

Individuo e tecnologie dell' informazione nella società

Introduzione

Le tecnologie dell'informazione continuano ad evolvere secondo il ritmo che da molti anni viene segnalato sotto la forza evolutiva imposta dalla competizione internazionale ed interaziendale. La competizione, obbligando i costruttori di informatica ad una continua revisione tecnologica orientata ad abbassare i prezzi, forza inevitabilmente la tecnologia dell'informazione ad essere più accettabile da una sempre più vasta schiera di persone. Tale accettabilità, a sua volta, è possibile solamente grazie a miglioramenti fortemente qualitativi nel rapporto uomo-macchina, che rendono possibili migliori servizi all'uomo utente, che al limite dello sviluppo della tecnologia dovrà coincidere con qualsiasi uomo.

Un simile stato di cose merita un minimo di attenzione poiché l'evoluzione sociale e l'evoluzione individuale si riflettono l'una nell'altra.

La storia manifesterà tutta la sua forza, momento per momento, come conseguenza sia dei rapporti sociali già instaurati sia della forza della storia nelle scelte individuali attraverso meccanismi culturali.

Punti di vista

L'analisi delle conseguenze dell'evoluzione delle tecnologie dell'informazione sull'individuo (e di riflesso sulla società) richiede punti di vista. I punti di vista possibili sono molti, tutti criticabili, tutti singolarmente caratterizzati da qualche difficoltà. La percezione del fenomeno nel suo complesso non dovrà nascere tuttavia dal singolo punto di vista, ma piuttosto dalla comprensione di tutti i punti di vista disponibili, talvolta nella loro apparente contraddittorietà.

In fondo, la comprensione del fenomeno corrisponde alla soluzione di un sistema di equazioni. Ciascuna equazione porta una serie di informazioni: ma la soluzione è legata alla contemporanea soddisfazione di tutte le equazioni. Naturalmente tutto ciò non è sempre riconosciuto e dà luogo ad una serie di discussioni e di varietà di tesi che sono inevitabili nel contesto sociale attuale, anche a causa degli sforzi riduzionisti messi in atto dai mezzi di comunicazione di massa che forzano, ormai costantemente, l'individuo ad una percezione locale ed ipersemplicata della realtà.

La scelta dei punti di vista è tuttavia drammaticamente difficile. Il lettore non si aspetti quindi la scelta di una base sistematica di punti di vista: ma piuttosto una esplorazione di alcuni di questi. Lo scopo della nota è in fondo quello di aiutare il lettore a farsi i suoi: infatti i punti di vista da cui analizzare una realtà sono diversi a seconda degli obiettivi di chi analizza tale realtà. Naturalmente, una tale posizione richiederebbe molta onestà intellettuale da parte di chi scrive e di chi legge ed il totale abbandono di posizioni prefabbricate acritiche di cui peraltro è piena la cultura di oggi. Solo il lettore potrà giudicare almeno in questo contesto le verità di quanto asserito.

Scelte e tecnologie della informazione

Ciascuno di noi attua molte scelte continuamente. Scegliamo il cibo, gli abiti, i libri ed i giornali da leggere, gli studi da effettuare, i politici da mandare al Parlamento, il rappresentante ad una qualche organizzazione, la casa in cui abitare, etc. Tutte queste scelte hanno una varietà di conseguenze sia su di noi subito, che su di noi dopo qualche

tempo attraverso le azioni che le scelte stesse attivano sulla società.

Le scelte che ci sono consentite sono molte. Tuttavia, sono molti coloro che pensano come limitare le scelte degli individui al fine di renderle prevedibili. La pubblicità, la cultura, l'influenza politica, la moda sono alcune delle componenti che vengono lanciate sugli individui al fine di determinarne un po' il comportamento. Fortunatamente, nella società c'è una pluralità di attori che cercano di orientarci: le scelte quindi di ciascuno di noi continuano ad essere erratiche. Ecco allora che interviene un nuovo tentativo di prevedere il comportamento: modellare l'individuo. Lo scopo di quei modelli non è quello di conoscere tutto dell'individuo, che è impossibile: ma piuttosto quello di prevederne alcuni semplici comportamenti, ad esempio se acquisterà o no un certo bene.

Un tale modello è certamente nei limiti delle scienze associate alle previsioni. La modellazione dell'individuo richiede un minimo di dati sull'individuo, su alcune sue abitudini, sulla sua situazione socio-economica e sui precedenti acquisiti nonché sulle sue abitudini in fatto di comunicazione (cosa legge, se guarda la TV, etc.). Un confronto serrato fra acquisti già effettuati e dati acquisiti permette di stabilire se esistono delle correlazioni significative fra i dati orientati a stimare la propensione a certi acquisiti. Se esistono (ed esistono spesso) i dati danno le informazioni necessarie: si potrà ragionevolmente stimare la probabilità di acquisto, e quindi il successo o meno della campagna di vendita.

Attenzione però: un altro gruppo potrà aver fatto la stessa analisi con metodi o dati più accurati. Senza questa ultima ipotesi la previsione sarà abbastanza attendibile. In presenza di una competizione anche su questo aspetto la previsione fallirà i suoi obiettivi e la campagna sarà vinta da chi avrà fatto il migliore modello.

Il cittadino non consapevole di questi calcoli su di lui non perde la sua sensazione di libertà e forse non perde neppure la sua libertà se esiste un gioco competitivo anche sul significato dei prodotti che gli vengono proposti (e venduti). Se tuttavia una varietà di fornitori propongono in modo competitivo una varietà di prodotti tutti determinanti un'unica forma di comportamento in qualche momento della vita civile, allora l'individuo o addirittura l'uomo perde la sua libertà. Infatti l'individuo si troverà immerso in scelte che gli appariranno come libere, e difficilmente potrà immaginare (ricordiamoci della cultura di oggi) gli effetti perversi della apparente varietà di scelte. Inevitabilmente, la costrizione nel comportamento sarà fortissima, poiché una grande maggioranza di individui che lo circondano avranno lo stesso comportamento.

Naturalmente l'uomo è un essere che talvolta non ubbidisce al richiamo di una eccessiva maggioranza e talvolta inventa comportamenti devianti che tali sono giudicati ma che spesso altro non sono che il tentativo di salvare la libertà dell'umanità e quindi di impedire eventuali conseguenze di eventi che la società e nessuno è in grado di mettere in conto. Tutto ciò spiega, probabilmente, alcuni fenomeni che sono sotto gli occhi di tutti e che la logica ordinaria del comportamento imitativo non può spiegare.

Ciò posto, comunque, rimane un fatto: che la società è continuamente rimessa in discussione dalle scelte degli individui anche a dispetto dei tentativi delle organizzazioni preesistenti a rendersi eterne sulla base della loro capacità di modificare e prevedere le scelte degli individui attraverso soprattutto i mezzi di comunicazione di massa.

A questo quadro (attuale e realistico) va aggiunto un altro elemento: le tecnologie dell'informazione. Sono un prodotto come tutti gli altri? Vanno considerate come un dettaglio dell'analisi già effettuata?

Le tecnologie dell'informazione non sono ancora considerate come mass-media. La ragione è semplice: sono soprattutto mezzi strumentali orientati alla soluzione di qualche problema. Non sono semplici strumenti informativi nella loro accezione più

comune. Tuttavia, le tecnologie della informazione nella loro evoluzione sembrano orientate a diventare qualcosa che attualmente non è ancora del tutto ben specificato.

Non è difficile ipotizzare quali tecnologie saranno disponibili fra qualche anno: basta andare in qualche laboratorio di ricerca e sviluppo ad osservare ciò che stanno immaginando. Fra qualche anno (quanti poco importa per la presente discussione) avremo computers con cui si risolveranno i problemi di lavoro di routine: scrivere documenti, tradurli con un qualche ausilio in una altra lingua, fare disegni, costruire filmati animati, risolvere complessi problemi di matematica, dimostrare teoremi, impostare la formalizzazione di qualche problema al fine di sviscerarne più a fondo alcuni aspetti (la natura del problema sarà irrilevante), accedere alla letteratura scientifica disponibile sul proprio immenso archivio personale, partecipare a complesse riunioni attraverso sistemi telematici, diagnosticare il proprio stato di salute, leggere nuove e vecchie forme di letteratura, giocare.

I computers saranno a casa e nei luoghi di lavoro,... , o nella propria borsa. Così come già avviene non per poche persone, sarà possibile lavorare davanti al proprio computer in qualsiasi luogo. Dunque, il computer diventa il migliore docile servente in continua evoluzione per tenere conto dei continui progressi: l'individuo potrà migliorare con il computer, consapevolmente se parteciperà attivamente alla costruzione del proprio futuro che, come sempre, dipende da due elementi: la cultura e la struttura sociale.

Ma la cultura con il computer si è esteriorizzata: l'individuo può disporre di tutti i suoi mezzi intellettuali per comprendere le proprie scelte: i dati di dettaglio, anche di comportamento in molti casi, li possiede in un secondo io che è nel suo computer. La differenza fra un analfabeta ed uno scienziato potrà ridursi a molto poco se l'utente del computer è attento a costruirsi un secondo io intelligente. La percezione del significato del secondo io sul comportamento dell'individuo non sarà una cosa semplice, così come non è semplice la percezione del significato della scelta della nostra casa sul nostro comportamento. Ma, come la casa, il computer rappresenta universi di comportamento. La sociologia dell'individuo computerizzato sarà anche questa volta l'intersezione della storia con la sua biografia attiva, che in parte sarà espressa nel suo computer oltre che nella sua casa. Naturalmente, oltre alla casa, andrebbero introdotte tutte quelle entità che l'individuo modifica e che diventano parte del suo patrimonio comportamentale. Certo il computer è solo una piccola parte di tutto ciò: se il tempo di interazione fra l'individuo e il resto del mondo è una misura di quanto sia importante tale interazione per l'individuo, e quindi per i suoi riflessi sul resto della società, allora il computer per molti è già una frazione non più trascurabile.

Le considerazioni svolte fin qui suggeriscono varie direzioni di analisi. E come la casa è un luogo libero che viene delimitato, chiuso e quindi riconnesso con il reale attraverso varie vie, così anche il computer è uno spazio-tempo in cui l'individuo si può immergere ed in cui può vivere una propria vita. In entrambi i casi il modo di vita sarà legato a molti elementi, non sempre frutto delle costruzioni dirette dell'abitante della casa e del computer. La casa favorirà certi stili di vita piuttosto che altri, sarà un luogo libero e spazioso o angusto e limitante come una prigione. Un discorso molto simile può tranquillamente essere fatto per il computer.

Dunque siamo al nodo: il computer chi lo sceglie? Di chi è il lavoro che si svolge davanti al computer? La risposta è complessa. Finora, infatti, quasi sempre il computer non è scelto da chi lo usa ma piuttosto da chi in ufficio organizza il sistema informativo. Il computer, inoltre, è arredato da altri: chi lo usa nella massima parte dei casi porta alcune decorazioni, lo tiene pulito o sporco, eventualmente lo arricchisce un po'.

Il lavoro che viene svolto nella casa-computer è inoltre di due categorie: lavoro dovuto e lavoro necessario per realizzare il lavoro dovuto. Il lavoro dovuto è tutto ciò che il datore di lavoro ha pattuito con il suo lavoratore: ad esempio documenti, calcoli, disegni, eccetera. Ma, se per fare quei calcoli il lavoratore si organizza un proprio laboratorio, ad immagine e somiglianza della sua mente, nel computer al fine di facilitarli i compiti ed essere più produttivo, allora di chi sia quel lavoro non è più facile dirsi. Nel laboratorio mentale realizzato nel computer il lavoratore ha esteriorizzato una parte di sé: si è arricchito della possibilità di guardare ed impiegare in modo ripetitivo il suo laboratorio mentale lasciando la sua mente certo più libera. Ma il laboratorio che ha costruito sul computer è una parte della sua personalità così come una parte della vita dei nostri cari si estrinseca nei luoghi che questi hanno contribuito a costruire con noi. Dunque, non poco di ciò, meglio tutto, andrà considerato del lavoratore.

Dal computer alle tecnologie della informazione

La discussione attorno al computer apre la porta ad una discussione su altri punti di vista relativi alle più generali tecnologie dell'informazione: alle banche dati, alle reti per la trasmissione dei dati ed il lavoro coordinato, ai sistemi istruzionali di massa, al software didattico ed a quello professionale, alle tecnologie per giocare, etc.

Una grande varietà di queste tecnologie sta facendo capolino e sta mettendo in dubbio l'uguaglianza che i movimenti politici e di opinione hanno fin qui sostenuto. La varietà delle tecnologie è determinata dalla competizione e dalla volontà dei costruttori di mantenere una loro identità di qualità ed economica attraverso la forma con cui le tecnologie si offrono ai loro utenti. Questa forma ha spesso un costo, per cui non di rado ad una migliore forma corrisponde una migliore qualità. In breve una nuova forma di ingiustizia potenziale fa capolino: chi ha migliori tecnologie ha qualche vantaggio. Che naturalmente porta nuovi vantaggi e che a loro volta tendono a perpetuare quello già acquisito.

La scelta delle tecnologie ancora una volta viene effettuata come già abbiamo visto nel caso del computer: salvo che per le persone più qualificate, fa capolino una libertà di scelta che non è presente in coloro che fanno semplici operazioni nel loro computer. Una nuova varietà di comportamento è nata e questa varietà di comportamento fa forse impallidire la differenza di comportamento fra il cittadino di una metropoli e chi abita in un piccolo paese dove non accade mai nulla. Ma ciò che conta è che questa varietà è il risultato di scelte e di storia: a questa ultima raramente esiste un rimedio a portata di tutti. Le scelte inoltre hanno conseguenze che vanno ben oltre la biografia del singolo utente: le scelte maggioritarie dettano cultura. Impongono modelli. Determinano la struttura dei laboratori mentali. Decidono se il luogo di lavoro della mente è angusto o aperto. Decidono se la società deve espropriare l'individuo o arricchirsi della sua ricchezza. La società di oggi e la cultura di domani è fortemente influenzata da quelle scelte.

Nascono subito alcune domande: il cittadino lo sa? Viene messo in condizione di influire sul mondo? Così come si scelgono i candidati al Parlamento, non sarebbe giusto scegliere i modelli di informatica e di tecnologie che ci vengono proposti? Ma il cittadino sa scegliere? Non è forse la scuola nel suo complesso che dovrebbe preparare il cittadino alle scelte? Il lettore potrebbe ritenere a questo punto semplici suggestioni le considerazioni sin qui svolte.

Alcune riflessioni sull'attuale informatica e telematica e sui suoi sviluppi gli permetteranno di costruire le sue ipotesi: le considerazioni precedenti sono solo porte verso il possibile.

Tecnologie e norme

Spazi e norme sono indissolubili. La struttura di ogni società è determinata dai vincoli che la storia e la geografia hanno costruito per quella società. Senza vincoli non c'è creatività. Senza vincoli non c'è struttura. Ma non sempre vincoli e struttura sono funzionali agli obiettivi di

quella società: le distonie possono essere molte e sono stati versati fiumi di inchiostro su questo tema. Inutile dire altro. In quei casi si sa pure che nascono problemi e che questi si manifestano nelle forme più svariate. Si sa anche che esiste una dose accettabile di limitazioni ingiuste (che cioè sono determinate dalle distonie indicate). Si sa anche che a norme limitative non corrispondono sempre comportamenti corretti. Se si assumesse che l'ansia di libertà è una costante che dipende dall'individuo (che è poi un elemento di una sua genetica), allora si potrebbe tranquillamente affermare che al crescere delle norme crescono le violazioni alle stesse.

Naturalmente, il crescere delle violazioni determina nuove norme e, quando il processo si innesca, si va verso una società che inevitabilmente dovrà rompere con il passato per eccesso di difficoltà a gestire i comportamenti in un clima di confusione culturale. Spesso inoltre le norme determinano forme di comportamento non accettate anche se il contenuto del comportamento è accettabile: ad esempio attendere per pagare le tasse non è accettato in un certo clima e comunque non di rado è causa di gesti di ribellione.

Le norme nella nostra società vengono affermate attraverso una serie di procedure (leggi, circolari, procedure vere e proprie, ricatti, angherie, decisioni legali ed imposizioni delle maggioranze sulle minoranze). Tutte queste norme si affiancano ad impedimenti individuali e collettivi che rendono impossibile o comunque molto costoso l'attuare qualsiasi comportamento individuale.

Dove sono i computers in questo quadro? Sono certamente strumenti di affermazione. Sono certamente strumenti per rendere possibile ed impedire. Spesso vengono indicati anche come attori di primo piano, né affermazioni, né impedimento, ma decisori! Spesso vi sentite dire: la scadenza è fissata rigidamente dal computer! Per carità: quella è solo una dichiarazione di irresponsabilità! Ma di chi? E' irresponsabile chi afferma al povero ignaro cittadino che egli non potrà compiere certi gesti perché il computer è chiuso? E' irresponsabile chi ha eventualmente chiuso il computer? (dopo tutto anche lui ha diritto ad ammalarsi ed il computer può rompersi!) E' irresponsabile il capo ufficio che non sa come risolvere quel tipo di problema? E' irresponsabile il legislatore che non ha ancora messo una norma che impedisca di attribuire una decisione al computer? E' irresponsabile il cittadino che chiede una cosa che non si può fare?

Appare comunque evidente che un complesso di norme legislative sta scaricandosi sulla società nel tentativo di politici e legislatori di dare il loro nome alla storia e con ciò di contribuire ad un loro modello di società. Accanto a queste norme un numero crescente di impedimenti e di possibilità viene associato alla crescita dei computers.

Le norme delle leggi e quelle del computer per ora procedono pressoché separatamente. Ma, man mano che il tempo passa, dovranno incontrarsi, e forse entrambe avranno la possibilità di sparire almeno per tutti i comportamenti amministrativi. Infatti, questi comportamenti implicano sempre scambi di dati, l'anagrafe, uffici pubblici e privati, archivi di beni, conti (eventualmente in rosso: perché no? perché il debito pubblico non dovrebbe diventare un fatto privato, individuale anziché forza in mano a chi vuole condurci dove vuole?). Dunque, i comportamenti amministrativi, svolgendosi davanti ad un computer, si chiuderanno in ogni atto, che sarà solo sostanziale e non un inutile tentativo di addomesticare il cittadino attraverso la imposizione di comportamenti.

Tutto ciò presto o tardi troverà una sua realizzazione semplice che dovrà ridare quello spazio di libertà di cui oggi il cittadino soverchiato da norme sente il bisogno. Ma ancora una volta: chi proporrà i modelli di comportamento sociale? I costruttori di telematica? I costruttori di informatica? I politici delegando, come nel caso della delega di responsabilità? Chi metterà il cittadino in condizioni di scegliere? O non è un suo problema?

Conclusione

I campi non esplorati da questa nota sono molti: tecnologie e cultura (arte, scienza, tecnica, filosofia,), tecnologia e salute, tecnologia ed ambiente. Averli trascurati vuole essere solo un incoraggiamento al lettore a riflettere su quei temi. Peraltro, tutti stanno avvalendosi delle tecnologie dell'informazione, almeno nel senso che tutte le conoscenze relative a quelle discipline stanno seppure lentamente (è un eufemismo) entrando in archivi ed in reti che vengono impiegate da persone che dialogano su quei temi. Forse i non più giovanissimi della presente generazione non sentiranno troppo il problema del loro rapporto con le tecnologie. Ma è forse opportuno che predispongano il terreno affinché i giovanissimi e la prossima generazione siano in condizione di affrontare un mondo ricostruito sulle fondamenta del nostro passato.