



2024

IL CAPITALE CULTURALE
Studies on the Value of Cultural Heritage

eum

Rivista fondata da Massimo Montella



Il capitale culturale

Studies on the Value of Cultural Heritage

n. 30, 2024

ISSN 2039-2362 (online)

© 2010 eum edizioni università di macerata

Registrazione al Roc n. 735551 del 14/12/2010

Direttore / Editor in chief Pietro Petrarola

Co-direttori / Co-editors Tommy D. Andersson, Elio Borgonovi, Rosanna Cioffi, Stefano Della Torre, Michela di Macco, Daniele Manacorda, Serge Noiret, Tonino Pencarelli, Angelo R. Pupino, Girolamo Scullo

Coordinatore editoriale / Editorial coordinator Maria Teresa Gigliozzi

Coordinatore tecnico / Managing coordinator Pierluigi Feliciati

Comitato editoriale / Editorial board Giuseppe Capriotti, Mara Cerquetti, Francesca Coltrinari, Patrizia Dragoni, Pierluigi Feliciati, Costanza Geddes da Filicaia, Maria Teresa Gigliozzi, Chiara Mariotti, Enrico Nicosia, Emanuela Stortoni

Comitato scientifico - Sezione di beni culturali / Scientific Committee - Division of Cultural Heritage
Giuseppe Capriotti, Mara Cerquetti, Francesca Coltrinari, Patrizia Dragoni, Pierluigi Feliciati, Maria Teresa Gigliozzi, Susanne Adina Meyer, Marta Maria Montella, Umberto Moscatelli, Caterina Papparello, Sabina Pavone, Francesco Pirani, Mauro Saracco, Emanuela Stortoni, Carmen Vitale

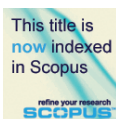
Comitato scientifico / Scientific Committee Michela Addis, Mario Alberto Banti, Carla Barbati †, Caterina Barilaro, Sergio Barile, Nadia Barrella, Gian Luigi Corinto, Lucia Corrain, Girolamo Cusimano, Maurizio De Vita, Fabio Donato †, Maria Cristina Giambruno, Gaetano Golinelli, Rubén Lois Gonzalez, Susan Hazan, Joel Heuillon, Federico Marazzi, Raffaella Morselli, Paola Paniccia, Giuliano Pinto, Carlo Pongetti, Bernardino Quattrocchi, Margaret Rasulo, Orietta Rossi Pinelli, Massimiliano Rossi, Simonetta Stopponi, Cecilia Tasca, Andrea Ugolini, Frank Vermeulen, Alessandro Zuccari

Web <http://riviste.unimc.it/index.php/cap-cult>, email: icc@unimc.it

Editore / Publisher eum edizioni università di macerata, Corso della Repubblica 51 – 62100 Macerata, tel. (39) 733 258 6081, fax (39) 733 258 6086, <http://eum.unimc.it>, info.ceum@unimc.it

Layout editor Oltrepagina srl

Progetto grafico / Graphics +crocevia / studio grafico



INDEXED IN
DOAJ



Rivista accreditata AIDEA
Rivista riconosciuta CUNSTA
Rivista riconosciuta SISMED
Rivista indicizzata WOS
Rivista indicizzata SCOPUS
Rivista indicizzata DOAJ
Inclusa in ERIH-PLUS

Gli eccessi e i rischi della condizione postmoderna: dalla globalizzazione alla digitalizzazione e il rischio delle Non Cose

Luciana Lazzeretti*

Abstract

Globalizzazione e digitalizzazione sono entrambe tematiche figlie della condizione postmoderna. Si assiste all'ascesa sempre più rapida di una nuova *black box society* caratterizzata da scatole nere dove gli algoritmi, osservando le caratteristiche degli utenti, pronosticano una classe, un giudizio, un voto e suggeriscono decisioni, senza spiegare il perché. Se nella fase della diffusione della globalizzazione i temi della valorizzazione economica della cultura vedevano il primato dell'economia sulla società, discutendo di un possibile sviluppo economico *culture-driven vs data-driven*, adesso è piuttosto la tecnologia a esercitare un ruolo di primo piano. Degli eccessi della postmodernità ci siamo occupati in passato discutendo dei rischi connessi alla globalizzazione e alla valorizzazione dei musei e delle città d'arte come luoghi *high culture*, introducendo il rischio del Non Luogo, inteso come luogo antropologico, generato dalla perdita di significati, relazioni e storia. Partendo dalle suggestioni che emergono dalla letteratura, affrontiamo adesso il tema dei rischi della digitalizzazione introducendo il concetto del "rischio delle Non Cose", connesso all'informatizzazione, alla smaterializzazione del mondo e alla perdita di memoria che può coinvol-

* Professoressa emerita di Economia e gestione delle imprese, Università degli Studi di Firenze, Dipartimento di Scienze per l'Economia e l'Impresa, via delle Pandette, 9, 50127 Firenze, e-mail: luciana.lazzeretti@unifi.it.

gere oggetti, patrimoni artistici mobili e immobili, patrimoni naturali, territori, animali, piante, financo forse anche la stessa umanità.

Globalisation and digitalisation are both part of the postmodern condition. We are experiencing the increasingly rapid rise of a new “black box society” characterised by black boxes where algorithms, observing the characteristics of users, predict a class, a rating and suggest decisions without explaining the motivation. If, with globalisation, the issues of the economic enhancement of culture saw the primacy of the economy over society, discussing a possible culture-driven vs data-driven economic development, now technology plays a leading role. We have dealt with the excesses of postmodernity in the past, discussing the risks associated with globalisation and the enhancement of museums and art cities as high-culture places, introducing the risk of the Non-Place, understood as an anthropological place, generated by the loss of meanings, relationships and history. Starting from the suggestions emerging from the literature, we now address the theme of the risks of digitalisation by introducing the concept of the “risk of Non-Things”, connected to computerisation, the dematerialisation of the world and the loss of memory that may involve objects, movable and immovable artistic heritage, natural heritage, territories, animals, plants, even perhaps humanity itself.

1. *La condizione della postmodernità: un richiamo*

Modernità è un concetto molto ampio e complesso che ricomprende diversi aspetti e diverse prospettive di analisi. Introdotto per la prima volta da Charles Baudelaire nel suo saggio del 1863, *Le peintre de la vie moderne*, l'autore definì come moderno ciò che è «transitorio, fugace, fortuito, la metà dell'arte di cui l'altra metà è l'eterno e l'immutabile»¹, ponendo enfasi sulla contrapposizione tra antichità e modernità e sottolineando come la grande metropoli fosse il luogo per eccellenza in cui l'esperienza moderna si presenta in queste nuove dimensioni².

Successivamente, il termine postmodernismo è stato utilizzato nelle scienze sociali per formulare varie teorie in grado di interpretare queste profonde trasformazioni. Filosofi, sociologi, antropologi, economisti e altri scienziati sociali si sono a lungo interrogati su questi temi, a partire dal filosofo francese Jean-François Lyotard. Con il suo contributo seminale sulla condizione postmoderna, nel suo celebre elaborato *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*³, Lyotard risale all'origine del postmodernismo nello sviluppo delle società informatizzate a capitalismo avanzato. L'autore definisce la modernità come un periodo storico caratterizzato dalla diffusione di “grandi narrazioni” (*grands récits*) o “meta-racconti” (*métarécits*), una serie di concezioni filosofico-politiche a carattere universale che egli considera forme di legittimazione del pensiero e

¹ Baudelaire 1962, p. 11.

² Frisby 1996.

³ Lyotard 1981.

dell'azione. Esse sono basate su una teoria storica unificata, in termini di progresso e di emancipazione. Lyotard individua nell'Illuminismo e nell'idealismo le due principali metanarrazioni della modernità e sottolinea, già negli anni '70, che l'informazione non era più considerata per il suo valore d'uso ma come merce di scambio, come un valore economico, sottolineando come l'avvento delle nuove tecnologie dell'informazione esercitasse un ruolo importante nel cambiamento, precorrendo di fatto i tempi. Scrive l'autore, nello specifico: «il sapere viene e verrà prodotto per essere venduto, e viene e verrà consumato per essere valorizzato in un nuovo tipo di produzione: in entrambi i casi, per essere scambiato. Cessa di essere fine a sé stesso, perde il proprio valore d'uso»⁴.

Il sociologo inglese Anthony Giddens ha avuto il merito, invece, di aver introdotto l'importante concetto di *disembedding*⁵, ovvero quel processo attraverso il quale le relazioni sociali vengono "sradicate" dai loro contesti locali di interazione e riorganizzate su ampi archi temporali e spaziali. In tali relazioni, i legami sociali e le interazioni non dipendono più dal tempo e dallo spazio fisico, agendo anche sul declino dei rapporti fisici, *face to face*, e favorendo la frammentazione delle identità personali e sociali⁶. L'autore identifica poi nei "sistemi esperti" – assemblaggi tecnologici che permettono le nostre azioni – i principali responsabili del distacco spazio-temporale dalla realtà, anticipando una delle condizioni caratteristiche della società odierna, rappresentate dal dualismo "on line/on life", "reale/virtuale"⁷.

Dal canto suo Zygmunt Bauman, sociologo e filosofo polacco, descrive piuttosto il tramonto della modernità e delle grandi ideologie con il passaggio dal capitalismo solido al capitalismo liquido, un capitalismo in cui si spezza la salda catena di valori fondamentali che ancorava l'individuo al gruppo, lasciando spazio a una comunità dove tutto è mobile, effimero, liquido, e dove il dilagare dell'individualismo e del consumismo hanno portato alla mercificazione di ogni aspetto della vita dell'uomo e della società⁸.

Infine, ricordiamo il contributo dell'etologo e antropologo francese Marc Augé, che chiamava invece il superamento della postmodernità come *surmodernité*, una fase produttrice di Non Luoghi antropologici e che, contrariamente alla modernità baudelairiana, non integrano in sé i luoghi antichi della memoria, un mondo in cui in cui si moltiplicano i punti di transito come gli aeroporti e le occupazioni provvisorie generati dalla surmodernità e dai tre eccessi di tempo, spazio ed ego che inizialmente erano riconducibili ai rischi della cosiddetta globalizzazione del mondo⁹.

⁴ Ivi, pp. 12-13.

⁵ Giddens 1990.

⁶ *Ibidem*.

⁷ Lazzeretti 2021.

⁸ Bauman 2002.

⁹ Augé 1996.

Globalizzazione e digitalizzazione sono entrambe tematiche che sono state e sono oggetto di ampio dibattito fin dall'inizio del nuovo millennio e sono figlie della condizione postmoderna di cui abbiamo accennato in precedenza. Esse hanno influenzato, modificandolo, il rapporto fra spazio e tempo¹⁰, complice prima l'avvento delle nuove tecnologie dell'informazione, e successivamente l'affermarsi del nuovo paradigma tecno-economico dell'intelligenza artificiale *vs* intelligenza naturale. Si assiste ormai all'ascesa sempre più rapida di una nuova *black box society*¹¹, caratterizzata da scatole nere dove gli algoritmi, osservando le caratteristiche degni utenti, pronosticano una classe, un giudizio, un voto e suggeriscono decisioni senza spiegare il perché. Se nella fase della diffusione della globalizzazione i temi della valorizzazione economica della cultura vedevano il primato dell'economia sulla società, e si discuteva di un possibile sviluppo economico *culture-driven vs data-driven*, adesso è piuttosto la tecnologia a esercitare un ruolo di primo piano, ed è "l'economia dei dati" il driver che condiziona non solo l'economia ma anche la cultura e la società. Sempre più acceso è il recente dibattito sui rischi dell'intelligenza artificiale (IA) negli Stati Uniti e in Europa, e sulle sue applicazioni anche nelle scienze sociali¹². In particolare, l'Europa si candida ad avere un ruolo di primo piano nella regolamentazione a tutela dei diritti fondamentali degli utenti/consumatori/cittadini diventati a tutti gli effetti dei *prosumers*, ovvero dei consumatori produttori di dati e di informazioni a titolo gratuito, proponendo un approccio *human centric* all'IA, che ha come scopo il miglioramento dello *human well-being*, a cui guardano anche gli altri paesi a tecnologie avanzate¹³.

2. Lo scopo e la lezione del racconto

Degli eccessi della postmodernità ci siamo occupati in passato discutendo dei principali rischi connessi alla globalizzazione e alla valorizzazione dei musei e delle città d'arte intese come luoghi *high culture* (HC)¹⁴. Abbiamo introdotto e discusso il «rischio del Non luogo – inteso come luogo antropologico», generato dalla perdita di «significati, relazioni e storia»¹⁵, individuando

¹⁰ Sulla trasformazione del tempo e dello spazio indotte dalla digitalizzazione torneremo a discuterne nei paragrafi successivi.

¹¹ Pasquale 2015.

¹² Rifkin 2000; Floridi 2014; Zukin 2022; Cristianini 2023.

¹³ <<https://www.artificial-intelligence-act.com/>>, 1.06.2024.

¹⁴ Parafrasando le definizioni che si utilizzavano per i luoghi *high tech*, abbiamo definito come luoghi *high culture* (alta cultura) quelli caratterizzati dalla presenza nel proprio territorio di un'elevata dotazione di risorse artistiche, naturali e culturali ad alto valore idiosincratico come, ad esempio, le città d'arte (Lazzeretti 2003).

¹⁵ Lazzeretti 2005, p. 15.

due macroaree di rischio connesse sia alla domanda sia all'offerta di cultura: la prima relativa alle modalità di gestione dei patrimoni e dei luoghi HC, la seconda relativa ai comportamenti dei fruitori, siano essi turisti, cittadini o quant'altro. Questi rischi possono essere insiti in un Non Luogo (es. aeroporto) oppure possono essere indotti dalla pratica in un Luogo di Significati dei comportamenti di domanda e di offerta tipici dei Non Luoghi (es. in un museo oppure in una città d'arte), oppure acquisiti in virtù di prossimità, di contiguità, con Non Luoghi (es. un eccesso di minimarket o altre botteghe senza identità, accanto a negozi storici, monumenti o luoghi d'arte)¹⁶.

Adesso invece vorremmo affrontare il tema dei rischi connessi alla digitalizzazione introducendo il concetto del "rischio delle Non Cose", un rischio connesso all'informatizzazione, alla smaterializzazione del mondo e alla perdita di memoria che può coinvolgere oggetti, patrimoni artistici mobili e immobili, patrimoni naturali, territori, animali, piante, financo forse anche la stessa umanità¹⁷.

Nel nostro studio più recente sull'ascesa della società algoritmica¹⁸ abbiamo iniziato a domandarci quali fossero i principali rischi che l'introduzione dell'innovazione tecnologica dell'IA potesse generare nella società, e in particolare nella cultura, introducendone alcuni che in una certa parte sono imputabili alla condizione postmoderna, senza però configurare un'idea di rischio globale che potesse includerli e configurarli nella sua interezza e complessità¹⁹.

Ancora una volta, vogliamo partire dalle suggestioni che emergono dalla letteratura e dalla capacità del metodo narrativo di far comprendere, e talora prevedere, cosa potrebbe accadere in futuro. In tempi di grande incertezza e complessità, caratterizzati dall'avvento di un nuovo paradigma tecno-economico²⁰, il potere polisemico/previsivo del racconto, inteso anche come metodo scientifico, è stato riscoperto da illustri economisti per comprendere comportamenti di consumo e fenomeni economici del capitalismo del nuovo millennio, caratterizzato dalla centralità della "comunicazione" anziché della "produzione" del Novecento.

Come sostiene lo psicologo Jerome Bruner in *La cultura dell'educazione*²¹, il pensiero narrativo è uno dei due modi principali di pensiero con cui gli esseri

¹⁶ Lazzeretti 2005.

¹⁷ Ricordiamo che in questo saggio ci siamo limitati a discutere essenzialmente di reale e virtuale e non abbiamo preso in considerazione al momento adeguatamente le implicazioni sul patrimonio culturale immateriale. Quando ci riferiamo alle Non Cose ci riferiamo a quelle cose fruibili tramite un supporto digitale.

¹⁸ Lazzeretti 2020 e 2021.

¹⁹ Abbiamo discusso i rischi relativi all'alienazione e alla *second life*, quelli relativi alla perdita del linguaggio naturale, ai *bias* tecnici e agli errori nascosti, alla perdita di memoria, alla perdita dei diritti fondamentali e quelli relativi alle diseguaglianze economiche, sociali e anche digitali (Lazzeretti 2021).

²⁰ Freeman 1974; Perez 2002.

²¹ Bruner 1996.

umani organizzano e gestiscono la loro conoscenza del mondo. Il procedimento logico-scientifico, l'altro modo con cui gli esseri umani organizzano e gestiscono la loro conoscenza del mondo, ha come obiettivo quello di chiarire, di togliere le ambiguità. Il racconto ha come sua natura la proprietà di esprimere più significati, e questa polisemia significa apertura al possibile: il racconto diventa una via di trasmissione aperta di un sapere che non può essere limitato agli enunciati dimostrativi della scienza, ma veicolato da un processo che fa riferimento al voler conoscere, al saper ascoltare, al saper scegliere, al saper fare.

Questo valore viene riconosciuto anche da alcuni premi Nobel per l'economia. Scrive Robert Shiller²² in *Narrative Economics* che le storie che diventano virali guidano anche i grandi eventi economici, mostrando lo stretto nesso che esiste fra i comportamenti degli individui, le storie e l'economia, in quanto possono cambiare il modo in cui le persone prendono le decisioni economiche. Già in *Animal spirits*, Shiller, insieme a George Akerlof²³, aveva sottolineato come anche oggi sia importante guardare a tutti quei comportamenti che non rientrano nella visione standard di azione economica razionale, mutuando l'espressione keynesiana coniata dopo la crisi del '29, per avanzare l'idea che le caratteristiche cognitive delle persone hanno effetti che non possono essere gestiti dal mercato. Anche Richard Thaler, padre dell'economia comportamentale con il giurista Cass Sunstein, ha posto l'attenzione sul comportamento umano nell'architettura delle scelte, campo di battaglia del confronto fra l'intelligenza naturale e artificiale. Scrive Thaler: «in the beginning there were stories. People think in stories, or at least I do it. My research in the field now known as behavioral economics started from real life stories»²⁴.

Ripartiamo dunque dalle storie, consci che il mondo degli algoritmi sia il mondo del probabile, mentre quello degli umani sia il mondo del possibile, per avanzare le nostre argomentazioni. Questa volta, però, non principiamo più da Calvino²⁵ e le sue città invisibili, per discutere degli eccessi della globalizzazione del rischio del Non Luogo²⁶, e nemmeno da Baricco²⁷ e *The Game* per re-interpretare l'ascesa della società algoritmica intesa come una storia di creatività e cultura invece che di sola tecnologia (*a narrative of the future vs a narrative of the past*)²⁸. Partiamo bensì da un romanzo distopico, *L'isola dei senza memoria*, della scrittrice giapponese Yoko Ogawa, per discutere del "rischio delle Non Cose" che si verifica in un'isola, in un Non Luogo immaginario dove le Cose, gli Oggetti, i Ricordi spariscono uno ad uno e dove la polizia segreta

²² Shiller 2017.

²³ Akerlof, Shiller 2009.

²⁴ Thaler 2018, p. 1265.

²⁵ Calvino 1972.

²⁶ Lazzeretti 2005.

²⁷ Baricco 2018.

²⁸ Lazzeretti 2021.

sorveglianza e controlla tutti fino a far perdere agli uomini anche la coscienza di sé. Un racconto dove si coniugano i timori dell'occhio del "Grande Fratello" evocato in *1984*²⁹, con la paura della perdita della memoria perpetrata dal "rogo dei libri" di *Fahrenheit 451*³⁰, anticipando di fatto quella che Shoshana Zuboff³¹ ha ribattezzato come il "capitalismo della sorveglianza".

La storia di Ogawa:

In un tempo non precisato, su un'isola senza nome l'intera popolazione progressivamente smette di ricordare. Come per un'inspiegabile epidemia della memoria, sparisce l'idea di qualcosa, quindi sparisce la cosa stessa. Un giorno dopo l'altro, l'epidemia colpisce tutto e tutti. Nottetempo un guizzo inatteso, e gli uccelli è come se non esistessero più: cancellati dalla mente, vibrano nell'aria come meteore senza senso. Che cos'erano le fotografie e i francobolli, cosa i frutti del bosco e le caramelle? Che cos'era il suono del carillon, cosa il profumo delle rose? Dimenticati, i fiori vengono gettati nel fiume, per sbarazzarsi di ciò che è inutile oramai. Gli abitanti dell'isola non ricordano più i traghetti, non sanno più andarsene. Gli abitanti dell'isola non ricordano più la funzione di gambe e braccia, non sanno più muoversi. Gli abitanti dell'isola bruciano i libri su un rogo per disfarsi di quegli oggetti di carta che nessuno è in grado di usare. La Polizia Segreta vigila sull'oblio collettivo, perseguitando chi, per cause misteriose, non riesce a dimenticare. Vigila e perseguita chi dei libri vorrebbe ancora servirsi, come un'autrice e il suo editore, impegnati a difendere la memoria attraverso la narrazione scritta, ultimo baluardo contro la cancellazione della coscienza.

Nell'Isola dei senza memoria di Yoko Ogawa la dimenticanza si fa regime totalitario, sistema di sorveglianza, come nelle migliori distopie e nelle peggiori deviazioni del reale. Una fiaba allegorica e oscura, terribilmente vera, sul potere della memoria e la devastazione generata dalla sua perdita, che equivale alla perdita dell'umanità; sulla speranza della letteratura come ultima traccia del nostro labile passaggio sulla Terra³².

3. *Cose vs Non Cose e il dark side della digitalizzazione*

Le cose, gli oggetti, i patrimoni, i territori e tutto ciò che è fisico hanno rappresentato alcuni punti fermi dell'esistenza umana, mentre le informazioni sono intangibili, temporanee, polisemiche, talora contraddittorie. Esse dominano il mondo attuale caratterizzato da continue crisi di differente natura (economiche, demografiche, ambientali, pandemiche e altro) disegnando scenari frammentati e instabili, incerti, difficili da decifrare. Lo storico Noha Harari³³ in *Homo Deus* scriveva che siamo all'inizio di una nuova era, caratterizzata dall'ecologia degli umani e dall'antropologia delle macchine e dallo

²⁹ Orwell 1950.

³⁰ Bradbury 1999.

³¹ Zuboff 2019.

³² Testo estratto dalla quarta di copertina di Ogawa 1994.

³³ Harari 2016.

studio della mutua redistribuzione delle loro funzioni. Con l'avvento del capitalismo dell'informazione l'*Homo Faber* (operaio) impara a sostituire sempre più il lavoro manuale con quello delle macchine e si trasforma a poco a poco in *Homo Ludens* (giocatore) e il gioco non è più solo puro intrattenimento, ma diventa lo schema di comportamento di un'intera società³⁴. L'antropologo Stefano Boni³⁵ preferisce parlare di *Homo Comfort*, un uomo che ricerca una sempre maggiore "comodità" e delega alla tecnologia la fatica, ma che al contempo perde facoltà sensoriali e abilità conoscitive.

Lo smartphone rappresenta l'elemento emblematico dell'agire umano, l'appendice tecnologica di cui non si può fare a meno e il motto *panem et circenses*, che Giovenale coniò per descrivere la società dell'antica Roma quando le aspirazioni del popolo venivano governate grazie al cibo gratuito e ai giochi spettacolari, diventa di stringente attualità. Adesso in molti si chiedono infatti se la crescita esponenziale dell'uso dei social network e dei videogiochi che caratterizza l'ascesa di una nuova società algoritmica non siano la moderna versione di *panem et circenses* per gestire il consenso popolare.

Iniziando dalla lettura del racconto citato dal filosofo coreano, tedesco di adozione, Byung-Chul Han³⁶ e dalle sue riflessioni critiche sulla rivoluzione digitale espone nel suo recente lavoro *Le non cose*, proviamo a dare il nostro contributo considerando alcuni degli effetti che queste argomentazioni possono avere sulla condizione umana e ridisegnando la nostra agenda di ricerca sulle sfide della postmodernità e il ruolo della cultura.

Cosa sono dunque le Non Cose e perché sono importanti per discutere del *dark side* della digitalizzazione?

Cose	Non Cose
<ul style="list-style-type: none"> - Le Cose sono gli <i>oggetti</i> che fanno riferimento all'ordine terreno, un ordine disegnato per gli umani fra "cielo e terra", e sono collegate al concetto di verità. Come scriveva Arendt, «concettualmente possiamo chiamare verità ciò che non possiamo cambiare; metaforicamente, essa è la terra sulla quale stiamo e il cielo che si stende sopra di noi»³⁷. - Una Cosa si può raccontare e si può possedere. 	<ul style="list-style-type: none"> - Le Non Cose sono le <i>informazioni</i>, fanno riferimento a un ordine digitale, a una post verità. Per post verità si intende un'«argomentazione, caratterizzata da un forte appello all'emotività, che basandosi su credenze diffuse e non su fatti verificati tende a essere accettata come veritiera, influenzando l'opinione pubblica»³⁸. - Una Non Cosa si può contare ma non raccontare. È un accesso a Internet, un <i>infoma</i>, un agente che elabora informazioni.

Tab. 1. Cose e Non Cose (Fonte: nostra elaborazione su Han 2022)

³⁴ Lazzeretti 2023.

³⁵ Boni 2019.

³⁶ Han 2022.

³⁷ Arendt 1995, p. 76.

³⁸ <

Secondo Han le Non Cose sono le informazioni che stanno alla base dell'ordine digitale: «l'ordine digitale derealizza il mondo informatizzandolo sicché non sono gli oggetti, bensì le informazioni a predisporre il mondo in cui viviamo»³⁹.

L'ordine digitale è numerico, discontinuo e frammentario e le informazioni sono additive e non narrative, e si possono contare, ma non raccontare. Una storia narrata da uno scrittore e una storia codificata nei dataset degli algoritmi generativi sono dunque profondamente diverse. Quest'ultima, anche se apparentemente simile alla storia narrata da uno scrittore, è nei fatti una riproduzione di schemi narrativi, frutto di analisi testuali condotte attraverso gli algoritmi, la cui autenticità sarà tutta da verificare.

Gli oggetti fisici coinvolgono invece i sensi della persona e sono proattivi. Un libro si può toccare, odorare, leggere da soli o con qualcuno, ascoltare, guardare, apprezzare per la sua forma, per la qualità della carta e della stampa, nella fattura. Si può regalare, dedicare e personalizzare. Un e-book non odora, non si tocca, non si possiede, si scorre su un supporto elettronico, come un *Kindle*, è un'informazione che si aggiunge ad altre informazioni che possono esse caricate sullo stesso supporto. È in ultima analisi solo un accesso a Internet, che si può interrompere se va via il collegamento. I libri sono forse i primi *digital twins*, gemelli digitali che hanno subito questa trasformazione dal fisico al digitale, ma sono invece ugualmente sopravvissuti. Oggi con l'open access spesso gli articoli digitali escono prima dei numeri editoriali fisici. Ma i libri non sono cessati di esistere. Vengono ristampati e messi negli scaffali fisici della memoria, nelle case, a portata di mano, mentre gli altri restano nello spazio digitale del web.

Gli oggetti fisici come quelli cancellati dalla Polizia Segreta del romanzo giapponese fanno parte integrante delle storie, della memoria, dei ricordi e contribuiscono a creare quel "senso della narrazione" che si può descrivere, ma che non si può contare. Gli algoritmi elaborano grandi moli di dati alla ricerca di correlazioni e pattern statistici da codificare, ma non si interrogano sulla ricerca di senso e sull'immaginazione.

Anche le storie dei luoghi vengono semplificate e commercializzate dalle strategie di *branding*, dallo *storytelling* del marketing territoriale. Spesso vengono ricondotte a una molteplicità di microstorie che ne frammentano l'identità, moltiplicano, talora ne alterano, l'autenticità, al fine di essere fruite al meglio sulle piattaforme. Ma il risultato è solo una descrizione, una Non Cosa che troverà nell'organizzazione turistica dei prodotti dell'*experience economy* una sua finale destinazione.

Ma la digitalizzazione non influisce solo sugli oggetti, ma anche sulla dimensione spazio-tempo alterandola, rendendola sempre meno definita e incer-

³⁹ Han 2022, p. 6.

ta. Le informazioni si basano principalmente sul presente, sull'immediato, e sull'effetto sorpresa. Cercano di attirare continuamente l'attenzione, ma sono volatili perché possono essere rapidamente sostituite e generano instabilità. Esse sono fruibili solo tramite un supporto digitale. Il tempo è breve o addirittura può essere annullato (senza tempo), perché la sovrapposizione della *vita on line* e *on life* degli individui può rendere indefinito il confine fra presente, passato e futuro, fra reale e virtuale⁴⁰. La condizione umana perde così una delle sue più importanti coordinate diventando da mono a bi-tri dimensionale o multiverso. Le Cose fanno riferimento, invece, all'ordine terreno. Un ordine disegnato per gli umani fra "cielo e terra" e sono collegate al concetto di verità⁴¹.

Al contrario, le Non Cose fanno piuttosto riferimento a un ordine digitale, a una post verità, come ci ricorda il filosofo Maurizio Ferraris. Lo studioso, citando Sant'Agostino e riferendosi al potere delle informazioni e del web nel capitalismo digitale, scrive: «se la verità non venisse compresa, trasmessa e salvata – tutte funzioni che non si possono avere senza registrazione – allora non ci sarebbe verità»⁴².

Le Non Cose si riferiscono a spazi virtuali e le coordinate di riferimento dell'essere umano – gli oggetti, il tempo e lo spazio – vengono con la digitalizzazione modificati (cosa, dove, quando) e con essi la percezione di sé stessi e della realtà. Appare a questo proposito evidente come queste argomentazioni possono interessare anche il patrimonio culturale, mobile e immobile sia di tipo artistico che naturale, ivi compresi i luoghi d'arte e cultura che sono Cose che più di ogni altra raccontano la storia dei singoli e delle comunità e rappresentano la memoria socio-etnica dell'umanità. Un museo fisico è una Cosa mentre il sito web del museo è una Non Cosa; un'opera d'arte come il *Tondo Doni* di Michelangelo è una Cosa, mentre il suo NFT è una Non Cosa, un certificato digitale basato sulla tecnologia blockchain; un paesaggio naturale che ammiriamo dal vivo è una Cosa, mentre la sua immagine digitale può essere trasformata e diventare una Non Cosa⁴³.

Ci domandiamo allora quale sia l'impatto su queste Cose della digitalizzazione e quali rischi ci potrebbero essere – vale a dire "se e come" esse possono trasformarsi in Non Cose.

⁴⁰ Turkle 1984.

⁴¹ Arendt 1995.

⁴² Ferraris 2017, p. 156.

⁴³ Il tema delle Cose e Non Cose nell'ambito della cultura non si esaurisce naturalmente solo nelle riflessioni fra realtà fisica e virtuale, ma deve considerare anche i molti aspetti in cui si manifesta il patrimonio culturale che per sua natura è sia materiale che immateriale. La questione è complessa e al momento ci limitiamo al tema più generale del "rischio delle Non Cose" rispetto alla digitalizzazione, riservandoci di tornare più specificatamente sulla questione in futuro.

<i>Tempo</i>	<i>Spazio</i>	<i>Oggetti</i>
<p>La digitalizzazione influisce sulla dimensione temporale rendendola sempre meno definita e incerta.</p> <p>Le informazioni si basano sul presente, sulla sorpresa. Attirano l'attenzione, ma sono volatili perché possono essere rapidamente sostituite, generando instabilità.</p> <p>Il tempo è breve, immediato, o addirittura senza tempo perché la sovrapposizione della vita <i>on line</i> e <i>on life</i> può rendere indefinito il confine fra presente, passato e futuro, fra reale e virtuale.</p>	<p>Anche le storie dei luoghi vengono semplificate e commercializzate nel <i>branding</i> dallo <i>storytelling</i>.</p> <p>Spesso vengono ricondotte a una molteplicità di microstorie che ne frammentano l'identità al fine di essere fruite al meglio sulle piattaforme. Ma il risultato è solo una descrizione, una Non Cosa.</p>	<p>Gli oggetti fisici coinvolgono i sensi della persona e sono proattivi. Un libro si può toccare, odorare, leggere e guardare; un e-book no, è solo un'informazione.</p> <p>Gli oggetti fisici fanno parte integrante delle storie, della memoria e contribuiscono a creare quel "senso della narrazione" che si può descrivere, ma che non si può contare.</p> <p>Gli algoritmi elaborano grandi moli di dati alla ricerca di correlazioni e pattern statistici da codificare, ma non si interrogano sulla ricerca di senso e sull'immaginazione.</p>

Tab. 2. Cose e Non Cose: le trasformazioni delle coordinate di riferimento (tempo, spazio e oggetti) (Fonte: nostra elaborazione su Han 2022)

4. *Gli eccessi e i rischi della digitalizzazione e il rischio delle Non Cose*

Nel primo paragrafo, introducendo il tema della condizione postmoderna, abbiamo richiamato gli "eccessi della surmodernità" individuati da Augé, a cui si correlano altrettanti rischi connessi sia alla globalizzazione che alla digitalizzazione. Esse sono due facce della stessa medaglia, ovvero della condizione di postmodernità, e le loro interazioni sono sempre più rilevanti.

Ci sono tre accelerazioni che caratterizzano la attuale condizione della modernità, tre eccessi: quello di tempo, di luogo e di ego. Essi rappresentano la sovrabbondanza: la sovrabbondanza d'avvenimenti e di spazi e dell'individualizzazione dei riferimenti. Tutti e tre trovano la massima espressività in quelli che Augé chiama Non luoghi (Augé 1996, pp. 32-41).

Cercando per grandi linee di sintetizzare questi concetti ricordiamo che:

- l'eccesso di tempo si può cominciare a definire come una sovrabbondanza di avvenimenti del mondo contemporaneo. Il tema della storia imminente, della storia che ci tallona, della difficoltà che gli individui hanno a dare senso al proprio passato prossimo poiché impegnati nella sovrabbondanza degli avvenimenti del presente;
- l'eccesso di spazio è una sovrabbondanza di spazi dovuti in gran parte alla rivoluzione dei mezzi di trasporto, che ha portato ad una sorta di "restringimento" del pianeta. La sovrabbondanza spaziale del presente si esprime in mutamenti di scala, nella moltiplicazione dei riferimenti immaginifici ed immaginari, nella moltiplicazione dei Non luoghi;

- il terzo eccesso è l'ego, l'individuo che riemerge; mai le storie individuali sono state così esplicitamente implicate nella storia collettiva e mai i riferimenti dell'identificazione collettiva sono stati così fluttuanti. Si registra un diffuso ricorso all'individualismo ed un uso sempre più personalistico della storia⁴⁴.

Questi eccessi, collegati in un primo momento alla globalizzazione, vengono amplificati e accelerati dall'affermazione dell'innovazione paradigmatica dell'IA, che si manifesta a tutti gli effetti come una *disruptive innovation* capace di attivare un processo di “distruzione creatrice” di schumpeteriana memoria, in grado di coinvolgere non solo le tecnologie ma anche la società, un'innovazione che si caratterizza anche per altri aspetti quali l'attrattività, la multidisciplinarietà, la pervasività, la velocità, la connettività, la trasversalità, la *cross fertilisation*, ma anche una non ancora ben definita opacità⁴⁵. Il dibattito critico sui pro e i contro dell'IA è acceso e assume recentemente connotati problematici, soprattutto sulle implicazioni etiche e sull'impatto sulla società, mentre, ad esempio, nel campo della bioingegneria, farmacologia e medicina le opinioni sono in linea generale più favorevoli⁴⁶.

<i>Condizione di postmodernità</i>		
<i>Globalizzazione (Capitalismo liquido)</i>	<i>Eccessi (Sovrabbondanza)</i>	<i>Digitalizzazione (Capitalismo documediale)</i>
Moltiplicazione dello spazio globale Moltiplicazione degli avvenimenti Eccesso di personalizzazione	Eccesso di spazio Eccesso di tempo Eccesso di ego	Moltiplicazione dei luoghi (reali <i>vs</i> virtuali) Moltiplicazione del tempo (<i>on line vs on life</i>) Moltiplicazione delle relazioni (contatti <i>on line</i>) Moltiplicazione delle informazioni (internet) Moltiplicazione dei significati (linguaggio naturale <i>vs</i> linguaggio artificiale) Moltiplicazione delle identità (io reale, io dei social network, avatar) Moltiplicazione delle disegualianze (economica, sociale, etnica, tecnologica)

Tab. 3. Gli eccessi della condizione di postmodernità (Fonte: nostra elaborazione)

Nella digitalizzazione rileviamo un eccesso di informazioni e dati che generano un generale problema di perdita di memoria, di attenzione e di capacità di selezione. All'aumento dello spazio fisico da locale a globale si aggiunge la dimensione virtuale, quella che Luciano Floridi ha chiamato *infosfera*⁴⁷, dove «ciò che è reale è informazionale e ciò che è informazionale è

⁴⁴ Lazzeretti 2005, p. 13.

⁴⁵ Lazzeretti 2021.

⁴⁶ Floridi 2023; Cristianini 2024.

⁴⁷ Scrive Floridi (2014, pp. 44-45): «A un livello minimo, l'infosfera indica l'intero ambiente informazionale costruito da tutti gli enti informazionali, le loro proprietà, interazioni, processi, reciproche relazioni. È un ambiente paragonabile ma al tempo stesso differente dal cyberspazio,

reale» e dove di fatto in molti si costruiscono e vivono un'esistenza parallela a quella reale. Nella digitalizzazione, poi, l'eccesso di avvenimenti si moltiplica ulteriormente grazie ai contatti digitali, rafforzando la concentrazione sul "presente". Infine, assistiamo anche a un'amplificazione dell'eccesso di ego grazie all'uso sempre più intenso dei social che causa alcune conseguenze importanti: l'aumento della richiesta di attenzione e la conseguente diffusione di forme di disegualianza digitale misurabile in termini di *followers*. Questo può generare l'ansia da prestazione e favorire l'incremento di notizie false o inutili, sempre per mantenere alto l'interesse da parte dei follower. Un ulteriore effetto conseguente è anche la costruzione di tanti piccoli mondi nei quali i partecipanti alle varie comunità restano irretiti o, meglio, forse diremmo imprigionati. Questi effetti sono aumentati anche dalla molteplicità delle app che con i loro consigli di navigazione sono alla fine solo delle "scorciatoie" che contribuiscono non solo a risolvere i piccoli problemi quotidiani ma anche a renderci sempre più pigri e meno reattivi di fronte all'imprevedibilità delle situazioni.

Se nel discutere dei rischi della globalizzazione ci riferivamo a quelli connessi all'emergere del capitalismo solido e liquido di Bauman, adesso con la digitalizzazione è piuttosto il capitalismo documediale il riferimento. Esso è caratterizzato dall'unione fra la forza costruttiva dei documenti in quanto fondamento della realtà sociale e la forza decostruttiva del Web che li moltiplica, frammenta, trasforma, provocando un'atomizzazione del tessuto sociale⁴⁸. Tutto ciò genera molteplici rischi, alcuni dei quali abbiamo già evidenziato, ma con questa riflessione ne aggiungiamo dei nuovi, oltre a farci rivedere anche in parte quelli già considerati.

Possiamo individuare in questo contesto un nuovo rischio di natura generale che chiameremo il "rischio delle Non Cose". Esso riguarda il processo di informatizzazione e smaterializzazione del mondo ed è collegato, al pari del rischio del Non Luogo, agli eccessi della modernità e con esso integrato. Esso si declina come l'altro in termini di spazio, tempo ed ego.

che è soltanto una sua regione, dal momento che l'infosfera include anche gli spazi di informazione offline e analogici. A un livello massimo, l'infosfera è un concetto che può essere utilizzato anche come sinonimo di realtà, laddove interpretiamo quest'ultima in termini informativi. In tal caso, l'idea è che ciò che è reale è informativo e ciò che è informativo è reale».

⁴⁸ Ferraris 2017.

<i>Rischio del Non Luogo ovvero della perdita di significati (identità/relazioni/ storia)</i>	<i>Rischio delle Non Cose ovvero dell'informatizzazione/ derealizzazione del mondo</i>
<i>Eccesso di spazio</i> - Rischio della sfera (eccesso di spazio, "restringimento del mondo", locale vs globale)	<i>Eccesso di spazio</i> - Rischio dei Non Luoghi virtuali (allargamento o trasformazione di spazi reali e virtuali; luoghi che si trasformano in Non Luoghi oppure nascono come Non Luoghi come l'infosfera, il metaverso, la realtà aumentata, la realtà virtuale, etc.) - Rischio dello <i>small world</i> (restringimento dello spazio limitato alle comunità dei social network e/o quello preselezionato dagli algoritmi)
<i>Eccesso di tempo</i> - Rischio della storia imminente (eccesso di avvenimenti, focus sul presente)	<i>Eccesso di tempo</i> - Rischio dell'annullamento del tempo (non si distingue più fra passato, presente e futuro, sovrapposizione fra vita on line e on life) - Rischio della perdita di memoria (moltiplicazione delle informazioni in quanto accessi)
<i>Eccesso di ego</i> - Rischio dell'individualizzazione (eccesso di personalismo)	<i>Eccesso di ego</i> - Rischio della perdita dei significati (moltiplicazioni dei linguaggi naturale vs artificiale, molteplici verità) - Rischio della ricerca della <i>celebrity</i> (disuguaglianza digitale e ricerca di successo online, influencer) - Rischio delle identità multiple (social network, avatar etc.)

Tab. 4. Il rischio del Non Luogo (Globalizzazione) e il rischio delle Non Cose (digitalizzazione) (Fonte: nostra elaborazione a partire da Lazzeretti 2005)

Eccesso di spazio. Se con la globalizzazione lo spazio fisico si allargava dal locale al globale, adesso la percezione di questa differenziazione da parte di individui e di imprese non è più dirimente: tutto nasce globale con la diffusione delle nuove tecnologie ICT, sicché per tutti il mondo fisico sembra naturalmente globale. Si pensi, ad esempio, anche alle imprese cosiddette *born global*⁴⁹. Ma con la digitalizzazione lo spazio non è più quello reale, fisico, ma quello virtuale dell'infosfera, della realtà aumentata, della realtà virtuale, del metaverso⁵⁰, delle varie piattaforme tecnologiche⁵¹. Questi spazi sono non

⁴⁹ Knight, Cavusgil 2004.

⁵⁰ Fra le varie definizioni di metaverso riportiamo le seguenti. La prima riassume le diverse tassonomie, componenti e applicazioni: «The Metaverse refers to the virtual world in which the avatar acts, and the avatar is the user's alter ego and becomes the active subject in the Metaverse. Extended reality is the medium that connects avatars in Metaverse and users in the real world» (Park, Kim 2022, p. 4211). La seconda è quella del manager Matthew Ball (2022, p. 47), autore di numerosi libri sul metaverso: «a massively scaled and interoperable network of real-time rendered 3D virtual worlds that can be experienced synchronously and persistently by an effectively unlimited number of users with an individual sense of presence, and with continuity of data, such as identity, history, entitlements, objects, communications, and payments».

⁵¹ Parcu *et al.* 2023.

luoghi dove si perde l'identità, le relazioni e la storia, come abbiamo osservato in passato. Sono luoghi artificiali, territori della percezione e dell'immaginazione. In questi spazi si annulla la distanza fra il reale e l'immaginato dove i confini sono sempre più sfumati fra la vita *on line* e *on life* fino a confonderli (*blurring*). La digitalizzazione accresce gli spazi dell'uomo tecnologico, l'uomo aumentato, permette di vivere altre vite in altre dimensioni con gli avatar nel metaverso fino a perdere la reale coscienza del sé. Ma questi spazi, che sembrano essere sempre più ampi, per la legge del contrappasso si restringono in uno *small world* identificato dagli spazi delle relazioni costruite sui social network o sugli spazi preselezionati dagli algoritmi che li ridefiniscono rispetto alle profilazioni fatte dai preferiti degli user consumatori.

Eccesso di tempo. Il focus sul presente, sulla cosiddetta storia imminente, viene, con la digitalizzazione, ulteriormente accentuato. Nella digitalizzazione il tempo si annulla e non c'è più passato e futuro ma solo il presente della realtà virtuale. Quella dimensione, che con i rischi della globalizzazione si perdeva per la quantità degli avvenimenti a cui erano sottoposti gli individui, adesso con la digitalizzazione viene ulteriormente amplificata grazie ai social network, alla moltiplicazione delle informazioni trasmesse, provocando un'ulteriore ridondanza e un'ansia da prestazione. A perdersi è la memoria, e non solo quella personale, degli individui, ma anche quella sociale della nostra storia, delle comunità.

Si perdono con la memoria anche i significati, come le verità, che diventano multipli, linguaggi naturali *vs* linguaggi artificiali. Con la perdita di memoria si riducono poi le capacità di espressione, sempre più codificate e ristrette per essere trasmesse sui messaggi di Facebook, di Twitter, in cui le parole sono sempre più sostituite dagli *emoticons*, fino a essere poi soppiantati dalle macchine e sempre meno distinti fra quello che viene scritto dagli umani e non, come accade con lo sviluppo sempre più raffinato di strumenti come ChatGPT⁵². Ma è la grafia, il corsivo, la scrittura a matita, a penna o a pennello che distingue un essere umano dall'altro. La scrittura a macchina o sul computer è distinta solo rispetto ai font che vengono scelti e non rappresenta un segno distintivo riconoscibile e unico.

Eccesso di ego. Questo eccesso porta a cercare sempre più attenzione, a voler essere riconosciuti come importanti da migliaia di *followers* (effetto *celebrity*). Non importa se a esserlo è un esperto ma una persona qualunque senza particolari competenze, o meriti o fama, come nel caso di attori, atleti o altri personaggi pubblici. Quello che conta è avere un seguito e diventare *influencer*. L'eccesso di ego può corrispondere anche alla costruzione di altre identità costruendo degli avatar nei metaversi oppure attraverso la costruzione di identità preconfezionate (sé confezionato) attraverso le app, come ci ricordano

⁵² Cristianini 2024.

Howard Gardner e Katie Davis⁵³ in *The APP generation* a proposito delle sue ricerche condotte sugli adolescenti. Le app sono software progettati per dispositivi mobili come gli smartphone e possono essere considerate come un “impronta digitale” che riassume la combinazione di interessi, abitudini e relazioni sociali che identificano una persona. Il mondo dei videogiochi diventa per molti il terreno elitario dove espletare queste capacità. Prima si sosteneva che le piattaforme della socialità digitale non erano veramente pericolose perché non collegavano direttamente le esperienze alla memoria autobiografica, non lasciavano tracce, ma adesso, nel metaverso, – dicono gli scienziati – qualcosa è cambiato, e si attivano i neuroni GPS rendendo presente il soggetto anche nei Non Luoghi digitali, giocando un ruolo fondamentale nella costruzione/alterazione della memoria anche autobiografica⁵⁴.

Di questi rischi il filosofo Eugenio Mazzarella⁵⁵ nel suo recente libro *Contro metaverso* scrive che a salvare l’umanità sarà alla fine quella che Hegel chiamava “anima bassa”, ovvero quella definita dai sensi della “prossimità fisica”, della localizzazione, della presenza fisica. Sensi bassi come il tatto, l’olfatto e il gusto saranno quelli centrali poiché non possono prescindere dalla fisicità; mentre i sensi alti come la vista e l’udito possono essere provati anche nelle realtà virtuali come abbiamo osservato in precedenza: un ebook si può ascoltare e vedere ma non si può toccare, odorare, o anche mordere se vogliamo. Un libro fisico invece coinvolge tutti e cinque i sensi e non solo due. Anche se oramai ci sono scienziati che stanno lavorando per riprodurre virtualmente anche questi aspetti⁵⁶.

Così come il corpo potrà salvare la “presenza”, così il ritorno di centralità del concetto di prossimità fisica cara alle teorie marshalliane dello sviluppo locale potrebbe, a nostro avviso, salvare l’economia reale restituendoci quello che l’economista Becattini⁵⁷ chiamava un “capitalismo dal volto umano”, un capitalismo a misura d’uomo, negli spazi e nei tempi definiti dal cielo e dalla terra, come direbbe la filosofa Arendt. Negli studi della Evolutionary Economic Geography (EEG) che riguardano lo sviluppo economico locale legato ai territori il concetto di prossimità si era ampliato dando un ruolo centrale al concetto di prossimità cognitiva piuttosto che solo a quello di prossimità

⁵³ Gardner, Davis 2014.

⁵⁴ A costituire l’esperienza umana ci sono tre forme di memoria: quella specifica, posseduta anche dagli animali, che conserva e trasmette le caratteristiche genetiche; quella socio-etnica, propria degli esseri umani, che custodisce e tramanda il patrimonio culturale; infine quella individuale, costituita dai dati relativi alle esperienze e all’educazione dei singoli.

⁵⁵ Mazzarella 2022.

⁵⁶ Ad esempio, l’azienda OVR Technology ha presentato una cuffia per la realtà virtuale contenente otto aromi, che possono essere combinati per generare diversi profumi: <<https://it.coin-telegraph.com/news/touch-smell-become-the-next-big-thing-for-the-metaverse-at-ces-2023>>, 1.06.2024.

⁵⁷ Becattini 2004.

fisica/geografica⁵⁸. La prossimità cognitiva non ha bisogno della fisicità per realizzarsi, può avvenire anche in modo virtuale, immateriale, grazie allo sviluppo dei social network. È esplosa in primis grazie allo sviluppo nella società postmoderna della globalizzazione e delle ICT volta ad “annullare la distanza”, ma più di recente ha trovato un’ulteriore linfa grazie alla moltiplicazione degli spazi virtuali sollecitata dalla digitalizzazione e dallo sviluppo dei social network. La dimensione cognitiva si è dilatata ulteriormente rispetto a quella fisica non solo per gli esseri umani ma anche per l’economia. L’idea di spazio percepito, stimolata dallo sviluppo del capitalismo della comunicazione (rispetto a quello novecentesco della produzione), ha contribuito a soppiantare sempre di più l’idea dello spazio reale e fisico rispetto a quello immateriale e virtuale contribuendo a destabilizzare ulteriormente le coordinate di riferimento degli esseri umani, fondamentali per mantenere un equilibrio psico-fisico e una stabilità anche economica dell’economia mondiale. In virtù di quanto scritto abbiamo quindi rivisto la nostra precedente agenda di ricerca volta all’analisi dell’evoluzione della società algoritmica e al ruolo strategico svolto della cultura nel modo seguente.

5. *Un pensiero finale*

Nel proseguire la nostra riflessione sulla condizione postmoderna e sui rischi della digitalizzazione, nell’agenda di ricerca sul rapporto fra società, economia, cultura e tecnologia, vogliamo rivedere le nostre priorità prima di tornare a discutere dei temi collegati all’economia della cultura, all’innovazione e allo sviluppo economico. Pensiamo che sia al momento quanto mai opportuno approfondire i temi dell’etica e della governance dell’IA al fine di meglio circoscrivere concetti e limiti del ragionamento.

Di questi aspetti si sono occupati diffusamente i filosofi in primis e, a seguire, intenso è attualmente il dibattito fra i giuristi, soprattutto europei, che si interrogano su come fronteggiare i rischi di questa rivoluzione tecnologica nella nostra società⁵⁹.

Fra i molti contributi filosofici ci piace ricordare quelli della scuola di Oxford e relativi al gruppo che fa capo al Digital Ethics Lab of Oxford Internet Institute diretto da Luciano Floridi. Lo studioso, insieme a un nutrito gruppo di colleghi, ha individuato fra le sfide che pone l’IA i seguenti rischi: riduzione del controllo umano, rimozione della responsabilità umana, problemi di sicurezza, diminuzione di valore delle capacità umane, erosione dell’au-

⁵⁸ Boschma 2005.

⁵⁹ Micklitz *et al.* 2021.

to-determinazione umana, *enabling human wrongdoing*, ovvero riflettere se sia più utile consentire di nuovo agli esseri umani di sbagliare⁶⁰.

Forse bisogna ripartire dal linguaggio, da un giusto modo di chiamare le cose, spostando l'attenzione dalla disputa fra intelligenza naturale *vs* intelligenza artificiale, chiamando quest'ultima per quello che è, ovvero una «computazione artificiale automatizzata»⁶¹.

Occorre ricordare che quanto fu paventato da Wiener⁶², padre della cibernetica, non accada, ovvero *the human use of human being* di massa, ricordando che, se anche l'uomo diventa singolarità e insegue il computer, ci dobbiamo chiedere chi insegue e chi scappa. Prima era l'uomo che correva e il computer inseguiva, ma adesso è forse l'uomo che o fugge oppure insegue la IA generativa? Forse è arrivato il momento per tutti noi di invertire la corsa!

Bene, nella nostra futura agenda di ricerca queste riflessioni sulle sfide della condizione postmoderna non potranno allora fare a meno di integrarsi con quanto avevamo scritto sui rischi della valorizzazione tecnologica della cultura relativa al *dark side* della digitalizzazione connessa alla valorizzazione dei patrimoni culturali nella loro diversa natura. Anche perché, come ci ricorda il filosofo Han: «un'opera d'arte *significa* più di tutti i significati che si possano evincere. Ed è proprio l'eccesso del significante a far apparire l'opera d'arte magica e misteriosa»⁶³, mentre le informazioni – aggiungiamo noi – distruggono questa magia.

Studieremo dunque del rapporto fra Cose e Non Cose, della loro trasformazione e/o conservazione e del nuovo sviluppo economico basato sul rapporto fra sviluppo fisico e virtuale. Molto dipenderà però dall'evoluzione che avrà la cosiddetta società algoritmica e da come agirà l'«uomo aumentato»; se i nuovi principi fondati di cui molto si discute saranno da tutti riconosciuti e accettati oppure rifiutati o disattesi. Certamente la cultura potrà giocare un ruolo importante in questo scenario poiché tutti i patrimoni culturali, di qualsiasi natura essi siano, sono a tutti gli effetti delle Cose. Essi rappresentano le coordinate della memoria, le ancore del vissuto, della realtà a cui aggrapparsi, fra reale e virtuale, alla ricerca di una necessaria nuova stabilità.

Concludiamo il nostro breve saggio tornando al romanzo e alle parole che la protagonista rivolge prima al nonno e poi al fidanzato, ricordandoci che l'autrice Yoko Ogawa ha voluto con il suo narrare distopico sottolineare non solo l'importanza della memoria e il pericolo del dilagare delle Non Cose, ma anche la forza vitale del linguaggio, del racconto, della parola scritta anche solo su un foglio di carta.

⁶⁰ Yang *et al.* 2018.

⁶¹ Mazzarella 2022, p. 98.

⁶² Wiener 1989.

⁶³ Han 2022, pp. 80-81.

Di questo passo, quando non saremo più in grado di compensare le cose scomparse, l'isola si riempirà di vuoti. Mi angoscia l'idea che diventi vuota, inconsistente e che all'improvviso scompaia senza lasciare traccia. Non ci hai mai pensato, nonno?
Ed ancora: ...Dopo la mia scomparsa il racconto resterà? Certo che sì! Disse lui. Le parole che hai scritto, una per una, continueranno ad esistere come ricordi. Nel mio cuore che non scomparirà⁶⁴.

Riferimenti bibliografici / References

- Akerlof G.A., Shiller R.J. (2009), *Animal Spirits. How Human Psychology Drives the Economy, and Why It Matters for Global Capitalism*, Oxford: Princeton University Press.
- Arendt H. (1995), *Verità e politica. La conquista dello spazio e la natura dell'uomo*, Torino: Bollati Boringhieri.
- Augé M. (1996), *Non luoghi. Introduzione a un'antropologia della surmodernità*, Milano: Elèuthera.
- Ball M. (2022), *The Metaverse: And how It Will Revolutionize Everything*, New York, NY: Liveright Publishing.
- Baricco A. (2018), *The Game*, Torino: Einaudi.
- Baudelaire C. (1962), *Le peintre de la vie moderne*, in *Curiosités esthétiques suivies de L'Art romantique*, Paris: Garnier, pp. 453-502.
- Bauman Z. (2002), *Modernità liquida*, Bari: Laterza.
- Becattini G. (2004), *Per un capitalismo dal volto umano: la critica dell'economia apolitica sulle pagine del "Ponte", 1984-2003*, Torino: Bollati Boringhieri.
- Boni S. (2019), *Homo comfort. Il superamento tecnologico della fatica e le sue conseguenze*, Milano: Elèuthera.
- Boschma R. (2005), *Proximity and innovation: a critical assessment*, «Regional studies», 39, n. 1, pp. 61-74.
- Bradbury R. (1999), *Fahrenheit 451*, Milano: Oscar Mondadori.
- Bruner J. (1996), *The Culture of Education*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Calvino I. (1972), *Le città invisibili*, Torino: Einaudi.
- Cristianini N. (2023), *La scorciatoia. Come le macchine sono diventate intelligenti senza pensare in modo umano*, Bologna: Il Mulino.
- Cristianini N. (2024), *Machina sapiens. L'algoritmo che ci ha rubato il segreto della conoscenza*, Bologna: Il Mulino.
- Ferraris M. (2017), *Post verità e altri enigmi*, Bologna: Il Mulino.
- Floridi L. (2014), *The fourth revolution: How the infosphere is reshaping human reality*, Oxford: Oxford University Press.

⁶⁴ Ogawa 2018, p. 298.

- Floridi L. (2023), *The ethics of artificial intelligence: principles, challenges, and opportunities*, Oxford: Oxford University Press.
- Freeman C. (1974), *The Economics of industrial Innovation*, Harmondsworth, Middlesex: Penguin Books.
- Frisby D. (1996), *Modernità*, in *Enciclopedia delle scienze sociali*, vol. V, Roma: Istituto dell'Enciclopedia Italiana.
- Gardner H., Davis K. (2014), *Generazione APP. La testa dei giovani e il nuovo mondo digitale*, Milano: Feltrinelli.
- Giddens A. (1990), *Le conseguenze della modernità*, Bologna: Il Mulino.
- Han B.-C. (2022), *Le non cose. Come abbiamo smesso di vivere il reale*, Torino: Einaudi.
- Harari Y.N. (2016), *Homo Deus: A brief history of tomorrow*, London: Random House.
- Knight G.A., Cavusgil S.T. (2004), *Innovation, organizational capabilities, and the born-global firm*, «Journal of International Business Studies», n. 35, pp. 124-141, <<https://doi.org/10.1057/palgrave.jibs.8400071>>.
- Lazzeretti L. (2003), *City of art as a High Culture Local System and cultural districtualisation processes. The Cluster of art-restoration in Florence*, «International Journal of Urban and Regional Research», 27, n. 3, pp. 635-648, <<https://doi.org/10.1111/1468-2427.00470>>.
- Lazzeretti L. (2005), *Città d'arte e musei come luoghi di significati: una possibile risposta alle sfide della surmodernità*, «Economia e Politica industriale», 32, n. 1, Milano: FrancoAngeli, pp. 1000-1024.
- Lazzeretti L. (2020), *What is the role of culture facing the digital revolution challenge? Some reflections for a research agenda*, «European Planning Studies», 30, n. 9, pp. 1617-1637, <<https://doi.org/10.1080/09654313.2020.1836133>>.
- Lazzeretti L. (2021), *L'ascesa della società algoritmica ed il ruolo strategico della cultura*, Milano: FrancoAngeli.
- Lazzeretti L. (2023), *The Rise of Algorithmic Society and the Strategic Role of Arts and Culture*, Cheltenham: Edward Elgar.
- Lyotard J.F. (1981), *La condizione postmoderna. Rapporto sul sapere*, Milano: Feltrinelli.
- Mazzarella E. (2022), *Contro metaverso. Salvare la presenza*, Milano: Mimesis.
- Micklitz H.W., Pollicino O., Reichman A., Simoncini A., Sartor G., De Gregorio G., eds. (2021), *Constitutional challenge in the algorithmic society*, Cambridge: Cambridge University Press.
- Ogawa Y. (2018), *L'isola dei senza memoria*, Milano: Il Saggiatore.
- Orwell G. (1950), 1984, Milano: Mondadori.
- Parcu P., Rossi M.A., Innocenti N., Carrozza C. (2023), *How real will the metaverse be? Exploring the spatial impact of virtual worlds*, «European Planning Studies», 1, n. 7, pp. 1466-1488, <<https://doi.org/10.1080/09654313.2023.2221323>>.

- Park S.M., Kim Y.G (2022), *Metaverse: Taxonomy, Components, Applications, and Open Challenges*, IEEE Open Access, n. 10, pp. 4209-4251.
- Pasquale F. (2015), *The Black Box Society*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Perez C. (2002), *Technological Revolutions and Financial Capital*, Cheltenham: Edward Elgar Publishing.
- Rifkin J. (2000), *L'era dell'accesso. La rivoluzione della new economy*, Milano: Mondadori.
- Shiller R. (2017), *Narrative Economics*, «American Economic Review», 107, n. 4, pp. 967-1004, <<https://doi.org/10.1257/aer.107.4.967>>.
- Thaler R. (2018), *From Cashews to Nudges: The Evolution of Behavioral Economics*, «American Economic Review», 108, n. 6, pp. 1265-1287, <<https://doi.org/10.1257/aer.108.6.1265>>.
- Turkle S. (1984), *The Second Self: Computers and the Human Spirit*, New York: Simon & Schuster.
- Wiener N. (1989), *The human use of human beings: cybernetics and society*, London: Free Association Books.
- Yang G.-Z., Bellingham J., Dupont P.E., Floridi L, Full R., Jacobstein N., Kumar V., Merrieffield R., Nelson B.J., Scassella B., Taddeo M.R., Taylor R., Veloso M., Wang Lin Z., Wood R. (2018), *The grand challenges of Science Robotics*, «Science Robotics», 3, n. 14, pp. 1-14, <<https://doi.org/10.1126/scirobotics.aar765>>.
- Zuboff S. (2019), *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, London: Profile Books.
- Zukin S. (2020), *The Innovation Complex: Cities, Tech and the New Economy*, Oxford: Oxford University Press.

JOURNAL OF THE DIVISION OF CULTURAL HERITAGE
Department of Education, Cultural Heritage and Tourism
University of Macerata

Direttore / Editor
Pietro Petrarola

Co-direttori / Co-editors
Tommy D. Andersson, Elio Borgonovi, Rosanna Cioffi, Stefano Della Torre,
Michela di Macco, Daniele Manacorda, Serge Noiret, Tonino Pencarelli,
Angelo R. Pupino, Girolamo Sciullo

Texts by
Gianpaolo Angelini, Federica Antonucci, Letizia Barozzi, Nadia Barrella,
Enrico Bertacchini, Fabio Betti, Paola Borrione, Monica Calcagno, Angela Calia,
Maria Caligaris, Stefania Camoletto, Raffaele Casciaro, Mariana Cerfeda,
Mara Cerquetti, Mario D'Arco, Mariachiara De Santis, Giorgia Di Fusco,
Daniela Fico, Girolamo Fiorentino, Martha Friel, Nicola Fuochi, Giorgia Garabello,
Luciana Lazzeretti, Roberto Leombruni, Martina Leone, Andrea Carlo Lo Verso,
Melissa Macaluso, Giada Mainolfi, Dario Malerba, Angelo Miglietta,
Monica Molteni, Maria Rosaria Nappi, Paola Novara, Paola Pisano,
Francesco Puletti, Daniela Rizzo, Alessandro Romoli, Walter Santagata,
Giovanna Segre, Matilde Stella, Giuliana Tomasella, Francesco Trasacco,
Piergiorgio Vivencio

<http://riviste.unimc.it/index.php/cap-cult/index>

