

Digital Knowledge – Sociologia, Università Federico II

di Anna Irene Cesarano



De Kerckhove



Savonardo

La rivoluzione digitale che ha caratterizzato gli ultimi anni del XX secolo e l'inizio del XXI secolo ha inciso profondamente sulla società contemporanea, determinando una trasformazione prima e una riconfigurazione poi della sfera pubblica e privata. Nuove forme di socializzazione, impensabili anni fa, si diffondono non solo il sapere - quello che gli inglesi chiamano

“Knowledge” (conoscenza) – ma anche la cultura, i valori, i consumi e, non ultima, la nostra struttura mentale. Tutti elementi che vengono radicalmente investiti e “mutati” nella loro intima essenza.

Già Lev Manovich (cfr; Savonardo, 2015; cfr.a. Manovich, 2008) nel suo *Software Culture* ha sottolineato come il software rappresenta oggi la nostra interfaccia con l'ambiente esterno, nelle relazioni, nonché con l'immaginario collettivo e individuale. Un nuovo linguaggio è sorto dalle ceneri della vecchia società pre-digitale, “universale”, una lingua comune che è in grado di universalizzare le diverse discipline e i diversi sistemi sociali che, seppur divisi da profonde differenze e distinti settori, trovato accordo su una cosa hanno: che il linguaggio del software ha permesso la nascita della moderna società dell'informazione globale.

Il principio lo si può chiaramente rinvenire in quel famoso “villaggio globale” di McLuhan, che appunto già si vedeva caratterizzato dall'oralità secondaria (Ong, 1982), contraddistinta dall'introduzione dei mezzi di comunicazione di massa nelle società alfabetizzate. Riferendosi con ciò in particolar modo alla diffusione dei media tradizionali come radio e televisione (si pensi a questo proposito agli effetti che ha avuto la radio nei totalitarismi novecenteschi). La parola elettronica è la sola protagonista, in una sorta di ri-oralizzazione della società, di questo processo di modernizzazione.

Derrick de Kerckhove, importante studioso degli effetti delle tecnologie digitali sulla mente umana, in riferimento alla digitalizzazione della società contemporanea, ci parla poi di “oralità terziaria”, l'oralità elettronica, che a differenza della secondaria, si fonda sulla simulazione della sensorialità, piuttosto che sulla sua trasmissione (Buffardi, 2004, p.114; Savonardo, 2015, p.226).

L'uomo dell'era digitale, infatti, è in grado di exteriorizzare le sue funzioni cognitive e di attuare il suo percorso di conoscenza fuori dalla mente, quindi sarebbe più corretto parlare di "sensorialità terziaria". Il rapporto uomo-computer si esplica in un'interazione a doppio senso, producendo una nuova *full immersion* (immersione totale) dell'individuo in una cultura della profondità interattiva e connettiva, che non è più quella di massa in cui la persona era coinvolta in un rapporto frontale con il mezzo televisivo. Alcune funzioni intellettive importanti, come la memoria, la classificazione e l'organizzazione del pensiero vengono exteriorizzate attraverso i media digitali, cioè vengono poste in essere al di fuori della mente umana, pur funzionando come essa stessa. Il computer agisce come un'estensione tecnologica della mente umana, una protesi tecnologica che produce appunto il processo di exteriorizzazione dei sensi.

Così come la scrittura aveva inaugurato una nuova era per lo sviluppo di alcune facoltà mentali, infatti essa non era solo una capacità manuale, ma serviva a dare ordine al pensiero e operare delle classificazioni. In egual misura l'avvento e la straordinaria diffusione dei media digitali hanno un effetto altrettanto significativo sulle nostre strutture mentali, il pensiero diventa connettivo, in "una elaborazione condivisa del pensiero stesso mediante una sua interpretazione exteriorizzata ed interattiva (Savonardo, 2015, p. 226).