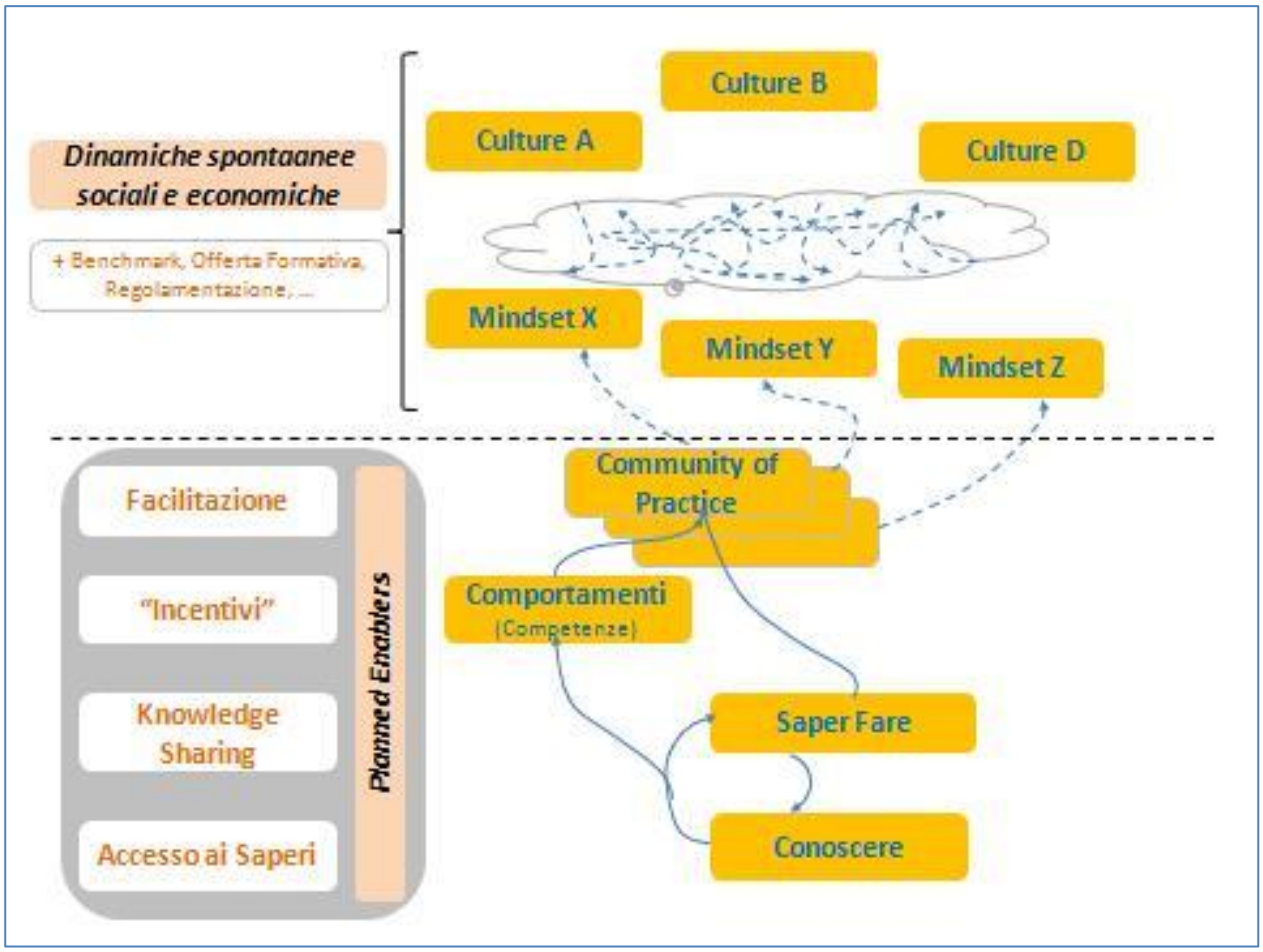
(**) *E' bene ricordare che un primo effetto, in apparenza già consolidato, della prima ondata di innovazione digitale (il web) è proprio una cultura dell'individualità in ambito collaborativo, che accetta sempre meno tutele altrui! Lavorare ad una nuova cultura digitale, senza accettarne i primi risultati consolidati, potrebbe apparire o una voluta opposizione o per lo meno ambiguo …*

Probabilmente, un concetto come quello di Mindset, intermedio fra Cultura e Conoscenze/ Competenze, potrebbe essere di maggiore utilità pratica per un percorso più completo di supporto alla "abituazione" delle nostre società ai processi di trasformazione, come quello in corso.

Dove per Mindset in genere si intende: "il modo di pensare delle persone e le loro opinioni" (*tipologia di opinioni*) (Cambridge Dictionary), ma più nello specifico si potrebbe definire:
"(In decision theory and general systems theory), a **mindset** is a set of assumptions, methods, or notations held by one or more people or groups of people that is so established that it creates a powerful incentive within these people or groups to continue to adopt or accept prior behaviors, choices, or tools" (Wikipedia).

Posto che, anche per il costrutto di Mindset, persistono alcune delle difficoltà presenti per quello di Cultura, come il fatto che inevitabilmente un Mindset Digitale si presenterà in modo plurale (cosi come esiste una pluralità di mindset imprenditoriali o di mindset manageriali ecc.).

Figura 2 Dai Saperi alla Cultura – Schema semplificato



2. Cultura e Comunicazione

Poiché ogni fase di trasformazione, a qualunque livello si manifesti, micro come in una singola organizzazione o macro come in una società o globalmente, porta con se una intensificazione dei conflitti, viene spesso posta la domanda: "che tipo di comunicazione sarà più adeguata a prevenirli o almeno ridurli?".

Posto che il loro intensificarsi è inevitabile durante la transizione stessa, a causa della inevitabile differenza fra i linguaggi di chi resiste e di chi rema per il cambiamento, sono convinto che quella da usare non sia un fattore completamente esogeno, che si possa progettare stando totalmente al di fuori dal campo di scontro.

La scelta della comunicazione più adeguata al contesto, almeno per contenere gli effetti della conflittualità da innovazione, sarà fortemente limitata proprio dalla cultura che emergerà durante e dopo la transizione.

Ad esempio, nel caso dell'emergere di una tecno-cultura che marginalizzi la persona ed i suoi bisogni in nome dell'efficienza (**Rif.1**), scaricando sui singoli gli oneri di coesistenza (se non di sopravvivenza) con la trasformazione , non potrà che limitare il campo della comunicazione efficace a quello delimitato dai due estremi di uno scontro per la difesa dei rispettivi interessi (come storicamente è avvenuto con la seconda rivoluzione industriale) e della manipolazione.

Viceversa, si può tenere conto fin d'ora della cultura emergente dalla prima fase di questa trasformazione digitale (a cavallo fra la fine degli anni 90 e la prima decade di questo secolo), una cultura dell'individualità in ambito collaborativo che accetta sempre meno tutele altrui.

Su questa base, si può delineare non troppo difficilmente un approccio ad una comunicazione efficace su cui cominciare a costruire nuove modalità di gestione dei conflitti e persino della loro prevenzione, basati sulla continua ricerca di nuovi approcci/ strumenti alla partecipazione diffusa alle decisioni (**Rif.3 e 4**).

Detto in altri termini, neppure la trasformazione in corso tecnology-driven appare autonoma dal punti di vista della capacità di "generare una nuova Cultura". Saranno necessari/ inevitabili apporti esterni, di natura valoriale, che contribuiranno ad imprimerne la direzione. Anzi, LE direzioni portandone una molteplicità, spesso in contrasto fra di loro (vedi il caso già citato della cultura Cyberpunk rispetto a quella, tecnocratico-efficientista più main stream, della Globalizzazione)

Si potrà così andare verso una sostanziale continuità, una "vecchia-nuova cultura", dell'efficientismo odierno (asse del fare: individuo-flusso/ sradicamento-efficienza). Oppure verso una "nuova-nuova cultura", che coglie l'opportunità che la trasformazione digitale offre: il richiamo alle capacità umane più originali, per recuperare la dimensione del fare sull'asse persona-comunità-benessere. Oppure ancora verso forme le più varie anti-sistema coesistenti con le prime due. In questo caso (più probabile) credo che il problema del linguaggio con cui confrontarsi fra questi mondi dovrà fare un salto di natura al momento non ancora completamente definibile (vedi **Rif.5** per un approccio più generale)

3. Riferimenti

Rif.1 "Trasformazione digitale e Persona al Centro", D.Famà, Giugno 2017, su https://www.slideshare.net/domfama/tecnologia-e-persona

Rif.2 Per rimanere nell'ambito della letteratura, di genere e non, autori rappresentativi di questo filone possono essere considerati: B.Sterling, P.K.Dick, W.Gibson, A.Huxley, G.Orwell, W.S.Burroughs.
Per la cinematografia e la fotografia, le atmosfere rappresentative sono quelle di film come Blade Runner (non a caso tratto da un libro di P.K.Dick), le opere di V. Manyuhin (ad es.: http://cyberpunkitalia.altervista.org/blog/arte-cyberpunl-29-illustrazioni-vladimir-manyuhin/qq), ecc.

Rif.3 [*Il tema del Community Involvement comincia a strutturarsi negli anni 90, a partire dagli USA, volendo affrontare il tema di un decision making più democratico, soprattutto in presenza di grandi progetti di cambiamento (es. rinnovamento dei territori degradati, grandi infrastrutture, ecc.). Alcuni esempi di linee guida reperibili sul web:*]

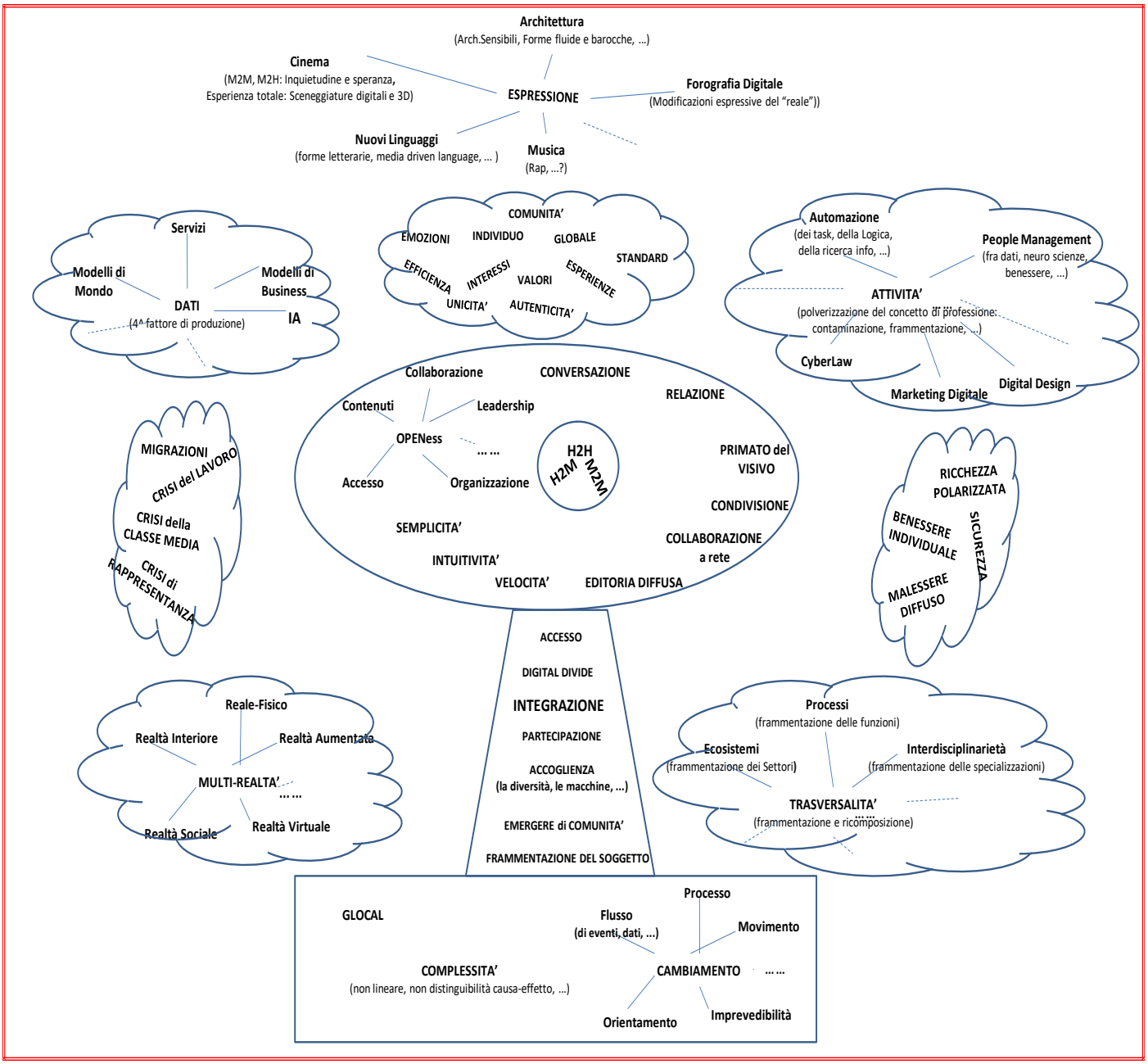
- http://www.communityplanningtoolkit.org/sites/default/files/Engagement.pdf (Scotland);
- https://www.justnet.org/pdf/confrpt.pdf (US. Nel caso specifico della prevenzione dei crimini. A questo proposito, ad es. a Glasgow, Scozia, è in atto una best practice di collaborazione fra la più grossa azienda di gestione del Public Housing cittadino: Glasgow Housing Association, e la Polizia);
- http://www.rural.palegislature.us/Effective_Citizen_Engagement.pdf (*USA, a fronte del Rural Revitalization Act del 1987*)

Rif.4 Film "Le confessioni", regia R.Andò, 2016
[P*er un esempio di dinamica delle decisioni che esclude e scarica gli oneri delle decisioni. Uno stile ancora molto più diffuso di quello partecipativo in Rif.2, che contrariamente alle aspettative dei loro fautori tende a ridurre le caratteristiche di governabilità delle società occidentali, che vanamente poi cercano di risolvere "tecnicamente", tramite le ingegnerie elettorali. Si veda l'uso dello strumento elettorale, che negli ultimi anni viene fatto in UK e altrove, per acquisire una forte delega nei confronti di avversati interni o esterni e che puntualmente sortisce effetti opposti*]

Rif. 5 "Passaggio ad Occidente – Filisofia e Globalizzazione", G.Marramao, 2003, Boringhieri
[Sul tentativo di possibili forme e modalità di dialogo in un mondo Glocal]

Allegato: Figura 1 ingrandita

Nota a commento: alcuni elementi non sono direttamente collegati alla trasformazione digitale, ma sono stati influenzati da altri fenomeni (come la Globalizzazione e la creazione di Comunità che reagiscono alla prima) resi possibili dalle nuove tecnologie.

Altri esempi, tipicamente sociali, sono legati alle trasformazioni organizzative nel mondo del lavoro (crisi del lavoro, delle classi medie, malessere diffuso, ipersensibilità al tema della sicurezza, ecc.).

Altri ancora sono di terza derivazione, come lo stile Rap in musica, espressione delle comunità emarginate sia dai processi di Globalizzazione sia di *efficientamento* del lavoro.