

Rifrazioni

RIVISTA SCIENTIFICA DI STUDI TRANSDISCIPLINARI

DISPOSITIVO

NUMERO 2

NOV. 2023

— IUSTO —
Rebaudengo

Rifrazioni

RIVISTA SCIENTIFICA DI STUDI TRANSDISCIPLINARI

DISPOSITIVO

Collaboratori

Direttore Responsabile

Alessio Rocchi, Ceo IUSTO.

Direttore Scientifico

Claudia Chiavarino, Direttore Accademico IUSTO.

Redazione

Claudio Tarditi (coordinatore di redazione), Docente Aggregato IUSTO;

Sarah Macocco, Segreteria Direzione IUSTO.;

Francesca Merlin, Docente Invitato IUSTO;

Evelina Praino, Docente Invitato IUSTO e UPS.

Comitato Scientifico

Lodovico Berra, Psichiatra, Docente Invitato IUSTO;

Christian Besso, Docente Ordinario e Preside Sezione di Torino Facoltà di Teologia UPS;

Andrea Bozzolo, Teologo, Rettore UPS;

Carla Canullo, Docente di Filosofia Teoretica, Università di Macerata;

Francesca Collevasone, Psicologa psicoterapeuta, Docente Aggiunto IUSTO;

Roberta Chiodo Martinetto, Psicologa Psicoterapeuta, Docente Ordinario IUSTO;

Antonio Dellagiulia, Psicologo, Decano Facoltà di Scienze dell'Educazione UPS;

Giorgio De Gaudenzi, Psicologo Psicoterapeuta, Docente Invitato IUSTO;

Ivan De Marco, Psicologo psicoterapeuta, Docente Aggiunto IUSTO;

Franco Fava, Sociologo, Docente invitato IUSTO;

Nicola Giacopini, Psicologo, Direttore Accademico IUSVE;

Enrico Frola, Psicologo psicoterapeuta, Docente Invitato IUSTO;

Fabio Grigenti, Docente Ordinario di Filosofia della Scienza, Università di Padova;

Raffaele Mantegazza, Pedagogista, Docente Invitato IUSTO;

Silvia Gullino, Ricercatrice di Storia della filosofia antica, Università di Padova;

Mauro Mantovani, Docente Ordinario di Filosofia UPS;

Michele Marchetto, Docente Ordinario di Filosofia e Vice-direttore IUSVE;

Paolo Mirabella, Teologo, Docente Ordinario di Filosofia IUSTO;

Luca Giorgio Peyron, Teologo, Docente Invitato IUSTO;

Andrea Pintonello, Psicologo psicoterapeuta, Docente Aggregato IUSTO;

Ezio Risatti, Psicologo psicoterapeuta, già Direttore Accademico IUSTO;

Angelo Zappalà, Criminologo Clinico, Docente Aggiunto IUSTO;

Roberto Santoro, Sociologo, Docente Aggiunto IUSTO.

Comitato dei referees

I referees di *Rifrazioni* sono professori e ricercatori universitari, in servizio o quiescenza, e professionisti esterni con comprovata esperienza accademica e/o scientifica, scelti dal Direttore scientifico su proposta del Comitato scientifico fra esperti del settore disciplinare dell'articolo sottoposto a valutazione.

Concept e progetto grafico

Michele Lunardi, Responsabile Ufficio Comunicazione Integrata IUSVE;

Jasmine Pagliarusco, Graphic Designer.

Indice

- 07 **EDITORIALE**
Alessio Rocchi
Il dispositivo impigrente
- 11 Francesca M. Collevasone
Questioni bioetiche di “inizio vita” in merito all’ utilizzo delle tecnologie riproduttive
- 21 J. Igor Fardin - Evelina Praino
Disposti in appartamenti
- 33 Franco A. Fava
Focus su cibo e alimentazione al tempo delle app
- 47 Simone Guida
Overwork as a device of socially mediated self-determination: the pursuit of happiness in the gaze of the other
- 55 Elisa Canavese, Eugenio Manassero
Esplorare Azeroth: World of Warcraft come strumento terapeutico per vincere Boss e potenziare le abilità sociali negli adolescenti autistici ad alto funzionamento
- 65 Anna Zinola, Carlos Gago Rodríguez
*La dematerializzazione dell’immagine e la sindrome del simulacro.
L’intimità dell’analogico e lo stimolo dei sensi nel digitale*
- 73 Guido Olivero
Strumenti ed effetti della tecnica
- 81 Fabio Sbattella
Dispositivi di protezione individuale
- 91 Remigia Spagnolo
*Mechanisms of the professional dream: analysis of an entrepreneurial dream
(with the Loom Model)*
- 101 Marianna Vaccaro
Relazione con il proprio smartphone: una riflessione funzionale
- 111 Fabrizio Vignati
Oltre il dispositivo: la comunicazione come informazione, dialogo e relazione

-
- 121** **VARIE**
Emanuele Guglielmino
Il valore delle risorse idriche e la loro conservazione
- 127** Rosa Il Grande
Nuovi scenari d'equilibrio tra scuola, servizi e famiglia, come occasione per ridefinire i "confini" post-Covid
- 134** **RECENSIONI**
Francesca M. Collevasone
S. Bögels, Mindful Parenting. Per costruire una relazione consapevole con i nostri figli
- 136** Claudio Tarditi
E. Praino, L'uso di sé. Archeologia della forma-di-vita
- 139** **NORME REDAZIONALI E CREDITI FOTOGRAFICI**

Editoriale.

Il dispositivo impigrente

Alessio Rocchi*

L'innovatore geniale non finisce inevitabilmente per favorire la pigrizia fisica o mentale di molti altri? Già Leibniz presentando la sua *machina arithmetica* scriveva: «*Is unworthy of excellent men to lose hours like slaves in the labor of calculation, which could be safely relegated to anyone else if the machine were used*».

La storia della tecnologia può essere letta, entro certi limiti e con più d'una semplificazione, come una storia della progressiva delega di funzioni umane e di abilità razionali a dispositivi non neutrali.

Dalle calcolatrici agli elettrodomestici, da *internet* ai navigatori satellitari, dalla stampa alla digitalizzazione del sapere, ogni innovazione ha cambiato il nostro modo di conoscere, di comprendere e di orientarci nel mondo.

Costruiamo macchine per far loro svolgere del lavoro (materiale e intellettuale) al posto nostro. La tragedia si consuma quando questo avviene senza esercizio della nostra capacità critica e senza accettare la fatica di verificare costantemente e ricorsivamente.

A differenza di quanto intendeva Leibniz, non mi pare ci siano molti compiti delegabili in modo sicuro (*safely*) all'IA di tipo generativo, vista la sua opaca struttura probabilistica ben lontana dal determinismo di una calcolatrice meccanica integra.

Chi avrà ancora la capacità, la voglia e la pazienza di studiare e verificare il sapere, in un mondo il cui paradigma di riferimento sembra essere quello di una sovrabbondanza informativa immediatamente disponibile, già selezionata, predigerita e organizzata da algoritmi che ormai invadono anche il campo della ricerca accademica?

Grazie alle tecnologie, tutto il sapere (o perlomeno

quello egemone) è immensamente più accessibile. Ma la faccenda, prima che tecnica, è squisitamente culturale ed educativa. Finché progredire sarà sinonimo di studiare o approfondire meno, non potremo che decadere progressivamente, verso un mondo dove il confine tra *doxa* e *episteme* diventerà via via sempre più labile, forse fino a scomparire o a divenirci inaccessibile. E, in quel caso, se mai un giorno una qualche superintelligenza ci dovesse estinguere, potrebbe non essere una cattiva notizia...

Al di là della questione cognitiva che, nel caso specifico, pone anche la questione della possibile separazione tra razionalità e consapevolezza, il proliferare dei dispositivi interroga il nostro rapporto con la temporalità. Le macchine, i software, le nuove tecnologie hanno liberato e possono ancora liberare una quota significativa del nostro tempo, ma con il nostro assenso o la nostra distrazione possono anche ricolonizzarlo sottraendocelo in forme più o meno subdole.

Infatti, in virtù del legame inestricabile e retroattivo tra l'essere umano e i suoi prodotti tecnici, mentre svolgono alcune funzioni per noi, i dispositivi reclamano continuamente la nostra attenzione e il nostro tempo, rafforzando peraltro la deriva frenetico-funzionalista che in larga parte determina l'orizzonte valoriale della nostra società. Cosicché il tempo che le macchine sembrano restituirci raramente diviene *otium*, ma supplemento di ulteriore *negotium*, consolidando la logica mercantile che innerva ogni *hype* tecnologico.

Poter consapevolmente scegliere come impiegare quel tempo liberato potrebbe diventare un discrimine tra umanizzazione e disumanizzazione.

Indirizzi/Addresses

* Docente Stabile IUSTO, alessio.rocchi@ius.to

P.S. Al termine di questo intermezzo, guidato in parte da curiosità e in parte da una pigrizia a posteriori, ho chiesto a tre diversi chatbot basati su LLM di scrivere qualcosa sul tema con questa richiesta: *“Write a short essay in Italian about the relationship between technologies and laziness”*. Ecco che cosa ne è uscito. Ammirato dall’equilibrata saggezza e dai buoni consigli che queste IA generative hanno saputo dispensare molto meglio di me, in preda ad un’inspiegabile ingratitudine o a un’inconsapevole invidia, mi sono sorpreso a riflettere sul sottotesto paternalista (verso gli esseri umani) e autoassolutorio (verso le tecnologie) che accomuna questi prodotti. Fortunatamente però, il mio tempo a disposizione è finito.

1. Tecnologia e pigrizia: un rapporto complesso (by Le Chat Mistral)

La tecnologia, negli ultimi decenni, ha rivoluzionato la nostra vita quotidiana, semplificando molte attività e rendendoci più efficienti. Tuttavia, un'accusa spesso mossa nei confronti della tecnologia è quella di incoraggiare la pigrizia. Questo rapporto tra tecnologia e pigrizia è un fenomeno complesso e merita un'analisi più approfondita. Innanzitutto, è innegabile che la tecnologia abbia reso molte attività meno faticose. Ad esempio, gli elettrodomestici come la lavatrice o il forno a microonde ci hanno liberato da ore di lavoro domestico manuale. Allo stesso modo, *internet* ci ha permesso di accedere a una vasta gamma di informazioni e servizi senza doverci spostare da casa. Tuttavia, questo non significa necessariamente che siamo diventati più pigri. In molti casi, il tempo risparmiato grazie alla tecnologia viene utilizzato per svolgere altre attività, sia lavorative che ricreative. D'altra parte, è vero che alcune tecnologie possono incoraggiare comportamenti sedentari. L'aumento dell'uso di *smartphone*, computer e televisori ha portato a una diminuzione dell'attività fisica, specialmente tra i giovani. Questo può portare a problemi di salute come l'obesità e altre malattie legate alla sedentarietà. Tuttavia, non è la tecnologia in sé a essere colpevole, ma piuttosto l'uso improprio che ne facciamo. Inoltre, la tecnologia può anche essere utilizzata per combattere la pigrizia e promuovere stili di vita più sani. Ad esempio, ci sono molte applicazioni e dispositivi indossabili che monitorano l'attività fisica e incoraggiano l'utente a fare più esercizio. Allo stesso modo, ci sono strumenti digitali che aiutano a organizzare il lavoro e aumentare la produttività,

contrastando così la pigrizia. In conclusione, il rapporto tra tecnologia e pigrizia è complesso e dipende molto da come utilizziamo questi strumenti. La tecnologia può sicuramente rendere alcune attività più facili e può incoraggiare comportamenti sedentari, ma può anche essere utilizzata per promuovere stili di vita più sani e attivi. Pertanto, è nostra responsabilità utilizzare la tecnologia in modo equilibrato e consapevole, evitando di cadere nella trappola della pigrizia.

2. La tecnologia e la pigrizia: una relazione complessa (by Bing/ChatGPT)

La tecnologia è uno strumento che può migliorare la qualità della vita, ma anche influenzare negativamente il comportamento umano. Alcune persone sostengono che la tecnologia riduca lo sforzo necessario per svolgere diverse attività, come comunicare, informarsi, lavorare, studiare, divertirsi, ecc., e che quindi favorisca la pigrizia. Altre persone, invece, ritengono che la tecnologia stimoli la creatività, la produttività, l'apprendimento e la collaborazione, e che la pigrizia sia una questione di scelta personale e non di dipendenza tecnologica. In realtà, la relazione tra tecnologia e pigrizia non è così semplice da definire, perché dipende da vari aspetti, come il tipo di tecnologia, il contesto, la personalità, le abitudini, le motivazioni, gli obiettivi, ecc. In questo saggio, cercheremo di analizzare i pro e i contro dell'uso della tecnologia e di proporre alcune possibili soluzioni per trovare un equilibrio tra essa e le altre sfere della vita. Secondo la definizione dell'UNESCO, la tecnologia è «l'insieme dei metodi e dei mezzi che permettono all'uomo di modificare il suo ambiente naturale e sociale per soddisfare i suoi bisogni e le sue aspirazioni» (UNESCO, 1985). La tecnologia, quindi, ha una funzione positiva, in quanto facilita e arricchisce la vita dell'uomo, offrendogli nuove opportunità e soluzioni. La tecnologia può essere usata per comunicare con persone lontane, per accedere a informazioni illimitate, per lavorare in modo più efficiente, per studiare in modo più approfondito, per divertirsi in modo più vario, ecc. La tecnologia può anche essere un mezzo per esprimere la propria creatività, per aumentare la propria produttività, per ampliare la propria conoscenza e per collaborare con altri. Tuttavia, la tecnologia ha anche dei risvolti negativi, in quanto può influenzare il comportamento umano in modo sfavorevole. La tecnologia può rendere le persone più passive, distratte, isolate, ansiose, insoddisfatte,

ecc. La tecnologia può anche indurre le persone a evitare o rinviare le attività che richiedono uno sforzo fisico o mentale, spesso a scapito del proprio benessere. Questa tendenza è chiamata pigrizia, che secondo D'Urso *et al.* (2019) è «la tendenza a evitare o rinviare le attività che richiedono uno sforzo fisico o mentale, spesso a scapito del proprio benessere». La pigrizia può avere delle conseguenze negative sulla salute, sulle relazioni, sul tempo libero, ecc. La pigrizia può anche essere un ostacolo per il raggiungimento dei propri obiettivi e per il miglioramento della propria vita. La sfida, quindi, è trovare un equilibrio tra l'uso della tecnologia e le altre sfere della vita, come la salute, le relazioni, il tempo libero, ecc. La tecnologia non deve sostituire, ma integrare e supportare le attività umane, senza compromettere il benessere fisico, mentale ed emotivo. La tecnologia non deve essere una scusa per la pigrizia, ma un'opportunità per il miglioramento. Per fare questo, è necessario usare la tecnologia in modo consapevole, critico e responsabile, scegliendo le tecnologie più adatte alle proprie esigenze e ai propri scopi, limitando il tempo e la frequenza di utilizzo, alternando le attività tecnologiche con quelle non tecnologiche, ecc. Inoltre, è importante sviluppare delle abilità e delle strategie per contrastare la pigrizia, come l'autodisciplina, l'autoregolazione, la pianificazione, la motivazione, la gratificazione, ecc. In conclusione, possiamo dire che la tecnologia e la pigrizia hanno una relazione complessa, che dipende da molti fattori. La tecnologia può essere uno strumento positivo o negativo, a seconda delle intenzioni e delle finalità di chi la utilizza. La pigrizia può essere una conseguenza o una scelta, a seconda delle abitudini e delle motivazioni di chi la manifesta. La soluzione è trovare un equilibrio tra l'uso della tecnologia e le altre sfere della vita, usando la tecnologia in modo intelligente e combattendo la pigrizia con determinazione.

3. Tecnologia e pigrizia: un rapporto complesso (by Gemini)

La tecnologia ha rivoluzionato la nostra vita in innumerevoli modi, portando a immensi progressi in termini di comfort e comodità. Tuttavia, la relazione tra tecnologia e pigrizia è spesso oggetto di dibattito. Da un lato, la tecnologia può indubbiamente facilitare la pigrizia, fornendo scorciatoie e automatizzando compiti che un tempo richiedevano impegno fisico o mentale. Possiamo ordinare la spesa *online* evitando di uscire, guardare interi show televisivi senza alzarci dal divano, o lavorare da remoto eliminando il tragitto verso l'ufficio. D'altro canto, è importante sottolineare che la tecnologia non "crea" la pigrizia, bensì la amplifica. La propensione all'ozio è un tratto umano presente da sempre, e la tecnologia non fa altro che fornirle nuovi strumenti. Inoltre, la stessa tecnologia, se utilizzata in modo corretto, può essere un potente mezzo per combattere la pigrizia. Può aiutarci a rimanere informati, imparare nuove abilità, connetterci con gli altri e svolgere attività creative. Il vero pericolo non è la tecnologia in sé, ma la mancanza di consapevolezza nell'utilizzarla. È fondamentale sviluppare una relazione equilibrata con la tecnologia, sfruttando i suoi vantaggi per potenziare la nostra vita, senza però cadere nella trappola della passività e della mancanza di impegno. Dobbiamo imparare a usare la tecnologia per potenziare le nostre capacità, non per sostituirle. In conclusione, la relazione tra tecnologia e pigrizia è complessa e sfaccettata. La tecnologia può essere sia un alleato che un nemico in questa battaglia, e la chiave sta nell'utilizzarla con criterio e consapevolezza, ponendo sempre l'accento sull'autodisciplina e la motivazione intrinseca.



Questioni bioetiche di “inizio vita” in merito all’utilizzo delle tecnologie riproduttive

Francesca M. Collevasone*

Abstract

I progressi della medicina della riproduzione e in particolare lo sviluppo di sempre più sofisticate tecnologie riproduttive hanno comportato un utilizzo massiccio delle stesse nel trattamento dell'infertilità di coppia e della sterilità. Questa medicalizzazione del fenomeno riproduttivo presenta notevoli implicazioni di natura medica, giuridica, filosofica e bioetica: l'impiego di tecnologie biomediche disegna una svolta storica nel dominio dell'uomo sulla natura; di fronte al nascere e al morire e alla recente medicalizzazione che queste esperienze hanno incontrato, la sfida per la bioetica contemporanea è quella di conservare la dimensione dell'"umano" in questi eventi, tutelando la dignità umana e in particolare quella del nascituro. Tralasciando gli aspetti medici e quelli giuridici in senso stretto e le legislazioni che regolamentano il ricorso alle tecnologie riproduttive nei vari paesi, il presente articolo intende illustrare alcune delle riflessioni che caratterizzano il dibattito bioetico contemporaneo sulle questioni di inizio vita, dando voce al pluralismo di prospettive coinvolte nel discorso, provando a delineare domande e stimolare alcune riflessioni sul rapporto tra diritto procreativo, desiderio genitoriale e limite, scienza, tecnologia ed etica.

Parole chiave: bioetica, biodiritto, tecnologie riproduttive, Procreazione Medicalmente Assistita (PMA), embrione, fecondazione eterologa, dignità del nascituro, diagnosi genetica preimpianto.

Progress in reproductive medicine and the development of reproductive technologies have allowed the treatment of couple infertility and sterility. This medicalization of the reproductive phenomenon have medical, legal, philosophical and bioethical implications: the use of biomedical technologies marks a historical turning point in man's dominion over the nature; faced with birth and death and the recent medicalization that these experiences have encountered, the challenge for contemporary bioethics is to preserve the dimension of the "human" in these events, protecting human dignity and in particular the dignity of the unborn child. Leaving aside the medical and legal aspects and the legislation that regulates the use of reproductive technologies in various countries, this article aims to illustrate some of the questions that characterize the contemporary bioethical debate on the topic "beginning of life", giving voice to the pluralism of perspectives involved in the discussion, trying to outline questions and stimulate some reflections on the relationship between procreative right, parental desire and limits, science, technology and ethics.

Key words: bioethics, biolaw, reproductive technologies, Medically Assisted Procreation (PMA), embryo, heterologous fertilization, dignity of the unborn child, pre-implantation genetic diagnosis.

Indirizzi/Addresses

*Docente Aggiunto IUSTO, francescamaria.collevasone@ius.to

Introduzione

La riproduzione rappresenta uno degli orizzonti di senso sui quali da sempre l'essere umano si è interrogato. Essa non solo garantisce la sopravvivenza della specie e quindi del gruppo sociale, ma soddisfa un bisogno di realizzazione individuale e della coppia (Baldini & Soldano 2007).

L'aumento dell'infertilità di coppia, da una parte, e il progresso scientifico nell'ambito delle tecnologie riproduttive, dall'altra, hanno comportato l'emergere soprattutto nelle società tecnologicamente più avanzate di una notevole richiesta sociale di accesso alla Procreazione Medicalmente Assistita (PMA) (Palazzani 2014).

La Legge 40/2004 (e successiva sentenza n. 162/2014 della Corte Costituzionale) è la legge che in Italia regola l'accesso all'utilizzo delle tecnologie riproduttive, ovvero tutte quelle procedure che prevedono il trattamento di ovociti, spermatozoi o embrioni nell'ambito di un progetto volto ad ottenere una gravidanza. Secondo la legge italiana possono accedere ai trattamenti di PMA coppie maggiorenni di sesso diverso, coniugate o conviventi, in età fertile, entrambi viventi ai quali sia stata diagnosticata una problematica di infertilità o sterilità. Per infertilità si intende secondo L'Organizzazione Mondiale della Sanità l'incapacità della coppia di ottenere una gravidanza dopo 12/18 mesi di rapporti sessuali frequenti e non protetti. La sterilità indica invece una condizione permanente di uno o di entrambi i membri della coppia che rende impossibile il concepimento a livello biologico.

Le tecniche di procreazione medicalmente assistita si differenziano a seconda del luogo in cui si realizza la fecondazione (in utero, come nell'inseminazione artificiale e nella GIFT – trasferimento intrafallopiano di gameti – oppure in ambiente extra-uterino come nella FIVET – fecondazione in vitro e trasferimento embrionario –, in cui i gameti – spermatozoo e cellula uovo – vengono fatti incontrare in provetta oppure vengono uniti attraverso l'iniezione intra-citoplasmatica di spermatozoi direttamente nel citoplasma dell'ovulo, tecnica nota come ICSI); in base alla provenienza dei gameti (fecondazione omologa quando i gameti, ovulo e spermatozoo provengono dalla coppia richiedente; oppure fecondazione eterologa nella quale i gameti provengono, per una parte o totalmente, da donatori anonimi estranei alla coppia); per il "portatore" della gravidanza ovvero la donna della coppia che porta a compimento la gravidanza

(frutto di fecondazione omologa o eterologa) o una donna esterna alla coppia, che può portare a compimento una gravidanza frutto di una fecondazione omologa o eterologa o ancora una donna esterna alla coppia, donatrice dell'ovocita, che porta a compimento una gravidanza frutto di una fecondazione eterologa (Sgreccia 2019).

L'utilizzo delle tecnologie riproduttive, se da una parte consente il trattamento dell'infertilità e della sterilità, dall'altra comporta importanti risvolti psicologici per il carico emotivo legato all'iter della PMA e apre le cosiddette "questioni bioetiche di inizio vita". La bioetica è una disciplina che si occupa delle questioni morali relative alla ricerca e alla pratica biomedica intrecciando riflessioni che nascono in seno alla filosofia della scienza, alla medicina, alla biologia, alla giurisprudenza, al biodiritto, alla sociologia, alla psicologia e alla biopolitica, considerando le diverse visioni morali atee, agnostiche, spirituali e religiose. Tenendo presente un'ottica pluralista e interdisciplinare, possiamo dire come in senso lato la bioetica di inizio vita ci inviti a riflettere criticamente sul dialogo tra scienza ed etica, tra le convinzioni personali e le proprie scelte e le conseguenze di tali scelte a livello individuale, familiare, sociale, in termini di responsabilità, diritti, doveri (Canestrari et al. 2011).

Tra gli interrogativi di rilevanza bioetica e biogiuridica relativamente all'utilizzo delle tecnologie riproduttive, ad esempio, vi sono: ci sono limiti a ciò che la scienza medica può perseguire e quindi alle richieste di accesso alla PMA? E se sì, chi dovrebbe porre dei limiti? Quali sono i soggetti che possono accedere alla pratica della genitorialità quando questa non coincide con la genitorialità biologica? Il desiderio di avere un figlio è un "diritto"? Esiste un diritto a scegliere non solo se e quando riprodursi, ma anche "come" riprodursi? E che cosa significa "scegliere liberamente"? In che misura il contesto culturale, sociale, economico e politico esercitano il loro influsso sulle pratiche riproduttive? Come gestire la dialettica tra l'Io volente dei soggetti che esige di disporre della libertà e dell'Io giudicante che elabora riflessioni sui limiti e le possibilità di tale libertà? Qual è il confine tra la manipolazione genetica a fini terapeutici e l'eugenetica? Come si definisce l'identità di un soggetto che nasce dall'impiego di gameti non appartenenti agli aspiranti genitori? Come interpretare e gestire la presenza del "terzo" nella genitorialità eterologa? Si è parenti solo se ci sono dei legami biologici? Come leggere il multi-

plicarsi dei legami di parentela nell'intreccio tra il biologico e il sociale? Nel corso dell'articolo proveremo ad offrire alcuni spunti di riflessione – certamente non esaustivi – per articolare una risposta a questi interrogativi.

Prima di procedere è importante sottolineare come l'utilizzo delle tecnologie riproduttive costituisca uno spaccato sociologico e culturale di come stiano cambiando la rappresentazione di famiglia e le relazioni di parentela ed evidenzi i cardini dell'essere e del fare famiglia oggi. Infatti, se le tecnologie riproduttive sono nate come soluzione di problemi riproduttivi, esse stanno progressivamente destrutturando le categorie antropologiche essenziali del nostro sistema di parentela, ridefinendo i concetti di paternità e di maternità all'insegna dell'autodeterminazione e della scelta dei soggetti, sottraendo la nascita all'imprevedibilità del caso. Si assiste inoltre ad una moltiplicazione dei soggetti che a vario titolo partecipano all'evento procreativo: si pensi a questo proposito alla fecondazione eterologa maschile o femminile o di entrambi in cui abbiamo una madre e/o un padre affettivi e sociali e uno/due donatori biologici e alla maternità surrogata in cui abbiamo una madre biologica e due genitori sociali; si è stimato che esistono all'incirca sedici modi per venire al mondo, utilizzando una serie di incroci tra tecniche di fecondazione e donatori (Spinsanti 1991). La genitorialità si arricchisce quindi di nuovi significati, prescindendo dal dato biologico e il genitore non è più identificabile esclusivamente con colui/colei che ha generato, ma piuttosto con colui che si prende cura del bambino e dona affetto e amore (Canestrari et al. 2011).

I temi salienti del discorso bioetico si incentrano attorno alla separazione tra l'atto unitivo e l'atto procreativo; alla finalità terapeutica del ricorso alle tecnologie riproduttive; al concetto di dignità della persona umana e allo statuto del nascituro, al binomio libertà di autodeterminazione vs dignità dell'embrione riconosciuto come soggettività fin dall'inizio della vita; alla concezione antropologica della donna-madre, della responsabilità e identità personale. Altre questioni centrali sono la donazione dei gameti e la scissione tra genitorialità genetica e genitorialità sociale in caso di fecondazione eterologa; la diagnosi genetica preimpianto e la manipolazione dei gameti (Palazzani 2002, 2014).

Esploriamo insieme alcuni nodi centrali della riflessione bioetica intorno all'utilizzo delle tecnologie riproduttive.

Alcune questioni bioetiche di "inizio vita"

La prima questione è quella relativa al *figlio come diritto*. Le tecnologie riproduttive hanno inserito il figlio nel dominio della libertà di scelta dell'individuo, dell'autodeterminazione del progetto genitoriale, accentuando la contrapposizione tra medicina dei desideri e medicina dei bisogni, tra il figlio "a tutti i costi" e il mero bisogno di genitorialità (Zullo 2016). Prendendo in considerazione una prospettiva "libertaria" o "utilitaristica" in bioetica, di matrice laica, la procreazione è riconosciuta dall'art. 1 della Legge 194/1978 un diritto fondamentale dell'individuo e come tale non va negato a nessun essere umano e si sostanzia nel potere riconosciuto al soggetto di scegliere in piena autonomia, quando e come procreare (Celotto & Zanoni 2004; Lalli 2004). Si introduce quindi il concetto di libertà procreativa intesa come scelta individuale, autonoma e soggettiva e soddisfacimento del bisogno e desiderio individuale, diritto tale da poter essere esercitato senza restrizione o ingerenza arbitraria da parte dello Stato. La procreazione in questi termini si può definire come un "affare privato" della coppia e mezzo di realizzazione della personalità umana. Considerando invece una prospettiva bioetica "personalistica", di matrice cattolica, la vita è un dono ed è sacra dal concepimento fino alla morte (Congregazione per la Dottrina della Fede, Istruzione *Donum vitae*, 1987). Ne discende che l'uomo non ha il diritto di intervenire su di essa e il desiderio della coppia si incontra o si scontra con altri valori e diritti (la procreazione come "affare sociale"), in *primis* quelli del nascituro che è il protagonista di tali pratiche anche se non può far valere i suoi diritti. Tale prospettiva pone al centro della riflessione bioetica la dignità intrinseca della persona umana. L'embrione infatti è già una persona a partire dal concepimento e merita la tutela dei suoi diritti, in particolare il diritto alla vita, il quale è derogabile solo se incompatibile con le condizioni di salute della madre. Nella *Donum Vitae* (1987) si afferma che il desiderio di maternità e paternità non giustifica alcun "diritto al figlio"; piuttosto vengono fatti valere i diritti del nascituro, al quale devono essere garantite condizioni ottimali di esistenza.

Un altro aspetto è quello relativo al fatto che con l'utilizzo delle tecnologie riproduttive si sancisce una separazione tra sessualità e riproduzione. La prospettiva libertaria e utilitaristica, affermando il principio della libertà procreativa, riconoscono

la legittimità dell'intervento invasivo e sostitutivo del medico rispetto all'atto unitivo della coppia. D'altro canto, la prospettiva personalistica evidenzia come l'eccessiva tecnicizzazione e depersonalizzazione del nascere rischia di ridurre la procreazione ad un atto artificiale ed impersonale, sostituendosi all'atto sessuale e inserendo il processo della fecondazione, di per sé naturale, nel dominio del controllo umano, allontanandolo dalla sua valenza intrinsecamente relazionale. Su questo punto la Chiesa Cattolica ha ritenuto illegittima la fecondazione extracorporea a causa del prevalere della tecnica sulla naturalità dell'atto generativo umano consentendo l'inseminazione intrauterina omologa e la GIFT poiché in tal caso l'intervento del medico è un aiuto terapeutico per facilitare il concepimento naturale che non si sostituisce all'incontro dei gameti nel corpo della donna (Palazzani 2014).

Una delle questioni bioetiche più rilevanti nel panorama attuale è quella dello *statuto dell'embrione umano*. Quando si può parlare di "inizio vita"? Quando uovo e spermatozoo si incontrano? Quando si fondono dando origine allo zigote? Quando quest'ultimo si annida nell'utero? O quando raggiunge un certo grado di sviluppo? E quando si può parlare di riconoscimento di una piena personalità dell'embrione? La prospettiva utilitaristica concepisce lo stato di embrione solo dopo un certo numero di divisioni cellulari successive alla formazione dello zigote o dal momento del suo impianto nella mucosa uterina (non prima del 14° giorno circa) e parla di piena dignità umana e di acquisto della capacità giuridica solo dal momento della nascita o comunque non prima del termine entro il quale è consentita l'interruzione volontaria della gravidanza. Si afferma quindi il primato del diritto a riprodursi dei soggetti sui diritti dell'embrione. L'adozione di questa prospettiva legittima la soppressione embrionaria (nel caso degli embrioni sovranumerari prodotti dalle tecniche riproduttive), la crioconservazione, la selezione genetica tramite la diagnosi preimpianto (per scartare embrioni portatori di malattie genetiche). Nella prospettiva personalistica la vita umana invece inizia dal momento del concepimento e l'embrione fin da principio possiede una dignità intrinseca ed una soggettività giuridica, in quanto esso sarebbe in grado di coordinare un processo autonomo di sviluppo continuo, progressivo e coordinato. Pertanto, i sostenitori di questa prospettiva bioetica ritengono illegittimi la sovrapproduzione di embrioni umani (viene con-

sentita la produzione dei soli embrioni necessari per un singolo impianto), la riduzione e la selezione embrionaria (vietando la diagnosi preimpianto, orientata da motivazioni eugenetiche). Si ritiene eticamente lecito il ricorso a tecnologie riproduttive nella misura in cui si «garantisce, in modo compatibile e compossibile, il desiderio (legittimo) di genitorialità della coppia e il diritto a vivere e nascere dell'embrione umano» (Palazzani 2014, p. 113). Per quanto riguardano *i criteri di accesso alle tecnologie riproduttive*, la prospettiva utilitaristica ritiene lecita la richiesta di accesso della coppia alle tecnologie riproduttive indipendentemente dalle indicazioni mediche. La scelta sarebbe quindi guidata soprattutto da fattori soggettivi quali l'autonomia riproduttiva e il desiderio della coppia. Nella prospettiva personalistica – al contrario – l'accesso alle tecnologie riproduttive viene ritenuto legittimo solo in caso di accertata sterilità e di impossibilità a superarla ricorrendo a tecniche meno invasive, in ogni caso seguendo il criterio della terapeuticità e della gradualità. Possono accedere alla PMA solo i soggetti in età fertile (principio di *imitatio naturae*) e il nascituro ha diritto ad avere due genitori, come da art. 30 della Costituzione della Repubblica italiana (si vietano quindi la fecondazione *post-mortem* e la maternità surrogata). Di fronte al diritto del genitore ad avere un figlio va fatto prevalere il diritto del minore (*favor minoris*) (Palazzani 2014). In tema di *donazione dei gameti*, la prospettiva utilitaristica ritiene possibile la fecondazione eterologa e la donazione dei gameti, assicurando la garanzia di anonimato del donatore. La donazione dei gameti assume la connotazione di un atto libero, analogo a qualsiasi altra donazione (sangue o organo), le cui uniche limitazioni sono di carattere biomedico. Si ritiene in quest'ottica di dover proteggere il diritto della coppia e del donatore all'anonimato che si affermano sul diritto del minore a conoscere le proprie origini genetiche. Al contrario, per la prospettiva personalistica, la donazione dei gameti non può essere concepita come una qualsiasi altra donazione in quanto il donatore/la donatrice mettono a disposizione metà del loro patrimonio genetico, generando un nuovo essere umano, con tutta la inevitabile responsabilità nei confronti del nascituro. Questo implica il diritto del nascituro a conoscere le sue origini (chi sono i genitori genetici e le modalità con cui è nato); diritto che si fonda, oltre che su motivazioni di carattere sanitario (in caso di gravi malattie a base genetica deve essere possi-

bile rintracciare il donatore), anche su motivazioni psicologiche in termini di sviluppo e integrità della personalità. Inoltre, il principio di segretezza del donatore comporterebbe – sebbene in misura del tutto improbabile – il rischio del ricongiungimento incestuoso tra consanguinei che non sono consapevoli della loro origine. Varrebbe infine il diritto a conoscere e cercare le proprie origini dopo il compimento del diciottesimo anno di età, applicato anche per l'adozione (Palazzani, 2014¹).

Con la sentenza n. 162/2014 della Corte di Cassazione, il precedente divieto alla fecondazione eterologa, stabilito dalla Legge 40/2004, è stato giudicato incostituzionale in quanto ritenuto lesivo al diritto a divenire genitori; occorre specificare tuttavia che il legislatore non ha operato nel senso di una totale "liberalizzazione" del ricorso alle tecniche di tipo eterologo, vincolandole alle sole situazioni di sterilità certificata e operando entro una logica di gradualità. Si ricordano i principi previsti dalla legge 194/1978: la vita umana va tutelata fin dal suo inizio e lo Stato ha il dovere di impegnarsi per garantire l'esercizio del diritto alla procreazione "cosciente e responsabile" (Baldini & Soldano 2007). Nell'ambito di una tendenza sociale alla privatizzazione e alla soggettivizzazione della filiazione il Comitato Nazionale per la Bioetica mette in evidenza l'esigenza di una giusta compresenza tra il diritto ad avere figli e il diritto del nascituro ad un contesto familiare idoneo a favorire lo sviluppo della propria personalità (CNB, 1995). In riferimento alla possibilità del soggetto di accedere all'identità del donatore, il CNB ha raccolto le istanze di ambedue le prospettive: ovvero quella della possibilità di conservare l'anonimato anagrafico, mossa dal fatto che il nascituro ha un legame genetico ma non relazionale con il/i donatore/i e ai fini di non alterare l'equilibrio esistenziale della famiglia; ma dall'altra parte il CNB riconosce altresì il primato del diritto fondamentale del nato a conoscere le proprie origini sull'interesse dei genitori a mantenere il segreto e dei donatori a conservare l'anonimato. Il CNB ha evidenziato in ogni caso l'importanza di veicolare l'informazione sulle proprie origini avvalendosi di una consulenza psicologica in grado di fornire il sostegno necessario a tutte le parti coinvolte lungo il percorso del "disvelamento". I centri di PMA sono

inoltre tenuti a conservare le informazioni anagrafiche e mediche dei donatori in modo da fornirle in caso di necessità di trattamenti diagnostici e terapeutici a vantaggio del minore paziente (CNB, 1995).

Il ricorso a tecniche riproduttive di natura eterologa ha sancito definitivamente la scissione tra genitorialità genetica e genitorialità sociale, ridefinendo la concezione di famiglia. Nella prospettiva utilitaristica prevale una concezione storicistica e contrattualistica della famiglia intesa come prodotto storico e sociale; in questa prospettiva la costituzione di famiglia prescinde dal legame biologico, dall'orientamento sessuale dei partner della coppia e dalla bigenitorialità: è quindi possibile per una donna sola o vedova, una coppia omosessuale, una donna in menopausa accedere alle tecnologie riproduttive a patto che venga accertato il senso di responsabilità individuale. Per la prospettiva personalistica invece la famiglia è una "comunità naturale", fondata sul legame biologico e simbolico tra i membri, luogo dell'identificazione antropologica del soggetto. Il biodiritto in questa accezione è chiamato a tutelare la dimensione sincronica (l'unione coniugale stabile) e diacronica (il succedersi delle generazioni) e il ruolo insostituibile che ogni individuo ha all'interno della famiglia. Non si ritiene quindi lecito l'accesso alla PMA da parte di coppie monoparentali, omosessuali e la fecondazione *post-mortem* in quanto si ritiene necessaria la bigenitorialità e la presenza delle polarità maschile e femminile: «due genitori possono garantire (di principio) le condizioni, oltre che per l'identificazione, anche per una maggiore possibilità di assistenza ed accudimento, oltre che di persistenza (in ragione della stabilità) del dovere di cura. La dualità polare maschile/femminile è il luogo naturale dell'identificazione, oltre che antropologica, anche esistenziale e sessuale del nascituro» (Palazzani 2014, p. 115). Anche nelle coppie eterosessuali la fecondazione eterologa va posta a limitazione in quanto determina in ogni caso una asimmetria nella coppia che può far emergere con il tempo una conflittualità psicologica (ne sono conferma i casi di richiesta di disconoscimento di paternità): il padre potrebbe sviluppare un sentimento di inadeguatezza, rivalità inconscia nei confronti del donatore, con conseguente difficoltà ad elaborare pienamente il lutto della sterilità e il rischio di

1 Palazzani, L. (2014). La persona umana e la procreazione medicalmente assistita: problemi bioetici e biogiuridici (109-118). L'articolo è reperibile all'indirizzo www.familiam.org

estromettersi dalla diade madre-figlio, elemento che può compromettere l'identificazione psicologica del nascituro (Palazzani 2014).

In merito al tema della *selezione embrionaria e della manipolazione genetica* occorre interrogarci sul destino degli embrioni sovrannumerari o di quegli embrioni che, a seguito di analisi morfologica e diagnosi preimpianto, presentano gravi anomalie genetiche così da rendere impossibile il loro trasferimento nel corpo della donna. Le Linee guida all'art. 13 della L. 40/2004 del 16 agosto 2004 stabiliscono che, qualora dall'indagine osservazionale “vengano evidenziate gravi anomalie irreversibili dello sviluppo di un embrione”, questo non sia crioconservato, bensì lasciato in coltura fino alla sua estinzione. La presenza di embrioni nelle condizioni sopra indicate costituisce un rilevante problema bioetico e giuridico. La prospettiva utilitaristica ritiene possibile la manipolazione genetica al fine di selezionare l'embrione più sano da impiantare, fornendo come motivazioni la nascita di un bambino sano e la tutela della salute della donna. Di contro, la prospettiva personalistica afferma che la manipolazione genetica è vietata se non a fini terapeutici a vantaggio dell'embrione. Tra i diritti inviolabili dell'uomo menzionati nella Raccomandazione del Consiglio Europeo del 26 gennaio 1982 vi è quello ad ereditare un patrimonio genetico non manipolato. La dignità dell'embrione e la sua salute vanno tutelati dalle sperimentazioni e manipolazioni in ottica eugenetica. Questa prospettiva evidenzia il rischio che la selezione/soppressione embrionaria possa compiersi indiscriminatamente (Baldini & Soldano 2007; Trabucchi 1986).

Anche sulla *donazione alla ricerca scientifica degli embrioni non impiantabili* si evidenziano pareri discordanti. Da una parte il punto di vista di coloro che, pur ritenendo che si debba trattare l'embrione come vita umana a pieno titolo, evidenziano la possibilità per un embrione comunque destinato a morire, in quanto non trasferibile, data la presenza di anomalie gravi e irreversibili, con il parere positivo dei genitori biologici, di essere donato alla ricerca, anche se ciò comporterebbe un esito distruttivo a suo carico. Dall'altra si contrappone il parere di coloro che ritengono che, nonostante l'utilizzo degli embrioni a fini di ricerca possa avere una notevole

rilevanza a fini conoscitivi e terapeutici, il prelievo di cellule staminali pluripotenti implichi la necessità di un embrione ancora vitale ma verso cui l'attività di ricerca ne determina di norma la soppressione, e considerano qualsiasi utilizzazione strumentale mai eticamente accettabile in quanto lesiva della dignità umana. In questa accezione, quindi, gli embrioni non trasferiti in utero per la presenza di gravi anomalie irreversibili dovrebbero essere lasciati nel terreno di coltura fino a “morte naturale”. Per risolvere questa diatriba il Comitato Nazionale per la Bioetica auspica che si possa giungere da parte del mondo scientifico ad accertare la morte dell'embrione così che l'utilizzazione di blastomeri vivi da un embrione dichiarato morto possa ritenersi paragonabile al prelievo di organi o tessuti da un individuo deceduto. In ogni caso, la presenza di questi embrioni, comunemente definiti “abbandonati”, “avanzati”, “sovrannumerari” o “residuali” costituisce un rilevante problema bioetico, dato il loro paradossale destino di essere stati intenzionalmente chiamati alla vita, ma destinati a morire senza essere mai nati (Baldini & Soldano 2007; CNB, raccolta tematica 2000-2022²).

Altre pratiche che non andremo ad approfondire in questa sede ma che illustrano la moltiplicazione dei modi di essere genitori che è stata resa possibile grazie all'utilizzo delle tecnologie riproduttive sono quella che il CNB ha denominato “Adozione per la nascita” degli embrioni sovrannumerari (APN) (CNB, 2005), la fecondazione *post-mortem* e la maternità surrogata, consentite dalla legislazione di altri paesi. Sulla maternità surrogata o “gestazione per altri” il dibattito bioetico è molto vivace a livello internazionale: se ne mette in discussione la legittimità morale e giuridica in relazione allo statuto della pratica di *surrogacy*, alla frammentazione della maternità che essa comporta (*Donum vitae*, parte II.A, n. 3; Di Pietro 1992) e alla natura del rapporto negoziale che si instaura con la madre surrogante (Cucinotta 2018; May 1991). A questo proposito il CNB individua gravi problemi di liceità soprattutto in riferimento agli accordi di carattere commerciale che essa può avere (CNB, 1995). Anche su questi punti sono molte le domande sulle quali il biodiritto è chiamato ad interrogarsi: quanto è ammissibile l'uso del corpo femminile per raggiungere una ma-

2 Comitato Nazionale per la Bioetica (2022). *Il CNB sull'inizio vita. Raccolta tematica 2000-2022*. La raccolta è reperibile all'indirizzo bioetica.governo.it

ternità a tutti i costi? Che concezione abbiamo del corpo se lo "usiamo" soltanto per generare una nuova vita? Quali possono essere le implicazioni psicologiche di separare il luogo del concepimento (il corpo di quella donna) dal prodotto della gravidanza (il nascituro)? E in virtù di quali bisogni e/o motivazioni inconse tutto questo può avvenire? (Maestri 2011; Palazzani 2017).

Conclusioni

Da quanto sopra illustrato si evince come il fenomeno procreativo costituisca uno dei campi di elezione per osservare le tensioni fra scienza ed etica, diritto e "mercato" e il superamento del paradigma della naturalità che per molti secoli ha caratterizzato la nostra concezione di famiglia. È evidente come l'utilizzo delle tecnologie riproduttive nasconda una mutazione antropologica nella quale vengono rimessi in discussione l'alleanza tra i sessi necessaria per la generazione di un figlio, il ruolo del tempo nella genesi della vita (con la crioconservazione degli embrioni l'ordine delle generazioni viene sconvolto), le strutture giuridiche e antropologiche della maternità e paternità.

Se da una parte la prospettiva utilitaristica evidenzia il diritto a procreare in funzione della legittima realizzazione dell'individuo e del diritto della coppia a realizzare il suo progetto genitoriale grazie all'utilizzo delle tecnologie e delle tecniche riproduttive più idonee indipendentemente dal legame biologico genetico con il nascituro, dall'altra la prospettiva personalistica ne illustra i limiti, enfatizzando che il fine non giustifica i mezzi ed evidenziando il rischio di trattare l'embrione come una "res", artifi-

cialmente prodotta e manipolabile per soddisfare il puro desiderio genitoriale. Questo ci porta inevitabilmente ad interrogarci sul rapporto/scontro tra una medicina dei desideri ed una medicina fondata in senso bioetico, tra desiderio e bisogno, tra le evidenti potenzialità delle tecnologie riproduttive e l'illusione di poter controllare la vita, tra il limite e l'assenza del limite in nome del desiderio.

Da un punto di vista del biodiritto, d'altro canto, si registra ancora notevole difficoltà a produrre norme legislative che tengano conto delle nuove conoscenze scientifiche e delle opportunità che le nuove tecnologie offrono ma che, al tempo stesso, si interrogano sull'accettabilità/inaccettabilità morale derivanti dalla loro applicazione (Baldini & Soldano 2007).

Riteniamo, in conclusione, di poter affermare che per una bioetica aperta al confronto sia necessaria un'analisi contestualizzata, che tenga conto delle differenze, della valutazione dei contesti e delle ripercussioni giuridiche, psicologiche, antropologiche e sociali di una o dell'altra pratica, secondo un approccio che sappia abbracciare la complessità della questione e valorizzi le soggettività implicate, che non si accontenti di considerazioni morali aprioristiche e di esperienze parziali, ma si proietti lungo traiettorie imprevedute e sempre diverse in funzione dei mutamenti storico-antropologici del nostro tempo, pur conservando la dimensione dell'umano. Auspichiamo un dialogo a più voci che stimoli chi legge, più che a trovarsi davanti a delle risposte, a porsi delle domande.

Riferimenti bibliografici

Baldini, G. & Soldano, M. (a cura di). (2007). *Tecnologie riproduttive e tutela della persona. Verso un comune diritto europeo per la bioetica*. Firenze: Firenze University Press.

Canestrari, S. et al. (a cura di). (2011). *Il governo del corpo*, Tomo II, in *Trattato di Biodiritto*. Milano: Giuffrè. Parti VIII – La procreazione, e IX - La procreazione medicalmente assistita.

Celotto A. & Zanon, N. (2004). *La procreazione medicalmente assistita. Al margine di una legge controversa*. Milano: Franco Angeli.

Comitato Nazionale per la Bioetica (1996). *La fecondazione assistita*. Roma: Presidenza del Consiglio dei Ministri - Dipartimento per l'informazione e l'editoria.

Comitato Nazionale per la Bioetica (2005). *L'adozione per la nascita (APN) degli embrioni crioconservati e*

residuali derivanti da procreazione medicalmente assistita (PMA). Roma: Presidenza del Consiglio dei Ministri - Dipartimento per l'informazione e l'editoria.

Congregazione per la Dottrina della Fede (1987). Istruzione *Donum vitae* (*Il rispetto della vita umana nascente e la dignità della procreazione*), in *Enchiridion Vaticanum*, X (1988). (855-883). Bologna: Dehoniane.

Cucinotta, L. (2018). La difficile ricerca dell'identità per i nati da maternità surrogata. Brevi riflessioni sulla sentenza della Corte Costituzionale del 18 dicembre 2017 n. 272. *Diritto & Questioni pubbliche*, XVIII, 2, 191-211.

Di Pietro, M.L. (1991). Fecondazione artificiale e frammentazione della maternità. *La Famiglia*, 154, 5-19.

Lalli, C. (2004). *Libertà procreativa*. Napoli: Liguori.

Maestri, E. (2011). Fabbriche della vita. La critica ecofemminista alle tecniche riproduttive artificiali. *Ragion pratica*, 417-442.

May, W.F. (1991). Maternità surrogata e mercato: un punto di vista. *Kos*, 34-38.

Palazzani, L. (2002). *Introduzione alla biogiuridica*. Torino: Giappichelli.

Palazzani, L. (2017). Donne e tecnologie riproduttive: tra filosofia e prassi. In E. Scabini & G. Rossi (a cura di), *La natura dell'umana generazione*. Milano: Vita e Pensiero.

Spinsanti, S. (1991). L'impatto sociale delle tecnologie di riproduzione. In P. Donati (a cura di), *Secondo rapporto sulla famiglia in Italia* (335-369). Cinisello Balsamo: Paoline.

Zullo, S. (2016). Le tecnologie riproduttive del futuro tra libertà e responsabilità. *Ethics & Politics*, XVIII, 3, 591-600.



Disposti in appartamenti

Igor Fardin*, Evelina Praino**

Abstract

Questo articolo esplora il concetto di "dispositivo" come lente critica per esaminare la società contemporanea, attingendo a Gilles Deleuze e Michel Foucault. Il termine "dispositivo", radicato etimologicamente nel latino e nel greco, comprende sia aspetti tecnici sia un ordine sistemico più ampio che considera prioritari il rinvio tecnico e il controllo rispetto alla relazionalità corporea. In questo contesto, il dispositivo plasma i nostri spazi, le nostre scelte e le nostre traiettorie, incarnando sia tecnologie specifiche sia un orientamento strategico. La prospettiva di Agamben posiziona il dispositivo come un ordine sistemico e uno strumento per comprendere le dinamiche di potere e conoscenza. Segna eventi trasformativi che influenzano la formazione dei soggetti, offrendo "linee di fuga" come potenziali resistenze. Questo discorso risuona con l'idea di Pierre Klossowski dei sistemi economici come espressioni di forze impulsive, rivelando come i soggetti orientano le loro pratiche all'interno di un quadro pulsionale. In definitiva, questa prospettiva sottolinea l'ambivalenza degli oggetti - sia utili che inutili - come materializzazioni di spettri, sollecitando una riconsiderazione della tecnologia oltre la mera utilità.

Parole chiave: Dispositivo, Deleuze, Foucault, Agamben, Relazionalità tecnica, Klossowski.

This paper explores the concept of the "device" as a critical lens for examining contemporary society, drawing on Gilles Deleuze and Michel Foucault. The term "device", etymologically rooted in Latin and Greek, encompasses both technical aspects and a broader systemic order that prioritizes technical deferral and control over corporeal relationality. In this framework, the device shapes our spaces, choices, and trajectories, embodying both specific technologies and a strategic orientation. Agamben's notion positions the device as both a systemic order and a tool for understanding the dynamics of power and knowledge. It marks transformative events that influence subject formation while offering "lines of flight" as potential resistances. This discourse resonates with Pierre Klossowski's idea of economic systems as expressions of impulsive forces, revealing how subjects navigate their agency within a pulsational framework. Ultimately, this perspective underscores the ambivalence of objects—both useful and useless—as materializations of specters, urging a reconsideration of technology beyond mere utility.

Key words: Device, Deleuze, Foucault, Agamben, Technical Relationality, Klossowski.

Indirizzi/Addresses

* PhD student, Urban and Regional Development, Università di Torino

** Docente Invitato IUSTO, evelina.praino@ius.to

«Bambino nascosto. In casa conosce già tutti i nascondigli e vi ritorna come in una dimora dove si è sicuri di ritrovare tutto com'era.

Il cuore gli batte, trattiene il respiro.

Qui è chiuso dentro il mondo dei materiali.

Esso gli appare straordinariamente distinto, gli si accosta senza parole. [...]

Il bambino che sta dietro le tende diviene a sua volta qualcosa di bianco e svolazzante, un fantasma. [...]

E dietro una porta è anche lui porta, è coperto da essa, maschera massiccia, e da stregone getterà l'incantesimo su tutti quelli che varcheranno ignari la soglia. [...]

La casa è, in questa lotta, l'arsenale delle maschere».
(Benjamin 2001, pp. 435-436)

Introduzione

Nel 1953, a Monaco di Baviera, Heidegger tenne una lezione sulla questione della tecnica che, per lucidità, profondità e bellezza argomentativa, rimane insuperata, rendendo così, per qualsiasi teorico che voglia avvicinarsi al tema, inevitabile il confronto (Heidegger 1997). Certo, il pessimismo postbellico dell'autore mal si concilia con la fede verso la tecnologia che la nostra epoca ripone nei dispositivi; una fede che, anche a seguito della profonda interconnessione strutturata in fase pandemica, si è dimostrata, a tratti, ben riposta. Eppure vi è qualcosa di quella riflessione che parla al nostro presente, interrogando almeno quell'assunzione della disposizionalità tecnica e burocratica che la nostra contemporaneità sembra aver accettato, in modo totalmente irriflesso. Per Heidegger, in un rapporto ancora binariamente suddiviso tra natura e cultura, il dispositivo – *Gestell*, o, in questo intervento, *Dispositif* o *Apparatus* – è l'impianto che rende la natura afferrabile, calcolabile e controllabile; oggi, secondo un lessico trasversale alla cultura aziendale, come all'antropologia delle emozioni, potremmo dire “gestibile”. Attraverso il dispositivo, infatti, gli enti non vengono più disvelati all'uomo nella loro essenza, ma vengono, anzi, costretti alla presenza, attraverso un processo di oggettivazione incurante della temporalità e della performatività che solo i corpi possiedono. Questo richiamo forzato della presenza, oltre a indurre un'interrogazione sul tipo di relazionalità che intessiamo con gli altri, quando mediata dagli schermi o da altri dispositivi, ci dà un'indicazione più ampia sul nostro modo di rapportarci al mondo e, in particolare, sulla funzione che noi stessi assumiamo all'interno di relazionali-

tà, i cui termini risultano già “disposti” in partenza. La critica ontologica che Heidegger muove alla tecnica, in quanto modalità del conoscere, diventa presupposto essenziale della nostra riflessione. Immaginando, infatti, la tecnica non come modalità di conoscenza o utilizzo del mondo, bensì come modalità di relazione o presenza nel mondo, ci rendiamo conto di come la tecnicità diventi una forma di razionalità, che, estrinsecandosi in un'intelaiatura disposizionale, rende effettiva un'indistinzione ontologica tra umano e non-umano e – al tempo stesso – compie un'inevitabile assimilazione dei fini umani e non-umani, in virtù di una pretesa di disponibilità. In questa prospettiva, diventa evidente come, non solo la tecnica diventi il sostrato potenziale – l'origine né umana, né inumana – che genera entrambi i regni e li mette in relazione, ma anche come, all'interno di tale disposizionalità, l'umano stesso venga individuato al solo prezzo di un suo ordinamento. Questo annullamento della specificità umana (parte di un impianto che ha come fine ultimo il suo perpetrarsi) e questa riduzione della sua potenza ai suoi soli usi (le risorse sono intercambiabili all'interno della rete, a patto che i *task* di funzionamento vengano preservati) hanno una portata rilevante sul mondo che abitiamo. Consapevoli di una crisi del politico, ormai ridotto a forme di vuota rappresentanza o di diritto civile, nonché di una crisi dell'esistente, espropriato dal suo cosmo (Chomsky 2014), il nostro intervento si propone, dunque, di ripensare la modalità di relazione al nostro mondo contemporaneo. Attraverso un'indagine archeologica del termine *dispositivo*, protagonista indiscusso di questa relazione, e una messa in discussione degli usi consueti degli enti, proveremo allora ad allargare le maglie d'intelligibilità che governa la razionalità del mondo, immaginando – anche solo teoreticamente – una possibile sospensione delle sue leggi e della sua vigenza.

Ricordandoci degli ammonimenti nietzschiani prima, agambeniani poi, sul rapporto che il contemporaneo istituisce con l'attualità (Foucault 2008), rileggiamo la storia della connessione tra tecnologia e politica alla ricerca di una “insorgenza” che possa rendere conto di questa relazione e, riconoscendola nel termine “dispositivo”, lo utilizziamo come punto di riferimento secondo cui interrogare due autori che si sono differenzialmente confrontati con esso: Foucault e Agamben. Non si tratterà di utilizzare il termine per valutare l'ampiezza della loro distanza teorica, quanto per vedere se, dal loro dia-

logo differito, possano emergere elementi utili per la lettura della nostra attualità. Ciò che è urgente per noi è la modalità secondo cui avviene l'interazione tra dispositivo e soggettività; la posta in gioco è tentare di comprendere il legame tra la disposizionalità tecnica e il soggetto, prendendo in esame l'aderenza che il dispositivo ha sul corpo. Stabilito che le maglie di un'organizzazione ideologica come quella neoliberale sono sempre più salde, riducendo a zero gli spazi per un'altra razionalità, rispetto a quella economica, resta da capire se rimane una liminalità da abitare o se, nell'indistinzione tra sentito e senziante, noi stessi non assumiamo carattere disposizionale.

Un'altra ragione ci ha fatto considerare il dispositivo un termine privilegiato per l'indagine del nostro tempo e trova fondamento nelle parole pronunciate da Deleuze nel 1988 in occasione della sua ultima conferenza pubblica:

Noi apparteniamo a dei dispositivi e agiamo in essi. La novità di un dispositivo rispetto a quelli precedenti, la chiamiamo la sua attualità, la nostra attualità. Il nuovo è l'attuale. L'attuale non è ciò che siamo, ma piuttosto ciò che diventiamo [...]. In ogni dispositivo, bisogna distinguere ciò che siamo (ciò che non siamo già più) e ciò che stiamo diventando: *ciò che appartiene alla storia e ciò che appartiene all'attuale*. La storia è l'archivio, il disegno di ciò che siamo e cessiamo di essere, mentre l'attuale è lo schizzo di ciò che diveniamo. (Deleuze 2019, pp. 27-28)

Il dispositivo, entrando in relazione con noi, ci pone primariamente in essere, per diversi ordini di motivi: perché ci modula – in base alle sue specificità – e perché arriva a caratterizzare il rapporto che intratteniamo con la nostra attualità, legandoci a essa e distaccandoci dalla storia, intesa come linearità non immanente. Risulta evidente come una riflessione sul nostro tempo non possa prescindere da un'analisi dei meccanismi tramite cui individuo e dispositivo si articolano.

Il "dispositivo" è un termine polisemico e taglia trasversalmente più campi del sapere, dalla tecnologia al diritto, dalla medicina alla filosofia, in vista della sua apparente genericità. Derivato dal latino, *dispositum*, participio passato (poi aggettivato) del verbo *disponere*, le radici della sua polisemia sono da ascrivere alle traduzioni latine del verbo greco *tāso*, di cui l'italiano mantiene l'ambivalenza. In greco, il verbo *tāso* significa *disporre, collocare,*

mettere e stabilire e, conseguentemente, ordinare, assegnare, designare e mettere a capo; il primo significato, infatti, indica lo schieramento delle navi o degli eserciti. Nella formulazione latina dello stesso verbo, il prefisso *dis-*, corrispettivo del greco *-dia*, si aggiunge al *ponere* per richiamare una "separazione" chiara in termini indoeuropei, arrivando così a significare un *posizionamento specifico*, ossia secondo dati *parametri* (di ordine, di volontà etc.). In questo senso, nella variante latina (e poi italiana) del termine, il mero posizionamento viene inglobato dalla composizione del verbo *disponere*, su cui convergono – quasi inseparabili – due momenti, quello della "disposizione" e quello della "disposizione secondo un ordine".

In italiano, *dispositio* si traduce, quindi, tanto nei termini di una *disposizione* e di un *ordinamento* (di materia come di beni, come dimostra l'esistenza della formula "disposizioni testamentarie") quanto in quelli di una tattica e un assetto, mettendo in gioco – con un solo termine – la forza e lo spazio, la potenza e l'atto e dimostrando di richiamare l'idea di un fascio di forze che, dispiegandosi all'interno di uno spazio, converge verso un unico obiettivo. Il momento potenziale del termine, se isolabile, si concentra sulla possibile convergenza delle forze in virtù di un'intenzionalità (motivo per cui rimanda alla modalità d'azione strategica); il momento attualizzante pone invece l'accento sul risultato della forza agente e che viene mantenuta, in italiano, dai termini che rimandano all'ordine propriamente inteso. Da questa ricostruzione genealogica dei concetti risulta evidente come la sconfinata applicabilità del termine, unita alla sua operatività e alla familiarità che ne è conseguita nell'uso comune, impediscano una circoscrizione dello stesso ai non addetti ai lavori; che si prendano in considerazione le forze nel momento in cui agiscono o il risultato del loro agire, che si dia forma alla materia, che si organizzino beni, masse, popolazioni o soggetti, infinite dinamiche umane (eterogenee e anche opposte) sono ascrivibili al paradigma della "disposizione".

Se parte dell'ambivalenza rimane nell'inglese *device* che, però, sembra piegare la "separazione" disposizionale in senso volontaristico (da cui l'espressione *leave someone to their own devices*), la polisemia rimane invece tutelata dal termine inglese *apparatus*, con il quale abitualmente si traduce il *dispositif* foucaultiano. Il prefisso *ap-* (come *ad-*) rimanda a un moto, a un andare verso, mentre *paratus*, da *paro*,

è traducibile all'inglese "to prepare", e all'italiano "preparare". *Apparatus* sembra, quindi, rimandare all'organizzazione di mezzi verso un fine, al preparare verso. Questa prospettiva e la sua ampiezza si ritrova anche nelle traduzioni italiane del termine latino *parare*, traducibile in attività come "disporre", "preparare", "allestire", "acquistare", "disporre", "acquistarsi" e "procurarsi". Questi termini, seppur non ascrivibili in maniera univoca alla potenza o all'atto, si muovono tra i due poli e mantengono al loro interno l'ambivalenza propria anche del termine dispositivo. Un'ambivalenza che, nel termine *apparatus*, è riscontrabile nella radice proto-indo-europea *per-*, a cui il termine è legato, che da un lato evoca il produrre e il procurare e dall'altro, il concedere e l'allocare. Siamo ancora una volta di fronte a due sfumature di senso, la prima che rimanda più alla potenza, all'*agire verso*, e la seconda che invece è più direttamente in relazione con l'atto, con l'ordinamento di forze.

Un esempio emblematico di questa ambivalenza è la parola italiana appartamento, alla base dell'inglese "apartment", che, attraverso la particella latina *-pars*, condivide la radice proto-indo-europea *pers-* con *apparatus*. In questo caso, la dimensione più evidente è quella dell'atto e dell'ordinamento. Appartamento richiama infatti principalmente a una disposizione dello spazio che separa un interno (lo spazio privato) da un esterno (lo spazio pubblico) e che organizza lo spazio interno in un complesso di locali ai quali vengono attribuiti fini specifici. Un'organizzazione che è anche quella dei corpi che abitano questo spazio disposto, come dimostrano, per esempio, ricerche sociologiche volte a studiare le divisioni di genere all'interno degli appartamenti moderni e contemporanei (Ana & Farias 2022). Il termine appartamento, mantiene però anche una dimensione potenziale e strategica. Tramite la sua derivazione dallo spagnolo *apartarse*, traducibile con "appartarsi", appartamento evoca infatti la dimensione dell'agire, quella di uno spostamento o allontanamento; un'accezione usata anche in marina per descrivere lo spostamento di una nave secondo una rotta inclinata rispetto ai meridiani. Una dimensione strategica quindi, che apre alla possibilità di pensare a degli strumenti per un allontanamento o – forzando i termini – che predispone gli strumenti per un esodo (Agamben 1996).

Dalla genealogia linguistica a quella storica, il termine si impone alla filosofia a partire dai primi anni Settanta, quando Foucault inizia a servirsi della nozione di dispositivo per descrivere le dinamiche

che animano le pratiche discorsive; dalla metà del decennio, poi, il termine connota la sua rilevanza filosofica e l'impiego del termine diventa significativamente più frequente (Agamben 2006). «Le due prime dimensioni di un dispositivo o, meglio, quelle che Foucault delinea per prime sono le curve di visibilità e le curve di enunciazione» (Deleuze 2019, p. 13), dice Deleuze. E, infatti, negli anni che ruotano attorno alla composizione dell'*Archeologia del sapere* (1969), il dispositivo corrisponde alla forma generale, alla composizione variabile che articola i regimi di visibilità ed enunciazionalità. In questa fase, il dispositivo assomiglia a un sistema che determina la positività e regola le condizioni di possibilità in cui i saperi affondano. È proprio il concetto di positività che avvicina il dispositivo all'*epistème* e spiega perché Foucault, sollecitato a definire il termine dispositivo nel corso di un'intervista del 1977, lo classifichi come un caso di *epistème* molto più generale che, caratterizzandosi per la maggior eterogeneità degli elementi che costituisce e dispone, si estende oltre il regime della discorsività. Dice infatti:

Ciò che io cerco di individuare con questo nome è [...] un insieme assolutamente eterogeneo che implica discorsi, istituzioni, strutture architettoniche [...], in breve: tanto del detto che del non-detto, ecco gli elementi del dispositivo. Il dispositivo esso stesso è la rete che si stabilisce fra questi elementi. [...] quello che cerco di individuare nel dispositivo è precisamente la natura del legame che può esistere tra questi elementi eterogenei. In breve, fra questi elementi, discorsivi o meno, c'è una specie di cambio di posizione, di modificazione di funzioni che possono, anche loro, essere molto differenti. (Foucault 2001, p. 299)

In altri termini, il dispositivo rappresenta la trama di connessione tra elementi eterogenei, discorsivi e non discorsivi; nasce però in risposta a un'urgenza, che connota come strategica la sua modalità d'apparizione, e sorge in un momento determinato e in un contesto specifico, il che lo situa specificamente all'incrocio di relazioni di potere e di relazioni di sapere. Nel corso della stessa intervista, sostiene Foucault: «È questo, il dispositivo: delle strategie di rapporti di forze che supportano dei tipi di sapere e sono supportati da essi» (2001, p. 300) e Deleuze lo raffigura infatti come una linea di forza che, scivolando su linee precedentemente formate, raddrizza le curvature, accentua le tangenze, interviene sulle traiettorie inglobando tragitti, senza giungere mai a estinguere la dimensione conflittua-

le che separa le parole e le cose, il dicibile e il visibile (Deleuze 2019).

Il dispositivo, nei termini originari di Foucault, sorge a seguito di un'urgenza mobile e originariamente non governata, ne "dispone" strategicamente adattandola a un fine e, così facendo, si iscrive in una relazione di potere e la determina. In sintesi, il dispositivo, dotato di forza reattiva, è provvisorio. All'interno della sua riflessione sul dispositivo foucaultiano, sostiene significativamente Deleuze: «il potere è la terza dimensione dello spazio, interna al dispositivo e variabile con i dispositivi» (2019, p.15). Alcune conseguenze interessanti emergono dall'analisi della definizione foucaultiana appena tratteggiata, in particolar modo se si considera che nell'insieme degli elementi che il dispositivo coordina, gestisce e modula, si inscrivono anche gli individui, su cui si concentra la nostra indagine. Da un lato, il dispositivo svolge una funzione di surdeterminazione rispetto agli elementi che connette, valorizza e pone in essere; dall'altro, in virtù della sua stessa funzionalità all'interno di una rete che articola variabilmente saperi e poteri, è dotato di una capacità di previsione limitata, che non gli consente di controllare fino in fondo le conseguenze delle connessioni che crea e, quindi, di governare con assoluta chiarezza il sistema di rapporti che lui stesso fonda (Chignola 2018). In altre parole, sembra che il dispositivo sia in grado di collocare gli elementi di cui dispone all'interno di uno spazio circoscritto, in modo tale da suggerire la percorrenza di sentieri dati e facilitare la costituzione di relazioni predeterminate, tramite indirizzamenti più o meno forzati, ma non sia in grado di prevedere la totalità delle combinazioni possibili derivanti dalla sua disposizione e la modalità con cui anche il prevedibile si compie.

In linea di continuità con una teorizzazione che vede il potere come un sistema reticolare, relazionale e reversibile, i *dispositivi* – secondo Foucault – non vengono mai messi in atto da un'intenzionalità che li trascende o da un'ipotesi che se ne serve per operare, ma sorgono sollecitati da un'urgenza per poi inserirsi all'interno di quella stessa rete, configurandosi come nodi dalla portata più o meno ampia. Il sistema che stiamo cercando di delineare, in cui si inseriscono poteri, saperi, dispositivi e individui, descrive l'insieme di funzioni tra elementi dalla diversa variabilità che non esclude, per sua stessa natura, che si determini una configurazione degli elementi alternativa rispetto a quella iniziale.

Foucault intuisce che «i dispositivi da lui analizzati non possono essere circoscritti da una linea che li inglobi, senza che altri vettori passino al di sotto o al di sopra di essa: 'oltrepassare la linea', dice Foucault» (Deleuze 2019, p.16).

È chiaro che, in quest'ordine di pensiero, il dispositivo include le tecniche, può essere tecnico, ma non si esaurisce nella tecnica. Collocandosi in un orizzonte già contemporaneo, come quello che legge, o cerca di leggere Agamben, potremmo dire che il dispositivo è sia l'ordine sistemico che attualmente predilige il differimento tecnico, securitario e di controllo alla relazionalità corporea, sia la strumentazione specifica e tecnologica con cui conviviamo, perché organizza i nostri spazi, orienta le nostre scelte, guida le nostre preferenze, suggerisce le nostre traiettorie. Collocando le categorie foucaultiane in un orizzonte spaziale, l'orientamento strategico del dispositivo e la sua reattività rispetto a un'urgenza ci permettono di identificarlo con le tracce sul terreno di un edificio in divenire (di cui accetta la strutturalità contingente), nonché l'ordine sistemico secondo cui andrà costruito (inerente una determinata, e non un'altra, logica costruttiva). In ultima analisi, considerando che anche il soggetto rappresenta una linea tra le altre, esso verrà in parte inevitabilmente determinato nel suo processo, nella misura in cui il dispositivo lo rende possibile, ma rappresenterà allo stesso tempo «una linea di fuga» (Deleuze 2019, p. 16) o – fuor di metafora – una variabile d'indeterminazione all'interno del sistema. Il soggetto serpeggia, quindi, lungo un limite che lo vede assoggettato o soggettivante in base alla modalità con cui si costituirà nel suo frangersi con il dispositivo, a seconda che adegui le sue prassi alle strategie dispositive o vi si sottragga, tramite l'attuazione di pratiche resistenti. Su un piano più generale, il contatto tra il dispositivo e l'individuo genera un evento, una situazione che, comportando la determinazione del soggetto, implica anche una presa di distanza dello stesso rispetto a quello che è (o non è più) e che sta diventando; in questo senso, come un reagente che si attiva in occasione della nostra determinazione, il dispositivo funge da connettore con l'attualità.

Oltre ad aver profondamente influenzato Deleuze e Foucault, *La Moneta di Vivente* di Pierre Klossowski, composta nel 1970 (Smith, 2017 - Vaillancourt, *in corso di pubblicazione*), può fornire utili strumenti concettuali per proseguire la nostra riflessione sulla relazione tra soggetti e tecnologia, abbandonando

per un momento il termine dispositivo. In quest'opera, dai tratti oscuri e complessi, Klossowski propone di intendere le norme economiche come «*un modo d'espressione e di rappresentazione delle forze impulsionali*» (Klossowski 2018, p. 53), difficilmente riducibili a un campo disciplinare specifico e atte a rendere conto di fenomeni umani come l'erotismo e la sessualità attraverso quella che è stata definita come un'economia generale o trans-economia (Marroni 2018). Al cuore di questa trans-economia che, secondo Marroni, ha le sue radici nell'*oikonomia* patristica (Marroni 2018), troviamo quelle che Klossowski chiama forze impulsionali. Forze che, attraverso una perversione intesa come «prima reazione contro l'animalità pura» (Klossowski 2018, p. 55), formano la «materia di un fantasma che l'emozione interpreta» (Klossowski 2018, pp. 55-56) e materializza, seppure in modo fallace, attraverso i simulacri. In questa prospettiva il sistema di produzione industriale studiato da Klossowski – e possiamo estendere questa riflessione a oggi – non ha semplicemente reso acquistabili le forze impulsionali e gli affetti, è esso stesso un prodotto, una specifica configurazione, di un'economia delle forze impulsionali (Madou 2022). Per Klossowski, il soggetto stesso, che chiama *suppôt*, e vede come una provvisoria conformazione di impulsi in lotta tra loro, non è altro che un fantasma capace di creare una sembianza di unità tra queste pulsioni (Smith 2017). È all'interno di questo quadro teorico che, ne *La Moneta Vivente*, Klossowski si interessa alla relazione tra simulacri, utensili e soggetti, riconducendoli alla loro radice fantasmatica (Madou 2022). Tornando al nostro quadro teorico originario, è come se, per Klossowski, il *suppôt* si configurasse secondo l'apparenza di un fascio pulsionale/disposizionale. In questa prospettiva, la distinzione tra oggetti utili, come potrebbero essere gli utensili prodotti dall'industria, e oggetti inutili, come per esempio le opere d'arte, risulta sterile e viene meno; entrambe le categorie, infatti, corrispondono alla configurazione di pulsionalità (Klossowski 2018). Concentrandosi sulla produzione di oggetti e gli impulsi che ne sono alla base, più che sugli oggetti stessi, Klossowski scrive:

Fabbricare un oggetto utensilare (per esempio una *bomba orbitale*) non differisce dall'atto di fabbricare un simulacro (per esempio la *Venere callipigia*) se non per l'inversione dell'esperienza dello spreco. La bomba orbitale non ha altra utilità se non quella

di angosciare il mondo degli usi sterili, mentre la *Venere callipigia* non è altro che il volto ridente della bomba, che volge l'utilità in derisione. (Klossowski 2018, p. 53)

Utensili e simulacri sono quindi entrambe perversioni di una presunta utilità che ha prodotto i fantasmi. I due però divergono nel fatto che i simulacri come la *Venere callipigia* sono una minaccia per l'unità individuale, portano a sgretolare il *suppôt*, lo aprono alle forze pulsionali mentre gli utensili stabilizzano i soggetti attraverso una «gerarchia dei bisogni» intesa come «la forma economica di repressione che le istituzioni esistenti esercitano, per mezzo e attraverso la coscienza del *suppôt*, sulle forze imponderabili della sua vita psichica» (Klossowski 2018, p. 54). Entrambe sono comunque sempre materializzazioni di fantasmi.

Di nuovo, il rapporto tra i soggetti e gli oggetti che li circondano – in Klossowski oggetti di fabbricazione artistica e industriale – appare ambivalente. Scardinando gli utensili dalla dimensione dell'utile e mostrando il loro ruolo in un'economia in cui esprimono un fantasma «sotto copertura dell'utilità» (Klossowski 2018, p. 73), la riflessione Klossowskiana può aiutarci a mettere in evidenza quello che Marroni ha definito come «il volto fantasmatico sia dell'utile sia dell'inutile» (Marroni 2018, p. 36). Il punto qui non sembra essere quello di pensare un «fuori» dalla dimensione economica, denunciandone la mistificazione, o quello di esaltare l'inutile, denigrando l'utile; ma piuttosto quello di riconoscere il meccanismo fantasmatico e le potenzialità strategiche insite nella dimensione economica e utensilare (Marroni 2018, pp. 11-13). Così facendo Klossowski ci permette di prendere le distanze da una relazione irriflessa alla tecnologia come semplice risposta a un bisogno oggettivo. Una problematizzazione che, seppure all'interno di un'articolazione molto diversa, lontana dalla trasgressione e dal dialogo tra Sade e Fourier proprio del sistema klossowskiano, sembra emergere anche dallo sforzo condotto da Giorgio Agamben nel riprendere il termine foucaultiano di dispositivo.

Quando Agamben riprende il tema foucaultiano, in primo luogo, fa assumere al dispositivo la sfera semantica dell'*oikonomia* di derivazione teologica, dandone una nuova derivazione etimologica. In secondo luogo, lo sradica dal contesto reticolare per inserirlo in quell'assetto binario che, manifestandosi nella distinzione fondamentale tra

qualificazioni essenziali e biologiche dell'umano (*bios* e *zoe*), riflettere la razionalità giuridica per cui è l'imputazione a definire il soggetto giuridico (reo) e non viceversa. Non ci sono più situazioni di scontro in cui le linee si determinano configurando nuove composizioni del piano, ma ci sono due grandi gruppi che separano l'esistente: da un lato gli individui, gli esseri viventi o le sostanze e dall'altra i dispositivi in cui essi vengono catturati senza tregua. Continua Agamben:

Generalizzando ulteriormente la già amplissima classe dei dispositivi foucaultiani, chiamerò dispositivo letteralmente qualunque cosa abbia in qualche modo la capacità di catturare, orientare, determinare, intercettare, modellare, controllare e assicurare i gesti, le condotte, le opinioni e i discorsi degli esseri viventi. Non soltanto, quindi, le prigioni, i manicomi, il Panopticon [...], la cui connessione col potere è in un certo senso evidente, ma anche la penna, la scrittura, la letteratura, la filosofia, l'agricoltura, la sigaretta, la navigazione, i computers, i telefoni cellulari e – perché no – il linguaggio stesso, che è forse il più antico dei dispositivi, in cui migliaia e migliaia di anni fa un primate [...] ebbe l'incoscienza di farsi catturare. (Agamben 2006, pp. 21-22)

Tramite l'estensione della definizione di dispositivo, Agamben ne riduce l'operatività all'interno della cornice politica, reticolare e mobile, in cui l'aveva inserita Foucault e la vincola a un contesto ontologico, binario e determinato, in cui la strategia si carica di un aspetto di progettualità (quasi magica) inesistente nell'assetto precedente, in cui, invece, si riferiva unicamente all'intenzionalità della prassi dispositiva. Agamben sembra concepire una differenziazione categoriale del dispositivo-macchina politico, linguistico etc. (Guadagni 2019), ma le specificità non depotenziano mai l'assunto originario: il dispositivo ha una volontà di cattura ontologica dell'individuo, del suo desiderio e della sua potenzialità. Il sogno del capitalismo – secondo evidenti suggestioni benjaminiane – coincide infatti con l'impedimento di ogni forma di disattivazione del dispositivo (Agamben 2005).

Contrariamente a quanto avveniva con Foucault, il dispositivo non è partecipe di una situazione che coinvolge e, conseguentemente, determina l'individualità – producendo assoggettamento o soggettivazione – ma è il referente di un vettore, unidirezionale e irreversibile, che ha intenzione

di disciplinare, escludere e catturare governando. Il dispositivo foucaultiano ha come strategia il governo dei viventi, tra cui il farsi carico del benessere della popolazione; quello agambeniano assume una strategia schiettamente economica, che prevede di indurre soggettivazione. Nella lettura agambeniana del tema, assunta da noi in chiave klossoskiana, il soggetto foucaultiano subisce una radicale dislocazione: prima nodo di una rete, ora ingabbiato in una rete, con la possibilità di fuoriuscirne e costituirsi come soggetto, unicamente posizionandosi in uno spazio terzo che non coinvolge la partizione tra individuo e dispositivo.

Passivizzato nella sua soggettivazione, l'individuo deve evitare la cattura da parte del dispositivo, ma, eliminata la possibilità di resistenza come modalità relazionale, il margine d'interazione con il potere risulta piuttosto ristretto. L'unica via per fronteggiare questo corpo a corpo con i dispositivi si iscrive quindi non nella sospensione del loro uso, nella loro distruzione o trasgressione, bensì nella loro profanazione (Agamben 2005 - Tommasi 2008), unica disattivazione che «restituisce all'uso comune gli spazi che aveva confiscato» (Agamben 2006, p. 88). In questo senso, la prassi profanatoria non si limita ad abolire e cancellare le separazioni ontologico-politiche o le qualificazioni linguistico e giuridiche generate dal capitalismo, ma a fare di esse un nuovo uso; giocando con esse, la profanazione svuota il tutto di finalità, arrivando a configurarsi – in ultima analisi – come momento performativo liberato da un fine esterno ma non riducibile a un fine in sé e, per questo, propriamente politico.

Rispetto all'impianto teorico precedente, in cui il valore che Foucault attribuisce all'evento consente al soggetto di determinarsi e di prendere contatto con l'attualità, costituendo il nesso tra soggetto e dispositivo come relazionale, in Agamben la determinazione del soggetto, nonché il contatto con il proprio tempo, avviene solo grazie alla scomparsa del dispositivo, prima termine di misura, ora strumento di cattura; scrive infatti:

Alla crescita sterminata dei dispositivi del nostro tempo, fa così riscontro una altrettanto sterminata proliferazione di processi di soggettivazione. Ciò può produrre l'impressione che la categoria della soggettività del nostro tempo vacilli e perda consistenza; ma si tratta, per essere precisi, non di una cancellazione o di un superamento, ma di una disseminazione che spinge all'estremo l'aspetto di

mascherata che sempre accompagnato ogni identità personale. (Agamben 2006, p. 23)

Come risulta evidente da queste righe, la distanza tra Foucault e Agamben non si articola dunque intorno alla modalità relazionale tra individuo e dispositivo, ma intorno alla possibilità stessa di costituire questa relazione, problema che affligge specificamente la nostra società di controllo. Se, nella società moderna, è il paradigma della disciplina a orientare la governance, nell'epoca post-moderna il paradigma si fa biopolitico: i dispositivi di dominio che quindi prima producevano e regolavano gli usi, le condotte, i desideri e la produzione degli individui, nella società di controllo si generalizzano e si intensificano, affiancando alla loro realtà di apparati anche un'idealità in grado di operare come agente normalizzatore delle comuni pratiche quotidiane (Hardt & Negri 2021).

I presupposti teorici di un presente inteso come catastrofe e di una liberazione declinata in un tempo sempre differito rispetto all'attuale (Agamben 2001), poiché messianico, non consentono ad Agamben di abbandonare quella visione apocalittica che squalifica ogni pratica di lotta e ogni resistenza ai dispositivi dall'idea di un nuovo possibile uso e gli permettono, anzi, di raffigurare la strategia di cattura delle soggettività che i *dispositivi* (o il capitale tramite essi) mettono in atto, più tragicamente pacificata di come essa si dia in realtà (Hardt & Negri 2021). D'altro canto, è vero che la carenza di analisi foucaultiane delle dinamiche reali della produzione nella società biopolitica (Hardt & Negri 2021) ci lascia insicuri sulla possibilità di tracciare linee di fuga all'interno di un sistema di controllo in cui tutta la nostra esistenza sembra scandita dai dispositivi; certificando la nostra nascita, inserendoci in una rete sociale e politica, regolando la nostra produzione e veicolando i nostri desideri fino alla morte, i dispositivi non sembrano mai essere realmente altro da noi.

Il pessimismo agambeniano può essere il segno dello scarto che ci allontana dalla società disciplinare, i suoi ammonimenti mettono in risalto il disorientamento con cui guardiamo alla nostra attualità. In quest'ottica, una configurazione più possibilista – e meno disposizionale – delle nostre soggettività potrebbe passare dalla proposta dell'autore di profanazione dei *dispositivi* (Hardt & Negri 2021), affinché il loro finalismo venga messo in discussione e, così, disattivato l'automatismo del loro uso.

Lungi dall'evocare il ritorno a un "uso incontaminato" degli oggetti, si tratta, invece, di stressare la distanza tra soggetto e dispositivo, rendendo questa soglia performativa e politica insieme (Agamben 2005): in una parola, relazionale. Se è, infatti, indubbio che umanità e tecnologia non si appartengono ontologicamente, è altrettanto vero che la finalizzazione del dispositivo, sempre fisso, esaurisce il suo senso, dove – al contrario – la metamorfosi continua dell'organico necessita che sia un ripensamento costante a determinare il suo significato. In base a quanto detto precedentemente, è come se il fascio pulsionale del *suppôt* fosse sempre soggetto a una nuova riorganizzazione pulsionale. In che termini e fino a che punto la profanazione dei dispositivi e dei loro fini è, però, possibile?

Torniamo all'esempio dell'appartamento evocato sopra. Come abbiamo visto, un appartamento, inteso come dispositivo, è uno spazio di separazione e organizzazione che chiaramente distingue tra un privato e un pubblico, un dentro e un fuori e contribuisce alla creazione di soggettività. Ecco, in questo caso, la profanazione di questo spazio non consiste in un'abolizione utopica del privato in nome del pubblico o viceversa, ma nella capacità di fare un uso profano della stessa separazione tra pubblico e privato. È un'operazione di questo tipo che è al lavoro nei soggiorni urbani del designer e architetto italiano Ugo La Pietra. Riproducendo gli spazi e gli oggetti di un appartamento nel tessuto della città e liberandoli dalla funzione ai quali sono predisposti nel privato, La Pietra non abolisce lo spazio privato, ma lo apre a un nuovo possibile uso in cui le soggettività, costruite nella separazione pubblico e privato, sono sottratte ai fini che le consolidano e possono essere giocate, aperte a un nuovo uso (Fardin 2023). Limitando la portata estetica di questa *performance*, questo esempio – nella nostra prospettiva – getta luce sulla possibilità di pratiche di profanazione, all'interno dei quali nuove soggettività possono giocare.

E ancora, interpretando ciò che la spazialità dei luoghi indica dei processi identitari, pensiamo a quanto un dispositivo di cui ci serviamo per il nostro lavoro contribuisca a definire la nostra soggettività "lavoratrice" e quanto sia ampia la minaccia identitaria che proviene da un suo non-funzionamento. Anche qui, come nei *soggiorni urbani* di La Pietra, siamo messi a confronto con un dispositivo che mantiene la sua funzione di mezzo, sebbene la sua relazione a un fine sia, seppure momentaneamente

te, interrotta. Ed è in questo spazio di malfunzionamento che – come abbiamo indicato – si apre un varco per la messa in discussione della nostra identità. La scelta di irritarci e rimanere vincolati alla nostra soggettività lavoratrice, efficiente nella risoluzione di un *task*, o di ripensarci, aldilà dei fini, varcando la soglia di una potenzialità che ci riconsegna a nuovo uso indica una forma di profanazione semplice, eppure attuabile e significativa. Pensata come una strategia che, lungi dal disattivare per sempre i dispositivi, riesca a metterne in discussione il funzionamento, la profanazione costituisce allora una pratica quotidiana di performatività che, lonta-

na da ogni istanza estetizzante, allontana l'organico dall'immediatezza disposizionale. Ed è in questa mediatezza che la performatività coincide con una ridefinizione di sé. Ed è in questa mediatezza che, allora, si aprono spazi per differenti possibilità di soggettivazione.

«Però una volta all'anno, in angoli misteriosi, nelle sue occhiaie vuote, nella sua bocca pietrificata, si celano regali. L'esperienza magica si fa scienza. Il bambino, architetto della tenebrosa casa paterna, ne rompe gli incantesimi e cerca uova di Pasqua». (Benjamin 2001, p. 436)

Riferimenti bibliografici

- Agamben, G. (2006). *Che cos'è un dispositivo?* Milano: Nottetempo.
- Agamben, G. (2005). *Profanazioni*. Milano: Nottetempo.
- Agamben, G. (2001). *La comunità che viene*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Agamben, G. (1996). *Mezzi senza fine, note sulla politica*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Ana, M. & Farias, H. (2022). Gendered Spaces at Home Feminine and Masculine Traits in Domestic Interiors. *International Journal of Social Science Studies*, 10, (6), pp. 91-104.
- Benjamin W. (2001). *Opere complete. Scritti 1923-1927, Vol. 2*, E. Trad. it. di E. Ganni et al. Torino: Einaudi.
- Chignola, S. (2018). Sul dispositivo. Foucault, Agamben, Deleuze. S. Chignola (a cura di) *Da dentro. Biopolitica, bioeconomia, Italian Theory*. Roma: Derive Approdi.
- Chomsky, N. (2014). *La fabbrica del consenso. La politica e i mass media*. Trad. it. di S. Rini. Milano: Il Saggiatore.
- Deleuze, G. (2019). *Che cos'è un dispositivo?* Trad. id. di A. Moscati. Napoli: Cronopio.
- Foucault, M. (2001). *Dits et écrits II, 1976-1988*. Paris: Gallimard.
- Foucault, M. (2001). Nietzsche, la genealogia, la storia. M. Foucault (a cura di). *Il discorso, la storia, la verità*. Trad. it. di M. Bertani. Torino: Einaudi.
- Fardin J. I. (2023). The Politics of Play: Ugo La Pietra's Design without Ends. *Design Issues*, 39, (2), pp. 19-29.
- Guadagni G. (2019). Viaggio al centro del dispositivo. *Palinsesti*, 5, pp. 119-131.
- Hardt M. & Negri A. (2002). *Impero*. Milano: Rizzoli.
- Heidegger M. (1976). *Saggi e discorsi*. Trad. it. di G. Vattimo. Milano: Mursia.
- Klossowski P. (2008). *La Moneta Vivente*. Trad. it. di A. Marrone. Milano: Mimesis.

Madou J. P. (2022). Valeur, monnaie, simulacre. Sur Pierre Klossowski. A. Milon (a cura di), *Leçon d'économie générale l'expérience-limite chez Bataille-Blanchot-Klossowski*. Paris: Press Universitaires de Paris Nanterre.

Marroni A. (2008). Della moneta estetica. P. Klossowski, *La Moneta Vivente*. Milano: Mimesis.

Smith D. W. (2017). Pierre Klossowski: from theatrical theology to counter-utopia. P. Klossowski (a cura di). *Living Currency*. London: Bloomsbury Academic.

Tommasi, F. V. (2008). Homo sacer e i dispositivi. *Archivio di filosofia*, LXXVI, (1-2), pp. 395-402.

Vaillancourt, T. (in corso di stampa). *Esthetiques Processuelles. Penser les subjectivations contemporaines - entre médium, simulacre et dispositif - avec Pierre Klossowski*.



Focus su cibo e alimentazione al tempo delle *app*

Franco A. Fava*

Abstract

La società dell'iper-connessione, nel contesto delle nuove tecnologie dell'Information and Communications Technology (ICT) applicate alle *app* disponibili sui nostri smart e Iphone, ha coinvolto negli ultimi tempi anche il mondo della produzione e del consumo alimentare. Come in ogni "fatto sociale" anche in questo contesto si identificano i fattori positivi e negativi, nonché le opportunità e le sfide derivanti dall'utilizzo delle nuove tecnologie della società della comunicazione per migliorare e razionalizzare la produzione agroalimentare, al fine di evitare sprechi nonché fornire al consumatore le informazioni necessarie sulla qualità dello stesso da un lato e dall'altro canto tutelare la biodiversità delle produzioni alimentari. Il cibo ha sempre rappresentato non solo una necessità per la nostra sopravvivenza bensì si è sempre identificato come un'importante espressione culturale, nonché come un mezzo per incrementare le relazioni tra le persone (connettore sociale). Questi elementi inscindibili devono farci riflettere sul valore del cibo come un elemento di identità, di relazione, di comunità e di conoscenza. Ultimamente con l'introduzione delle *app* il cibo viene progressivamente identificato come uno dei tanti beni disponibili sul mercato e sovente consumato in solitudine, anche nelle nostre abitazioni, perdendo il suo valore simbolico di relazione, nonché come un importante connettore sociale e di espressione culturale.

Parole chiave: connettore sociale, consapevolezza alimentare, biodiversità, alimentazione come cultura, consumo alimentare responsabile.

The hyper-connected society, in the context of the new Information and communications technology (ICT) applied to the apps available on our smart phones and iPhones, has recently also involved the world of food production and consumption. As in every "social fact", also in this context the positive and negative factors are identified, as well as the opportunities and challenges deriving from the use of the new technologies of communication society to improve and rationalize agri-food production, in order to avoid waste as well as provide the consumer with the necessary information on the quality of the same on the one hand and on the other hand protect the biodiversity of the production. Food has always represented not only a necessity for our survival but has always been identified as an important cultural expression, as well as a means of increasing relationships between people (social connector). These inseparable elements must make us reflect on the value of food as an element of identity, relationship, community and knowledge. Lately, with the introduction of apps, food is progressively identified as one of the many goods available on the market and often consumed alone, even in our homes, progressively losing its symbolic and relational value as well as an important social connector and cultural expression.

Key words: social connector, food awareness, biodiversity, nutrition as culture, responsible food consumption.

Indirizzi/Addresses

*Docente Invitato IUSTO, franco.fava@ius.to

«Noi siamo quello [e come] mangiamo»
(Feuerbach)¹

Introduzione

Nella nostra realtà “dell’iper-connessione” il dispositivo² tecnologico rappresenta uno strumento utile per “facilitare” l’accesso e/o “disporre” di un servizio di varia natura per via telematica digitale.

Nel contesto dei consumi le “applicazioni mobili” (*app*), installate sugli smart e Iphone, si sono rilevate come una risorsa “stimolante ed attraente” al fine di accedere a beni e servizi messi a disposizione dalla società dei consumi, nonché della comunicazione a sua volta organizzata sin dal 1993³ attraverso *internet*. Conseguentemente queste tecnologie si sono proposte come strumenti “facilitatori” al fine di accedere a beni e servizi in moltissimi ambiti utili, oppure desiderati a volte superflui, alla nostra vita quotidiana, compresi quelli alimentari.

Nella nostra funzione di “fruitori/clienti” i *dispositivi* (*app*), progettati tramite algoritmi, si propongono per le loro moltissime duttilità ed utilità, al fine di convincere molti di noi ad utilizzarli nella loro intrinseca funzione di semplici mezzi di accesso a beni e servizi ritenuti “indispensabili” e sovente adoperati in modo acritico.

Come ogni innovazione l’ “utilità marginale”, non solo in termini economici bensì anche in quelli sociali, richiede da un lato un approfondimento rispetto ai vantaggi ed alle opportunità conseguenti alla facilità di accesso ad un determinato bene oppure, nel senso opposto, all’utilizzo speculativo-utilitaristico rispetto ai rischi derivanti dai servizi richiesti, senza stimolare in noi una riflessione critica sugli svantaggi e/o sui costi “nascosti” del servizio *on demand*, veloce e di facile accesso.

Nelle analisi delle scienze sociali non esiste l’assoluto bensì il relativo⁴, ove i comportamenti sociali in determinati contesti, luoghi e temporalità possono risultare differenti nelle loro finalità e valori. Pertanto è fondamentale collocare le nostre azioni

nel rapporto tra utilità e costo “sociale marginale”, tra individuo e collettività, tra costi e benefici complessivi e relativi.

In questa breve analisi prendiamo in considerazione un macro tema, ossia il rapporto “sociale” (marginale) determinato dall’accesso al cibo tramite le scelte mediate dalle nuove tecnologie della comunicazione, scervo dall’intrinseca necessità del bisogno di nutrizione dell’essere umano, al fine di indicare alcuni aspetti riconducibili all’utilizzo delle *app* nel contesto alimentare.

Le opportunità messe a disposizione dalla società della conoscenza nel contesto dell’alimentazione, in senso generale, sono molteplici e spaziano dalla produzione del cibo alla sua commercializzazione, dal miglioramento delle tecniche di produzione del cibo alle azioni virtuose contro lo spreco alimentare, dalle modalità di elaborazione del cibo alle funzioni di condivisione e di relazione culturale.

Sul tema del cibo e dell’alimentazione, preso come riferimento nel nostro breve approfondimento e correlato all’utilizzo delle nuove tecnologie digitali, possiamo identificare una serie di risorse positive per migliorare il contesto ambientale, come nel caso dell’agricoltura di “precisione” finalizzata nel contenere il consumo dell’acqua e al ricorso eccessivo ai trattamenti chimici contro i parassiti, e dall’altro canto le azioni discutibili correlate alle modalità di accesso e al consumo del cibo *tout court* come bene di solo consumo, svincolato dagli aspetti propri dello stesso nei termini di qualità, di relazione, di cultura e di convivialità.

L’utilizzo del modello concettuale proposto dalla *SWOT analysis*⁵ ci aiuta a comprendere meglio in modo consapevole le opportunità da un lato e dall’altro le criticità, al fine di utilizzare in senso critico questi nuovi strumenti tecnologici di accesso ai consumi nutrizionali, in un contesto ampio sulle opportunità e sulle sfide rispetto alle nostre azioni e scelte di consumo quotidiano, in un ambito finalizzato per migliorare e promuovere la consapevolezza

1 L’aggiunta in parentesi alla citazione è dell’autore.

2 Dispositivo dal latino *dispositus*, participio passato di *disponere* (disporre).

3 Sin dal 1992 i ricercatori del Cern di Ginevra avevano strutturato la rete di Internet, come evoluzione della precedente Arpanet, liberalizzandola nel 1993 verso tutti nella modalità di *free open access*. A partire da quella data è iniziata una rivoluzione nelle comunicazioni, ossia il passaggio dall’analogico al digitale.

4 Totaro, F. (2013).

5 L’analisi Swot è uno strumento di pianificazione strategica utile per individuare le seguenti variabili: punti di forza (*Strengths*), di debolezza (*Weaknesses*), le opportunità (*Opportunities*) e le minacce (*Threats*) di un’organizzazione.

sulle corrette pratiche quotidiane alimentari tramite l'*online*.

Nel contesto del cibo e dell'alimentazione prendiamo in considerazione alcuni tra i numerosi "macro" temi come esempi paradigmatici della nostra breve analisi, ossia:

1. la produzione di beni alimentari e la tutela della biodiversità;
2. le azioni virtuose contro lo spreco del cibo come bene comune;
3. la commercializzazione del cibo e i luoghi di consumo.

Primo tema: la produzione di beni alimentari e la tutela della biodiversità.

Nel nostro Paese i grandi cambiamenti nel settore agricolo si sono concretizzati dal secondo dopoguerra del '900 in avanti nel contesto del *boom* economico, un fenomeno economico e sociale caratterizzato dal passaggio da una società prevalentemente contadina ad una industriale e dei consumi. L'agricoltura si è progressivamente adeguata alle nuove esigenze economiche con l'utilizzo generalizzato della meccanizzazione agricola e della produzione agroalimentare intensiva da un lato, tramite l'utilizzo eccessivo di prodotti chimici disinfestanti, e dall'altro lato l'opzione sempre più diffusa verso monoculture, con l'utilizzo di sementi biologicamente modificati.

Nello stesso tempo la produzione agricola e lo sviluppo dell'industria agro-alimentare conserviera e di trasformazione hanno cambiato in pochi decenni la realtà dell'offerta alimentare nel sistema distributivo commerciale, avviato sin dagli anni '60 del '900 tramite la diffusione dei primi supermercati che in poco tempo hanno preso il sopravvento sulle tradizionali botteghe alimentari (Fava & Garosci 2008, Fava 2015), modificando i nostri comportamenti, stili di vita e consumi alimentari, questi ultimi sovente slegati dalle tradizioni particolari dei micro e meso territori.

Contemporaneamente la disponibilità industriale di cibo, nella molteplicità delle offerte merceolo-

giche, ha reso possibile la notevole riduzione delle pratiche domestiche di produzione e di trasformazione del cibo (l'arte culinaria domestica) regolate dalle secolari tradizioni della grande cultura gastronomica dei macro e meso territori mediterranei, ossia come temi mirabilmente argomentati negli studi condotti da Ancel B. Keys⁶ a Pioppi nel Cilento sin dal secondo dopoguerra del '900, optando invece per le nuove "moderne" pratiche di alimentazione prevalentemente legate al cibo pronto, economico e disponibile ovunque e in ogni momento della giornata.

Con l'avvio del movimento Slow food, fondato da Carlo Petrini nel 1986, il tema della tutela della biodiversità e delle colture agricole locali ha richiamato la nostra attenzione sul valore ambientale, sociale e culturale del cibo, nei seguenti termini di riferimento, ossia: un cibo "buono" (caratterizzato dal gusto e dalla qualità), un cibo "giusto" (con il rispetto delle norme sul lavoro e pagato con un adeguato corrispettivo economico riconosciuto ai produttori) e un cibo "pulito" (senza additivi chimici).

Mangiare è un atto agricolo (Wendell Berry, contadino, poeta e saggista del Kentucky). Invece per molti uomini non è così, oltre a farci del male pagando in termini di gusto e di alimentazione errata, ci rendiamo automaticamente complici dello scempio subito dalla Terra con la diffusione di metodi agricoli insostenibili. (Petrini 2005, p.63)⁷

Il tema dell'introduzione delle nuove tecnologie, correlato ad esempio all'utilizzo dei *dispositivi app*, consente oggi al settore agro-alimentare un utilizzo virtuoso delle nuove metodologie di coltivazione mirata nei termini di efficienza ed efficacia (agricoltura di precisione), offrendo la possibilità di:

- a. programmare un utilizzo parsimonioso dell'irrigazione;
- b. abbandonare oppure ridurre l'utilizzo di additivi chimici antiparassitari, tramite interventi mirati come azioni virtuose da attuare nel rispetto della biodiversità relativamente alle differenti predisposizioni dei terreni coltivabili;

6 Ancel B. Keys (1904-2004) è stato un biologo, fisiologo, epidemiologo e nutrizionista statunitense. In occasione della sua permanenza per decenni a Pioppi nel Cilento, dopo la II Guerra Mondiale, individuò i valori nutrizionali fondamentali presenti della dieta Mediterranea come uno dei migliori stili alimentari al mondo.

7 Petrini, C. (2005).

- c. rispettare l'ambiente e il paesaggio nel contesto dei concetti della "Sociologia georgica", introdotta da Franco A. Fava nei suoi studi sul tema⁸.

In questo modo sarà possibile avviare un processo di valorizzazione dei territori privilegiando determinate produzioni agricole tradizionali rispetto ad altre, con un conseguente miglioramento complessivo, anche nei termini di utilità marginale economica e sociale, come ad esempio il recente sviluppo dell'economia del turismo nei contesti agricoli, creando nuove opportunità per un'economia del *loisir* (agricoltura e ospitalità)⁹.

Punti di forza e di debolezza:

- migliorare la gestione delle coltivazioni tramite le nuove tecnologie, ridefinire gli obiettivi in un contesto di efficacia ed efficienza nell'economia agroalimentare contemporanea e nello stesso tempo considerare la necessità di implementare la formazione dei nuovi giovani imprenditori agricoli.

Le opportunità e le sfide:

- migliore qualità e genuinità dei prodotti alimentari e sviluppare un nuovo concetto di produzione agricola nel rispetto ambientale, della tutela della salute e del territorio, nonché d'altro canto nel diffondere una nuova cultura alimentare tra i consumatori.

Secondo tema: le azioni virtuose contro lo spreco del cibo inteso come bene comune.

Sul tema dell'utilizzo delle nuove tecnologie della comunicazione (relativamente a quelle veicolate tramite le *app*) si sono organizzate numerose iniziative virtuose al fine di ridurre lo spreco del cibo

(oggi stimato a livello mondiale in oltre un trilione di tonnellate di cibo pari al 17% della produzione mondiale), nel ridurre i costi economici mondiali della gestione dell'agroalimentare (oggi stimati in 1,2 trilioni di euro all'anno), nel contrastare l'emissione di gas serra in agricoltura e negli allevamenti zootecnici intensivi (oggi stimato al 10% delle emissioni mondiali totali)¹⁰, tenendo presente il drammatico contesto globale di riferimento ove ad oggi 828 milioni di persone soffrono la fame.

Tra le iniziative virtuose indirizzate verso la promozione di una nuova cultura del cibo e di una nuova consapevolezza del consumo e contro lo spreco alimentare possiamo menzionare, ad esempio, l'utilizzo delle *app* informative messe a disposizione del consumatore per l'acquisto di cibo prossimo alla scadenza, disponibile negli esercizi di vicinato ancora di ottima qualità organolettica.

Di recente nel nostro Paese il legislatore è intervenuto nel normare la possibilità di accesso al cibo invenduto al fine di metterlo gratuitamente a disposizione delle associazioni di volontariato che organizzano le mense sociali rivolte alle persone fragili e bisognose per offrire loro pasti quotidiani, nonché nel contrastare lo spreco alimentare, sempre utilizzando strumenti informativi (*app* e *social*) messi a disposizione dai produttori dell'agroalimentare e dalle associazioni di categoria dell'alimentare e dalla GDO¹¹.

Nello stesso tempo attraverso la diffusione delle *app* e dei *social* è possibile razionalizzare il mercato alimentare, come già evidenziato, con la messa in rete dei mercati rionali, delle botteghe alimentari e dei supermercati di quartiere per segnalare agli iscritti, tramite le chat di gruppo, la possibilità di acquistare cibi prossimi alla scadenza o invenduti con un contenimento dello spreco alimentare, nonché con un notevole beneficio ambientale e di esborso economico rispetto alla spesa alimentare.

8 I temi riconducibili alla "Sociologia georgica" sono stati introdotti da Franco A. Fava nel corso di laurea triennale in Scienze e Culture delle Alpi istituito presso la Facoltà di Agraria nell'AA 2008-09 al polo didattico di Grugliasco – Torino, nonché nelle lezioni di Sociologia della salute al Corso di Laurea di Dietistica dell'Università di Torino dal 2016 ad oggi.

9 Come modello di uno sviluppo virtuoso, espressione del connubio tra agricoltura ed ospitalità, è emblematico quello organizzato in Trentino Alto Adige ove l'economia turistica rappresenta il 10% dell'industria dell'accoglienza nazionale, con oltre 600.000 presenze all'anno.

10 Dati riferiti dalla Coldiretti presente alla Fiera di Bologna SANA (35° Salone Internazionale del Biologico e del Naturale) che si è svolto il 7 settembre 2023.

11 GDO: Grande Distribuzione Organizzata.

Il movimento fondato da Tristram Stuart¹² del *freeganism* rappresenta uno dei tanti esempi virtuosi concernenti la diffusione di una sensibilità e di una maggiore consapevolezza tra i consumatori nel valorizzare il cibo come bene comune, inserito a sua volta in un vasto ambito di sostenibilità ambientale e salutare (i fattori determinanti della salute).

Tra le attività proposte da questo movimento di “responsabilità” sociale vi è anche l'utilizzo delle nuove tecnologie, compresa la possibilità di conoscere il percorso, la storia, le qualità organolettiche, la provenienza e la composizione del cibo, nonché le modalità di trasformazione degli alimenti tramite le *app* con la lettura del Qr code *free* iconizzato sui dispositivi.

Queste “utilità” consentono al consumatore di essere maggiormente consapevole delle proprie scelte alimentari e di farsi parte attiva come *leader - influencer* di buone pratiche alimentari, assumendo un nuovo ruolo di “opinista” tramite il *web* come consumatore attivo. Nello stesso tempo queste opinioni e valutazioni (recensioni), espresse tramite i *social* dai consumatori attivi, sono altresì rivolte anche alle varie “tribù” alimentari (vegani, crudisti, fregani, vegetariani, macrobiotici, etc.) sempre più diffuse, impegnate ed attente verso la tutela ambientale, la qualità e la salute alimentare. Nello stesso tempo queste valutazioni¹³ degli *opinion leader* espresse *online* sono seguite con attenzione anche dal mondo della produzione agricola e dall'industria agroalimentare, per migliorare e qualificare le scelte aziendali ed essere aggiornati sugli orientamenti dei consumatori verso nuovi stili alimentari sostenibili e sani.

Dal 1998 [il *Last Minute Market*¹⁴], assieme a un

gruppo di giovani studenti abbiamo studiato lo spreco alimentare come occasione di riscatto, promuovendo il dono come valore di relazione fra chi ha un'eccedenza alimentare e chi soffre una carenza nutrizionale. Con i primi tentativi di applicazioni abbiamo capito che coniugare la solidarietà sociale con la sostenibilità ambientale ed economica – producendo meno rifiuti e riducendo i costi dello smaltimento – era possibile grazie a un sistema efficiente nell'uso delle risorse naturali ed economiche e rispettoso delle risorse umane. Un modello nel quale vincono tutti, donatore e donatario insieme all'ambiente. (Di Todaro 2019)¹⁵

Punti di forza e di debolezza:

- la diffusione di una maggiore sensibilità e conoscenza da parte del consumatore sul valore del cibo, delle sue qualità organolettiche e dei processi di trasformazione;
- la necessità di diffondere l'informazione tramite i *Qr code* sulla qualità del cibo trasformato, sui valori nutrizionali e sulle eventuali controindicazioni di carattere allergico;
- la necessità di diffondere progetti informativi e formativi sin dalle scuole dell'obbligo, al fine di sviluppare una maggiore conoscenza del concetto dell'impronta ecologica ambientale del cibo e la conseguente tutela della propria salute tra i fattori determinanti della salute¹⁶.

Le opportunità e le sfide:

- maggiore razionalizzazione nella produzione alimentare correlata alla domanda per soddisfare il bisogno di cibo di qualità e non solo quello orientato agli interessi dell'*agri business* alimentare standardizzato ed a basso costo.

12 Tristram Stuart è un attivista ambientale inglese e fondatore del movimento del *freeganism*. Questo movimento persegue la finalità di promozione verso uno stile di vita anti-consumistico nel contesto alimentare ed ambientale sostenibile.

13 Queste recensioni, espresse da una platea anonima ed eterogenea, riprendono il modello delle valutazioni dei clienti verso i servizi turistici introdotti da Airbnb.

14 Il *Last Minute Market* è uno *spin-off* dell'Università di Bologna ed è stato avviato nel 1999. Questa iniziativa ha contribuito nel diffondere una maggiore valorizzazione del cibo, non soltanto come bene nutriente ma anche nel contesto della responsabilità etica nel tutelarlo. Il progetto attivato presso il corso di Laurea di Agraria dell'Alma Mater di Bologna si è inoltre caratterizzato per le sue ricadute virtuose nel contesto sociale nell'ambito degli obiettivi riconducibili alla terza missione perseguita dalle Università.

15 <https://wisesociety.it/piaceri-e-societa/last-minute-market-spreco-cibo-segre>

16 I fattori determinanti della salute riguardano macro aree, ad esempio: l'ambiente, l'istruzione, la prevenzione, la sedentarietà, l'igiene e l'alimentazione.

Terzo tema: la commercializzazione del cibo e i luoghi di consumo.

La “commensalità”, o rito del mangiare e del bere insieme, rappresenta una forma di aggregazione sociale di antica tradizione, capace di rimandare nell’immaginario collettivo ad una specie di “sacramento laico” di comunione e di fratellanza, nonché di appartenenza ad un comune destino¹⁷.

L’atto conviviale concorre nel promuovere quello straordinario rapporto umano di confronto e di scambio culturale come essenza del progresso umano inserito a sua volta in un cammino di conoscenza verso il proprio simile, cercando di comprendere le diversità e i differenti punti di vista¹⁸ indispensabili per instaurare una leale relazione costruttiva verso l’“altro” (principio di fratellanza).

L’evoluzione dell’organizzazione dei luoghi del commercio contemporaneo (*supermarket, mall e shopville*), a far data dal secondo dopoguerra del ‘900 in avanti¹⁹, ha progressivamente contribuito al cambiamento degli stili di vita tradizionali e di consumo nelle società nei paesi industrializzati. Lo shopping si è progressivamente affermato nei “non luoghi” del consumo anche come un’“altra” modalità di gestione del tempo libero, unificando i contesti dello *shopping* e del *loisir* in strutture “contenitore” (*the big box stores*²⁰) trasformandole in nuove realtà “olistiche” come luoghi multifunzionali in grado di soddisfare una serie diversificata di esigenze. Nei mall non solo si svolgono gli atti del “far la spesa alimentare” e le diverse pratiche di “far” *shopping* non alimentare nel senso esteso del termine, bensì si sono inserite progressivamente tutta una serie di “altre” attività inerenti il passatempo praticato nel tempo libero (*loisir*) mediato dal commercio, come il cinema e in senso lato all’*entertainment*, ossia il gioco, il *fitness*, la ristorazione, etc. In sintesi questi “non luoghi”, come espressione iconica di una “nuova modernità” secondo la teoria

del sociologo M. Augé²¹, hanno progressivamente sostituito i luoghi d’incontro tradizionali delle nostre comunità (l’*agorà* o il mercato rionale) e hanno altresì modificato di conseguenza anche le architetture delle nostre città (*forma urbis*), i nostri tempi dedicati al *loisir* ed alla qualità delle relazioni sociali anche attraverso il consumo di pasti, sovente frettolosi e consumati in contesti non sempre ideali per attivare delle autentiche relazioni sociali²².

Da un lato l’utilitarismo e dall’altro lato l’edonismo rappresentano i due antipodi di scelta del consumatore-avventore, che generano a loro volta dei comportamenti, apparentemente antitetici, nelle pratiche di consumo.

Lo *shopping* nei *Retail Park* è diventato una forma di piacere “consumato” nel tempo libero asservito al consumo, in una sorta di congiuntura sociale nonché di una “dimensione sospesa” (Michel Foucault²³) tra spazio fisico e simbolico di una nuova realtà sociale. Negli ultimi anni questa realtà si è ulteriormente modificata con la diffusione dell’utilizzo dei *device* di comunicazione, ove non è più necessario un incontro fisico tra le persone, anche nei “non luoghi” come precedentemente e brevemente accennato, creando altresì una realtà virtuale di relazione remota tramite i collegamenti video, nonché anche utilizzando la possibilità di consumare un pasto ordinato a domicilio (*home delivery*) e non più condiviso in presenza con altri ma *online*.

«In quasi tutte le culture - da quella europea a quelle americana e asiatica - è difficile resistere alla “seduzione”, che induce a consumare più di quanto se ne abbia realmente bisogno.

Tutti hanno un motivo per andarci: le famiglie povere sono attratte dalle logiche dei prodotti “3 x 2”; i giovani si incontrano insieme, vanno al cinema, si vestono e si pettinano secondo l’ultima moda, che il centro commerciale soddisfa in tutto; gli anziani, soprattutto quelli soli e meno abbienti, passano i loro pomeriggi

17 Fava (2023).

18 Fava (2017).

19 Fava (2018).

20 Fava (2011).

21 Augé (2018).

22 Fava (2020).

23 Riflessioni e metafore tratte da: Foucault (1972-1977).

per scambiare qualche parola e, durante i mesi estivi, per usufruire dell'aria condizionata» (Occhetta)²⁴

Molte immagini, risalenti agli anni '50 negli Usa e ritraenti automobilisti dediti al consumo di pasti frugali seduti comodamente nella propria automobile posteggiata nei piazzali antistanti i *Drive in* per vedere i film o partecipare ad altri eventi di intrattenimento, sono paradigmatiche ed anticipatrici della realtà odierna relativamente a situazioni simboliche di “iper solitudine” sociale. Oggi i *Drive in* non sono più di moda vista la possibilità di accedere ai servizi di intrattenimento (film, sport, video giochi, musica, etc...) direttamente nelle nostre abitazioni in modalità *on demand*. A queste offerte di intrattenimento si associa altresì anche un servizio di recapito a domicilio di un pasto pronto ed economico, il tutto “consumato” in solitudine nella propria stanza, sovente estraniandosi dagli altri componenti della famiglia.

Queste nuove tendenze accentuano da un lato i modelli di una diffusa separazione rispetto alla condivisione comunitaria di eventi di intrattenimento di vario tipo e dall'altro lato al consumo di cibo, a loro volta caratterizzate come “pratiche di consumi individuali” fine a se stesse, rispetto al piacere di stare insieme e di poter condividere sentimenti ed emozioni in presenza. Rispetto a questa riflessione forse lo sport, per ora, è ancora una delle realtà ove la presenza fisica con gli altri è ancora importante, come ad esempio nel condividere il “tifo” per la squadra del cuore.

Attraverso un'attenta osservazione sociologica in questi “non luoghi” della società dei consumi si rileva anche un elemento importante rispetto al tema dell'alimentazione, che nel corso degli ultimi tempi si è modificato nelle pratiche quotidiane.

«Lévi-Strauss individua nella cottura del cibo un elemento fondante dell'ordine culturale, il mediatore del passaggio di una società dallo stadio naturale a

quello delle regole sociali.»²⁵

Il rapporto con il cibo come relazione sociale si è progressivamente trasformato negli ultimi tempi in molti contesti della nostra vita, ossia da un atto di antica “comunione” ad una pratica di sola necessità, in molti casi fine a se stessa.

Il cibo proposto nei *fast food* si è progressivamente trasformato perdendo la sua caratteristica di espressione culturale e di tradizione, venendo ad essere lentamente sostituito da cibi senza cultura e storia, omogenei e standardizzati, come gli *hamburger*, le patatine fritte²⁶, alimenti sovente consumati in associazione con le note bibite gassate, diventando così l'emblema di un menù standardizzato, anonimo e senza cultura e nello stesso tempo riconosciuto a livello internazionale²⁷ (*brand*).

«L'hamburger [...] rappresenta il primo alimento senza cultura e senza età, infatti la sua cucina non è nazionale e neppure internazionale, ma cosmopolita e si basa sulla negazione di tutte le culture culinarie preesistenti.» (Ariès 2000, p.63)²⁸

Nelle società industriali si è progressivamente realizzata una conseguente “disarticolazione” dei tempi e dei luoghi del consumo del cibo, come declinato in un saggio del sociologo N. Herpin²⁹. Il pasto, come espressione di un “fatto sociale”, può essere declinato nella società odierna secondo il modello interpretativo di Herpin come un processo di “destrutturazione” e di “parcellizzazione”, tipico della società industriale taylor-fordista e post industriale, anche nei rapporti all'interno del nucleo familiare o delle comunità di lavoro in una o più delle seguenti forme declinate:

- a. la “de-concentrazione”: l'assunzione di cibi non avviene più in due o tre momenti della giornata ma, in quantità minori, tramite il ricorso in diversi momenti a numerosi spuntini

24 Occhetta (2008).

25 Dalla presentazione del libro di: Lévi-Strauss (2008), *Il crudo e il cotto*. Milano: Il Saggiatore.

26 Fava (2009).

27 Sul tema si rimanda alla tesi di laurea in Dietistica, diretta dal prof. Franco A. Fava – Unito - AA 2017/18 “*Studio comparato sullo stato dell'arte delle tre principali cucine etniche presenti a Torino. La tradizione alimentare rumena, marocchina e peruviana*”, tesista Giulia Torchitti.

28 Ariès (2000).

29 Herpin & Verger (1988).

accessibili a buon prezzo nei diffusi punti commerciali, come i *take away* e i *fast food*, e di recente anche prenotabili tramite le *app*;

- b. la “de-impiantazione”: gli orari in cui si consumano i pasti non sono più contenuti in una precisa fascia oraria bensì variano ampiamente;
- c. la “de-sincronizzazione”: anche all’interno della stessa coorte sociale (famiglia o gruppo di lavoro) gli orari del pasto generalmente non coincidono più tra i componenti, facendo perdere una delle funzioni tradizionali del pasto, ossia quella dell’incontro, dello scambio sociale e della relazione tra pari e non;
- d. la “de-localizzazione”: il pasto non viene più consumato in un luogo preciso ma sempre più spesso “dove capita” (in casa ad esempio e consumato in solitudine della propria camera), sul posto di lavoro (al *desk* di attività), in automobile ed in altri contesti ancora, tramite la possibilità di ordinare facilmente il cibo dalle *app* con la successiva consegna a domicilio da parte dei *riders*;
- e. “de-ritualizzazione”: il pasto quotidiano infra-settimanale diventa sempre meno sottoposto alle regole tradizionali di condivisione, almeno quello del mezzogiorno; nello stesso tempo si rileva la progressiva de-ritualità anche del pasto domenicale e nelle occasioni particolari (compleanni, anniversari, etc.), questi ultimi sovente concepiti da alcuni come un retaggio di un rito “antico” e tradizionale.

Di recente l’ultima evoluzione di queste nuove abitudini si è estesa anche ai consumi domestici grazie ai servizi di *food delivery*, incentivati tramite le *app* come una nuova forma di *shopping* alimentare di approvvigionamento per la dispensa domestica e di cibo disponibile già pronto al consumo prodotto dall’industria di trasformazione, economico, a volte senza la possibilità di verificare il sapore e il profumo, nonché di comprendere gli ingredienti utilizzati nella preparazione.

Anche la dimensione di relazione domestica, organizzata tramite l’antico “cenacolo comune” familiare, si sta modificando diffondendo un “disaccop-

piamento” tra la cultura popolare di origine, ossia il cibo anche come aspetto identitario caratterizzato dalle grandi tradizioni culinarie dei micro e meso territori delle antiche culture particolari, e le nuove forme di consumo dei pasti.

Sull’aspetto della relazione tra cibo e identità culturale è possibile proporre/individuare un “ardito parallelismo” rispetto ad un’altra realtà odierna rispetto, ad esempio, al progressivo declino della praticabilità quotidiana dell’uso dei dialetti rispetto alle lingue nazionali, a loro volta innervate da molti termini stranieri. Il cibo di tradizione, come per i dialetti, rappresenta una delle dimensioni identitarie, intime e culturali tramite l’antica pratica del “mangiare insieme” e del *cum vivere* superando in tutte le culture la sola necessità nutrizionale, trasformando altresì l’alimentazione in un fatto eminentemente culturale e di aggregazione.

«Cibo e linguaggio. Il cibo e i linguaggi rappresentano una comune espressione di cultura. I dialetti e i cibi dei micro territori sono le espressioni delle culture particolari.» (Fava)³⁰

Il *food delivery* in molti casi si è associato alle recenti pratiche svolte in modalità in remoto anche nei processi lavorativi (*home working*), di formazione (*learning at home*), di comunicazione (*call, meeting online, etc.*) ove l’incontro, la condivisione e la convivialità diventano fattori sempre di più relegati ad un aspetto secondario.

Nei rapporti di lavoro la conquista novecentesca delle mense aziendali, che consentiva di creare occasioni di incontro e di scambio tra pari e non della comunità di destino (i luoghi di lavoro), si sono sostituite nuove modalità di servizio ristorativo, come la recente tendenza di fornire ai dipendenti i *ticket restaurant*³¹ fruibili in spazi e in tempi diversi, venendo così progressivamente a mancare la possibilità di utilizzo dei luoghi di aggregazione all’interno della comunità di lavoro.

«[Il cibo] rappresenta il primo veicolo su cui si sono incontrate le culture, un comune campo di scambio, laddove la necessità di un istinto primario avvicina gli individui.» (Di Renzo)³²

30 Fava (2012)

31 Il servizio dei *ticket restaurant* è stato introdotto in Francia nel 1962 da Jacques Borel.

32 Di Renzo (2005)

Non in ultima opzione si colloca la recente abitudine dell'utilizzo delle *app* anche per ordinare la spesa alimentare. Questa diffusa pratica, dovuta principalmente ai molti impegni della nostra frenetica vita quotidiana, non consente al consumatore di effettuare una scelta di prodotti alimentari nei termini di qualità, ossia per sapore, profumo, colore, aspetto, variabilità stagionali ed altro ancora. Vengono così a mancare le caratteristiche indispensabili per una consapevole scelta dei migliori ed idonei prodotti per la successiva preparazione del cibo nel contesto domestico, tramite un conseguente controllo diretto sulla qualità e genuinità, rispetto al cibo già pronto per il consumo offerto dall'industria alimentare.

Secondo alcune recenti previsioni si evidenzia una lenta ma progressiva e diffusa tendenza nel consumare anche il pasto serale fuori casa (*apericena*) come quello generalmente consumato del mezzogiorno³³, indicando così una graduale opzione verso il ridimensionamento del rito tradizionale del pasto consumato tra le mura domestiche alla sera.

Ascoltare le storie del cibo, toccare, odorare, guardare e gustare i cibi, tutte queste attenzioni sensoriali, uditive e visive³⁴, contribuiscono a rendere gli alimenti non soltanto necessari per la nostra sopravvivenza, bensì rappresentano anche un'occasione per stimolare un piacere sensoriale utile nell'apprezzare il cibo nelle sue molteplici differenze come un aspetto importante ed a volte insolito.

Il rapporto tra piacere e sensi può essere così riassunto: i nostri sensi contribuiscono ad affinare il piacere del palato, di conseguenza affinando i sensi aumenta il piacere del gusto del cibo³⁵.

«Non accontentatevi unicamente di mangiare ma sfruttate tutti i sensi di cui vi ha dotati la natura e massimizzate i piaceri che vi offrono. Per vivere meglio e in buona salute, occorre mangiare meno, ma con più soddisfazione, sensualità e consapevolezza.» (Loreau 2014)³⁶

Punti di forza e di debolezza:

- se da un lato le nuove tecnologie ci consentono di razionalizzare la produzione e l'accesso al cibo, riducendo gli sprechi alimentari, dall'altro lato si denota un progressivo disaccoppiamento tra utilità e fine sociale del pasto in comune. Il cibo non è soltanto un consumo necessario nutriente ma è anche un'occasione di convivialità e di relazione.

Le opportunità e le sfide:

- da un lato la diffusione della cultura del cibo si caratterizza un come atto sociale e dall'altro lato si propone come elemento di valorizzazione nel contesto dei temi correlati al benessere sociale.

Conclusione

In conclusione di questo saggio si propone una breve riflessione sulle abitudini contemporanee sull'acquisto e sul consumo di cibo utilizzando le nuove tecnologie della comunicazione nelle sue diverse declinazioni rispetto a quanto argomentato, rivalutando così i luoghi contemporanei di aggregazione (*mall* e *retail park*), seppur anonimi e sovente tanto criticati nel recente passato, che in ogni caso rappresentano occasioni di potenziale incontro in presenza rispetto alle nuove realtà virtuali e remote introdotte dall'*online*.

«Alle sei di sera la città cadeva in mano dei consumatori. Per tutta la giornata il gran daffare della popolazione produttiva era il produrre: producevano beni di consumo. A una cert'ora, come per lo scatto d'un interruttore, smettevano la produzione e via! Si buttavano tutti a consumare.» (Calvino 2011)³⁷

Oggi questa acuta riflessione di Italo Calvino forse potrebbe farci rimpiangere il recente passato segnato dalla diffusione degli *shopping center*, dei *retail park* e *mall* in sostituzione dei tradizionali luoghi di

33 Sul tema si rimanda a Finkelstein, J. (1992), *Andare a pranzo fuori*. Sociologia delle buone maniere. Bologna: Il Mulino.

34 Per eventuali approfondimenti sugli studi sui sapori e sui gusti del cibo si rimanda alle attività di ricerca promosse da Olivier Bagarri, Direttore dell'Université Européenne des Saveurs & des Senteurs (Forcalquier - Provence-Alpes-Côte d'Azur, France).

35 Su questi interessanti temi sulla sensorialità e sui gusti si rimanda ai seminari in seno al progetto europeo Alcotra nel 2000-2006 organizzati da Franco A. Fava con la partecipazione di Olivier Bagarri (direttore dell'Université Européenne des Senteurs et des Saveurs (Couvent des Cordeliers a Forcalquier - France).

36 Loreau, D. (2014)

37 Calvino I. (2011)

incontro delle nostre città e quartieri. Forse a breve rimpiangeremo quei “non luoghi” sovente contestati come “posti” di incontro generalmente casuali ed a volte anonimi, ma in ogni caso frequentati dai più come nuove *agorà*.

I centri commerciali, nonostante i loro limiti e le criticità riassunte nel concetto dei “non luoghi”, si sono sempre caratterizzati come moderni “luoghi” di possibile incontro, anche se alternativi ai centri abitati e alle *agorà* tradizionali, in ogni caso da preferire rispetto alle diffuse e recenti abitudini delle relazioni virtuali *online*.

Nel prossimo futuro dobbiamo sperare che le patologie sociali³⁸ derivanti dal progressivo isolamento dalle relazioni in presenza con “l'altro e con gli altri” da parte delle persone più fragili, identificate di recente nella condizione vissuta dagli Hikikomori³⁹, siano limitate a pochi soggetti senza diventare una diffusa patologia sociale». I supermercati [nonché i mercati e i negozi di vicinato] non vendono solo merci, bensì instaurano [in molti casi anche delle] relazioni sociali (Fava 2009)⁴⁰.

Addendum

I costi occulti delle nostre azioni.

Breve riflessione sull'approvvigionamento e sul consumo di cibo attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie della comunicazione.

Nel contemporaneo utilizzo delle nuove tecnologie, correlate all'approvvigionamento alimentare e al consumo di cibo già pronto ordinato tramite le *app*, si propone una riflessione di un affermato esperto del mondo della finanza internazionale sui costi sociali nascosti di tali pratiche come spunto di riflessione.

Un *rider* è un imprenditore di sé stesso. Per lavorare deve aprire una partita Iva. I *rider* hanno tutti gli svantaggi del lavoratore autonomo, senza però i vantaggi dei liberi professionisti. Dall'altro lato non ha nemmeno i diritti sociali dei lavoratori dipendenti. Se si fa male, se deve andare in maternità, non può farlo perché non ha alcun tipo di paracadute sociale. Io credo che noi in ogni servizio che noi otteniamo dobbiamo sempre valutare se c'è un costo occulto che noi paghiamo e che non vediamo e che si sobbarca l'intera società.

[Grazie ai] *rider* tu hai un pasto caldo, ma hai un costo sociale occulto. Perché se tu crei un'armata di invisibili che non riescono a programmare il loro futuro avrai meno consumi, minore domanda interna, gente che non riesce a mettere su famiglia. Quindi avrai una società senza un futuro. (Brera)⁴¹

38 L'OMS definisce la salute come benessere fisico, psichico e sociale.

39 L'Hikikomori è una condizione, nonché una patologia sociale, che comporta una forma estrema di “ritiro sociale” e si manifesta soprattutto tra gli adolescenti, ma non solo. Il progressivo isolamento rispetto ai contatti sociali nonché la conversione verso una dimensione virtuale tramite l'*online*, sono gli elementi indicativi di questa condizione di esclusione.

40 L'aforisma è riportato sulla targa apposta nel 2009 in occasione della ricorrenza del 50° anniversario del primo supermarket alimentare aperto a Torino dai fratelli Riccardo, Giorgio e Dario Garosci in via Tunisi 126. Organizzata da Franco A. Fava.

41 Da una testimonianza filmata di Guido Maria Brera, dirigente aziendale e co-fondatore della società di investimenti internazionali Kairos, sulla sua esperienza di essere un “rider per un giorno”. <https://forbes.it/2020/12/29/guido-maria-brera-il-dirigente-e-scrittore-si-raconta-a-forbes/>.

Riferimenti bibliografici

- Ariès, P. (2000). *I figli di McDonald's*. Bari: Dedalo, cit. p. 63.
- Augé, M. (2018), *Nonluoghi*. Milano: Elèuthera.
- Ballarini, G. (2017), *Cibo e potere. Per una libertà alimentare*. Parma: Diabasis.
- Brera, G. M. (2014). *I diavoli*. Milano: Rizzoli.
- Calvino, I. (2011), *Marcovaldo al supermarket*. In *Marcovaldo, ovvero le stagioni in città*. N. 16, Milano: Oscar Mondadori.
- Cipolla, A., Corposanto, C. (2018). *Le culture del cibo. Elementi di sociologia della condivisione alimentare*. Milano: Franco Angeli.
- Corvo, P. (2015). *Quando il cibo si fa benessere. Alimentazione e qualità della vita*. Milano: Franco Angeli.
- Di Renzo, E. (a cura di), (2005), *Strategie del cibo. Simboli, saperi, pratiche*. Roma: Bulzoni.
- Di Todaro, F. (2019). *Last Minute Market, 20 anni contro lo spreco di cibo*. Piaceri e Società, 3/2/2019.
- Fava, F. A. & Garosci, R. (2008), *C'era una volta il supermarket. Cinquant'anni di supermercati in Italia: sociologia dei consumi che cambiano*. Milano: Sperling & Kupfer.
- Fava, F. A. (2009). *Aspetti socio economici correlati alla diffusione della patata dal XVIII secolo ad oggi: dalle tematiche salariali all'uso industriale del solanum tuberosum*. Torino, CORIPE MEPSa, 9/2009.
- Fava, F. A. (2012). *Food and language. The food and the languages are common expressions of culture. Dialect and local food have the common roots of the particular culture*. In F. Fava, *The food, as a language, as a character of social identity, but also as a social pathology*. Milano: IULM.
- Fava, F. A. (2015). *Le fabbriche del retail*. Milano: Franco Angeli Editore.
- Fava, F. A. (2017). cap 3: *La salumeria: regina nelle osterie, ancella nei ristoranti. Percorsi sociali del consumo degli affettati tra celebrazione e oblio*, cap. 20: *Profilo storico dei principali salumi italiani*, in C. Cipolla (a cura di). *La grande salumeria italiana*. Milano: Franco Angeli.
- Fava, F. A. (2018). *La vertigine dei consumi. Il lusso democratico ed il cibo uguale per tutti*. Milano: Franco Angeli.
- Fava, F. A. (2011). *From the first Department store to the current Supermarkets, Shopping Centre, Retail Park, Mall and Outlet: new means of conservation of the memory of the contemporary retail*. Gijón - Asturias, España: XIII Jornadas Internacionales de Patrimonio Industrial.
- Fava, F. A. (2020). *Un pasto consumato al supermercato di quartiere: perché no!* Torino: CEAN Ma-Ke Retail, n. 10-20.
- Fava, F.A. (2023), *L'evoluzione degli stili alimentari italiani: un breve excursus nel corso del 1900*. In corso di pubblicazione.

Foucault, M., *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings*, 1972-1977, in C. Gordon (a cura di), Pantheon New York: 1980.

Herpin, N. & Verger, D., (1988). *La consommation des Français*. Parigi: La Découverte, Collection Repères.

Loreau, D. (2014), *Il piacere della frugalità. L'arte del cibo che rende felici corpo e anima*. Milano: A. Vallardi, cit. III di copertina.

Occhetta, F. (2008). *I centri commerciali*. Civiltà Cattolica. 2008, IV, quaderno 3801 (1° novembre 2008), pp. 239-248.

Petrini, C. (2005), *Buono. Pulito e giusto. Principi di nuova gastronomia*. Torino: Einaudi, cit. p. 63.

Segrè, A. (2015). *Cibo*. Bologna: Il Mulino.

Totaro, F. (2013), *Assoluto e relativo. L'essere e il suo accadere per noi*. Milano: Vita e Pensiero.



Overwork as a *device* of socially mediated self-determination: the pursuit of happiness in the gaze of the other

Simone Guida*

Abstract

This paper explores contemporary society shaped by consumer culture and the widespread impact of the overwork culture. In a capitalist-consumerist context, the quest for success and happiness is closely tied to material acquisition and excessive work dedication. The global influence of the American model, along with aggressive advertising, fuels a craving for more possessions, raising questions about social welfare. Fueled by consumer culture and social comparison, the desire to possess more and more, inherent in advanced capitalism, is associated with the attainment of happiness. The article delves into the cult of overwork by bringing the examples of busy bragging and performative workaholism, highlighting the risk to work-life balance. Pursuing approval and social comparison lead to a continuous cycle of self-evaluation, erasing authentic internal-subjective happiness. Instead of personal happiness, people engage in a relentless race for external approval, resulting in an ephemeral emotional vacuum.

Key words: Overwork, Performative Workaholism, Busy Bragging, Socially-mediated Happiness, Gaze of the others.

Indirizzi/Addresses

*Docente Invitato IUSTO, simone.guida@ius.to

Introduction

Contemporary society is deeply shaped by consumer culture, a global reality in which the exponential growth of spending on secondary goods has led to a kind of democratization of luxury. This phenomenon, fueled by the spread of the American model in Western Europe, has deep roots in the promotion of a lifestyle based on the acquisition of superfluous goods, often generated by advertising pressures and social imitation phenomena. American cultural colonization has redefined fundamental concepts of citizenship, with widespread access to consumer goods considered an integral element of democracy. However, the relentless race to possess material goods, in a context where the quality of public services does not always follow the growth of private consumption, raises questions about the true nature of social welfare.

In this consumerist landscape, there is a growing trend toward the desire to accumulate more and more. This craving, characteristic of advanced capitalism, is rooted in consumer culture, social comparison based on material possession, and distorted ideas of happiness related to possession. This insatiable hunger for possessions and success is further fueled by a phenomenon known as the cult of overwork, a culture that celebrates excessive dedication to work. Within this culture of boundless work, the concept of performative workaholicism emerges, in which people seek to emulate excessive exceptionalism at work not only to increase productivity but also to impress others. This behaviour, influenced by cultural and organizational expectations, can lead to a loss of one's authentic self in the face of a performance constructed to gain social approval.

In the meantime, the pursuit of happiness has turned into a path influenced by the perception of others, amplified by social media. The increasingly digitally connected modern society pushes people to seek happiness through the gaze of others, generating an endless cycle of comparison and self-evaluation.

This paper explores the roots and consequences of these dynamics, highlighting how consumer society and overwork culture can shape our perceptions of success and happiness.

Being citizen in a capitalist-consumerist society

Capitalist society is an economic and social system based on a structure in which the means of production and distribution of goods and services are held by private individuals or for-profit companies. In this society, consumption plays a key role and consumerist behavior is a predominant characteristic (Corrigan, 1997). Consumerism is the constant desire to acquire goods and services, often beyond real need, driven by a culture that promotes the accumulation of material property as a sign of success and social status (Ibidem). The consumer society is built on the widespread global growth of expenses aimed at acquiring goods that satisfy needs called *secondary*¹, as they are not directly related to sustenance and survival. The access of a large segment of the population to these secondary consumptions creates a kind of *democratization of luxury*, wherein every citizen can afford to buy – almost – any product on the market (Plażyk, 2015). The consumer society is therefore based on the purchase of superfluous goods that often satisfy needs induced by advertising pressure and/or widespread social imitation phenomena among broad layers of the population (Jiang & Ngien, 2020).

The pervasive influence of the American model, which spread throughout Western Europe, also significantly contributed to promoting a consumer-oriented mindset. As a product of a democratic and individualistic society strongly stratified but anchored in a widespread middle class, the *American way of life* reflects the idea that all Americans can enjoy the same lifestyle (Wachtel, 1989). As mentioned earlier, the formation of a substantially homogeneous community of consumers is an essential prerequisite for the emergence of the consumer society. This American cultural colonization imposes a new concept of citizenship, in which broad access to consumer goods tends to become an integral part of democracy (Ramadan, 2019). A more functional kitchen, a more comfortable home, a faster car become indispensable goals for social promotion, and to millions of European citizens, the progressive spread of these goods seems to ensure a certain level of well-being, even where – as in Italy – the spread and quality of public services have not experienced an increase in any way comparable to the growth of private consu-

1 Not to be confused with the secondary needs of Maslow's hierarchy of needs model. In this case, secondary needs refer to those needs related to a human's desire for pleasure and fulfillment.

mption (Clarke et al, 2007).

In contemporary consumer society, there is, therefore, a widespread and ever-growing tendency towards the desire to have more. This phenomenon – this growth of desire – is an intrinsic characteristic of advanced capitalism, where consumption and the accumulation of material goods are often placed at the center of the pursuit of happiness² and personal success (Gilovich, 2015). In this context, people desire more for various reasons. The culture of consumption, characterized by aggressive advertising and continuous promotion of products, induces people to desire objects and services often beyond fundamental needs. This consumer mindset constantly fuels the desire to possess the latest and best-available products (Boréus et al, 2023). Social comparison is another driving force behind this unstoppable desire. People often compare themselves with others through the possession of material goods, giving rise to constant competition to demonstrate a superior status through consumption, further intensifying the desire to accumulate more (Pahlevan Sharif et al, 2022). Moreover, society often propagates the idea that happiness and satisfaction derive from the possession of material goods. This ingrained belief can drive people to constantly seek to acquire more things to achieve a presumed state of happiness (Yang et al, 2023).

Cult of overwork: busy bragging and performative workaholism

The expression cult of overwork refers to a widespread and permeated culture and attitude in society that promotes and celebrates excessive amounts of work and exceeding work limits, pushing people to work longer hours than is healthy or sustainable in the long run (Hyatt & Miller, 2021). This culture can manifest itself in a variety of ways, such as the praise of excessive dedication to work, the glorification of long working hours, and the perception that professional success is directly proportional to the number of hours spent at work. This culture of overwork manifests itself in contemporary society, thanks largely to the entrenched presence of social networks within people's everyday lives, through certain behaviors, including busy bragging and performative workaholism.

Busy bragging is a colloquial term that refers to the act of bragging or emphasizing how busy or engaged one is in work activities or daily life. In other words, busy braggars try to show off their workload or full schedule – such that they have no free time – as a sign of importance, dedication or success (Bellezza et al, 2017). People involved in busy bragging might share with others how busy they are, how many hours they have worked, how many responsibilities they have taken on, and so on. The goal is often to elicit admiration or respect from others for their dedication and commitment (Fragalea & Grant, 2015). Researchers (Luo & Hancock, 2020) engaged in the study of this phenomenon point out that a common point in the spread of such status is the increasingly pressing advent of technology. Analysis of the data showed that defining oneself as busy and without free time is not a symptom of stress but a way of self-defining oneself within the social group: a mental state of determining one's material worth (Trupia et al, 2020).

The concept of performative workaholism (Negura et al, 2023) is used to describe situations in which people try to emulate this kind of excessive and visible exceptionalism at work, often more to impress others than out of a real need to increase productivity. In the modern context, performative workaholism may manifest itself through public display of long hours, deliberate overwork, or emphasizing personal sacrifices to appear more committed and dedicated to one's career. This behavior may be fueled by cultural or organizational expectations that promote overwork as a sign of commitment and success. One would expect this form of workaholism to be fueled by a hedonic reward system, but it is not. Researchers (Menghini et al, 2023) have demonstrated the existence of a negative relationship between workaholism and job-related momentary hedonic tone, suggesting that people who exhibit more workaholic behaviors experience a more negative level of mood during work.

If, therefore, busy bragging can be identified as a communicative *device* – or rather a mode – aimed at gaining consensus and appreciation, performative workaholism is a real behavior – with the same purpose – that carries with it direct consequences on private life by compromising the work-life balance.

2 Happiness refers to an internal-subjective state linked to situated and embodied interactions with one's physical and interpersonal contexts (Guida et al, 2023).

The pursuit of (a socially mediated) happiness

Modern society reflects a frantic race toward success, where work becomes a vehicle not only for personal fulfillment, but also for achieving apparent happiness reflected in the eyes of others. This complex dynamic reveals an intertwining of the desire for success, social perceptions, and the continuous search for personal fulfillment, often based on external standards (Moura & Oliveira-Silva, 2019). The biased idea that outward success, measured in terms of career, social prestige or wealth, is the passport to approval and recognition permeates many spheres of modern life. The urge to compare oneself with others and to fit in with social norms can become a relentless race toward goals that seem to satisfy society's critical gaze. In this quest for approval, many people find themselves trapped in a spiral of social comparison. The continuous evaluation of one's success in terms of external standards pushes one to conform rigidly to social and professional expectations, leading to an endless cycle of comparison and self-evaluation (Zell et al, 2020). The pursuit of happiness is a subjective path, but in an age when our daily lives are heavily influenced by the constant presence of social media and *online* interactions, we are often faced with the challenge of seeking happiness through the gaze of others. This phenomenon can have profound implications on self-esteem and self-perception (Graciyal & Viswam, 2021).

The pursuit of happiness through the gaze of others can have a devastating impact on the perception of true inner-subjective states of happiness. When the focus is primarily on external approval, we risk losing sight of what really brings happiness (and by extension well-being and health) and personal satisfaction. People, instead of cultivating their own sources of happiness, find themselves trapped in the relentless race to gain external approval and shape their lives to meet others' expectations. This approach can create an emotional vacuum, as external gratification often proves to be ephemeral and unable to satisfy deeper self-actualization needs (*see* Maslow, 1943). The fundamental challenge lies in finding a harmonious balance between social expectations and the pursuit of

authentic personal fulfillment. Recognizing that true happiness emanates from within implies a shift in perspective: shifting the focus away from the obsessive search for external approval toward an awareness of one's own intrinsic passions, values, and desires (Tanzer, 2021).

Conclusions

In this paper, first the capitalist-consumerist society was contextualized by exploring what it means to be a citizen of this society. The role of advertisements was discussed, referring to people's ever-increasing desire to own objects and experiences to prove – as a *device* – to other people that they have a higher status. Then, a lunge was made on the role of work in seeking consensus and approval. In the culture of overwork, work has acquired the function of attracting people's esteem. The harder a person works, the more he earns, the more he is worthy of esteem. This paradigm has led to the emergence of some unhealthy behaviors – the article discusses *busy bragging and performative workaholism* as examples – that can reshape self-image and damage work-life balance. Finally, a reflection was proposed on how this social paradigm strongly influences the pursuit of happiness, which is increasingly confused with appearing happy in the eyes of others through the acquisition of possessions that satisfy secondary needs and the exhibition of work/success.

In a society that pushes toward success as a measure of happiness, it is crucial to reflect on the deception of using work to pursue apparent happiness in the gaze of others. From this initial overview between growth culture and cult of overwork, a significant distinction emerges. In the context of overwork culture, results and performance take precedence over people, and the focus is entirely on achieving goals. This perspective can have a significant impact on both individual and organizational well-being. If a growth culture focuses on continuous learning, viewing mistakes as a *device* for long-term success. In contrast, a performance-oriented culture focuses on the short term, seeking immediate results and risking generating performance-related pathologies.

Riferimenti bibliografici

Bellezza S., Paharia, N. & Keinan, A. (2017). Conspicuous consumption of time: When busyness and lack of leisure time become a status symbol. *Journal of Consumer Research*, 44 (1), 118-138.

Boréus, K., Bradley, K., & Tornhill, S. (2023). Breaking through banal consumerism? Representations of postconsumerist perspectives in mainstream press media. *Journal of Consumer Culture*, 0 (0), 1-20.

Corrigan, P. (1997). *The sociology of consumption: an introduction*. Thousand Oaks: Sage Pub.

Clarke, J., Newman, J., Smith, N., Vidler, E., & Westmarland, L. (2007). *Creating citizen-consumers: Changing publics and changing public services*. Thousand Oaks: Pine Forge Press.

Fragalea, R. A. & Grant, M. A. (2015). Busy brains, boasters' gains: Self-promotion effectiveness depends on audience's cognitive resources. *Journal of Experimental Social Psychology*, 58, 63-76.

Gilovich, T., Kumar, A., & Jampol, L. (2015). A wonderful life: Experiential consumption and the pursuit of happiness. *Journal of Consumer Psychology*, 25 (1), 152-165.

Graciyal, D. G. & Viswam, D. (2021). Social media and emotional well-being: pursuit of happiness or pleasure. *Asia Pacific Media Educator*, 31 (1), 99-115.

Guida, S., Merlin, F. & Chiavarino, C. (2023). From pathogenesis to salutogenesis: a perspective shift for happy workplaces. *Rivista Italiana di Ergonomia*, 26, 81-92.

Hyatt, M., & Miller, M. H. (2021). *Win at work and succeed at life: 5 principles to free yourself from the cult of overwork*. Ada: Baker Books.

Jiang, S., & Ngien, A. (2020). The effects of Instagram use, social comparison, and self-esteem on social anxiety: A survey study in Singapore. *Social Media+ Society*, 6 (2).

Luo, M., & Hancock, J. T. (2020). Modified self-praise in social media: humblebragging, self-presentation, and perceptions of (in)sincerity. In Placencia, M.E. & Eslami, Z.R. (Eds.) *Complimenting behavior and (self) praise across social media*. John Benjamins Publishing.

Maslow, A.H. (1943). Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50, 370-396.

Menghini, L., Spagnoli, P., & Balducci, C. (2023). Uncovering the main and interacting impact of workaholism on momentary hedonic tone at work: An experience sampling approach. *Journal of Occupational Health Psychology*.

Moura, A. O., & Oliveira-Silva, L.C. (2019). Work centrality, goals and professional fulfillment: intersections between work and career. RAM. *Revista de Administração Mackenzie*, 20 (1).

Negura, L., Plante, N., & Namian, D. (2023). The social construction of workaholism as a representational naturalization. *Heliyon*, 9.

Pahlevan Sharif, S., She, L., Yeoh, K. K., & Naghavi, N. (2022). Heavy social networking and online compulsive buying: the mediating role of financial social comparison and materialism. *Journal of Marketing Theory and Practice*, 30 (2), 213-225.

Plażyk, K. (2015). The democratization of luxury—a new form of luxury. *Studia University of Economics in Katowice*, 158-165.

Ramadan, Z. (2019). The democratization of intangible luxury. *Marketing Intelligence & Planning*, 37 (6), 660-673.

Tanzer, J. R. (2021). Developing authentic happiness: Growth curve models to assess lifelong happiness. *Journal of Positive Psychology*, 16 (1), 11-19.

Trupia, M.G., Holmes, C.H. & Engeler, I. (2020). Stressed or self-importance? Intentions vs perceptions when communicating busyness. *Advances in Consumer Research*, 48, 740-741.

Wachtel, P. L. (1989). *The poverty of affluence: A psychological portrait of the American way of life*. Gabriola Island: New Society Publishers.

Yang, W., Zhang, Y., & Wang, Y. C. (2023). Would travel experiences or possessions make people happier?. *Journal of Travel Research*, 62 (2), 412-431.

Zell, E., Strickhouser, J. E., Sedikides, C. & Alicke, M. D. (2020). The better-than-average effect in comparative self-evaluation: A comprehensive review and meta-analysis. *Psychological Bulletin*, 146 (2), 118-149.



Esplorare Azeroth: *World of Warcraft* come strumento terapeutico per vincere Boss e potenziare le abilità sociali negli adolescenti autistici ad alto funzionamento.

Elisa Canavese*, Eugenio Manassero**

Abstract

Nel presente lavoro descriveremo l'esperienza clinica di intervento abilitativo con adolescenti e giovani adulti ASD ad alto funzionamento utilizzando un videogioco *online* di ambientazione Fantasy: World of Warcraft classic (WoW). Il lavoro ha coinvolto circa 10 ragazzi per un arco temporale di almeno un decennio. Non si tratta di una ricerca sistematica, ma delle riflessioni scaturite e affinate nel corso del tempo e dell'esperienza. Analizzeremo la letteratura per argomentare l'opportunità ed i rischi nell'usare un *videogame* in un setting professionale, sostenendo la tesi secondo cui i videogiochi in generale, e WoW nello specifico, non determinino un aumento della tendenza all'aggressività nei giocatori; e che il rischio di addiction in questa specifica popolazione clinica sia ridotto, poiché sono gli interessi assorbenti e ripetitivi a muovere il ragazzo verso uno specifico interesse. L'attività proposta, modulata, guidata e condotta dal clinico, nonché concordata con le famiglie, ha mostrato soddisfacenti risultati valutati in modo qualitativo, in termini di miglioramento delle abilità sociali. In particolare, i partecipanti hanno potuto aumentare le interazioni con i pari avendo a disposizione un topic comune ed interessante per il gruppo, hanno potuto sperimentare in un ambiente protetto interazioni comunicative e sociali generalizzabili a livello ecologico, hanno potuto prendere consapevolezza dei propri limiti e modificare alcune modalità comunicative poco funzionali in un contesto quasi senza errori. L'attività proposta, particolarmente gradita e in linea con gli interessi dei partecipanti, è risultata utile allo stabilirsi di una buona alleanza terapeutica, e non è andata incontro a una perdita di interesse. In conclusione, si ritiene interessante l'utilizzo di una metodologia di intervento abilitativo attraverso un videogioco con significativi aspetti cooperativi e sociali, per implementare le competenze sociali e comunicative di adolescenti e giovani adulti ASD.

Parole chiave: autismo ad alto funzionamento, neurodivergenza, intervento abilitativo, competenze sociali, *World of Warcraft*.

In this present work, we will describe the clinical experience of habilitative intervention with adolescents and young adults with high-functioning Autism Spectrum Disorder (ASD) using an online Fantasy-themed video game: World of Warcraft Classic (WoW). The work involved approximately 10 participants over a period of at least a decade. It did not consist of systematic research but rather reflections that emerged and evolved over time and experience. We will analyze the literature to argue the opportunities and risks of using a video game in a professional setting, supporting the thesis that video games in general, and WoW specifically, do not lead to an increase in aggression tendencies in players. Moreover, the risk of addiction in this specific clinical population is reduced because absorbing and repetitive interests drive the individual towards a specific focus. The proposed activity, tailored, guided, and conducted by the clinician, and agreed upon with families, has shown satisfactory results qualitatively assessed in terms of improving social skills. In particular, participants were able to increase interactions with peers by having a common and interesting topic for the group. They could experiment with communicative and social interactions in a protected environment that could be generalized on an ecological level. They became aware of their limits and modified some non-functional communicative modalities in an almost error-free context. The proposed activity, particularly well-received and in line with the participants' interests, proved useful in establishing a good therapeutic alliance and did not lead to a loss of interest. In conclusion, the adoption of a habilitative intervention methodology through a video game with significant cooperative and social aspects might be interesting for enhancing the social and communicative skills of adolescents and young adults with ASD.

Key words: high-functioning autism spectrum disorder, neurodivergence, habilitative intervention, social skills, *World of Warcraft*.

Indirizzi/Addresses

* Psicologa-Psicoterapeuta, elicanavese@gmail.com

** Psicologo-Psicoterapeuta, eugenio.manassero@unito.it

Cos'è l'autismo

L'autismo è una condizione ad eziologia genetica e insorgenza perinatale (benché la sua manifestazione possa essere ritardata nel tempo), individuata come è noto da Kanner nei primi anni Quaranta dello scorso secolo. Con il nuovo DSM-5 (APA 2013) e la successiva revisione del testo DSM-5-TR (APA 2022) sono stati modificati in modo significativo il corpus sintomatologico e la filosofia nosografica del disturbo, accorpando le precedenti patologie separate nel complessivo "Disturbo dello spettro autistico" (ASD). Tale variazione ha inoltre cancellato la dicitura "Sindrome di Asperger", che continua tuttavia ad essere utilizzata dalla comunità autocostituita negli ultimi anni (Attwood 2019). Nel presente lavoro ci riferiremo a partecipanti che fino al 2013 sarebbero stati diagnosticati (ed erano in effetti diagnosticati) come Asperger; oggi le stesse persone sarebbero affette da "Disturbo dello spettro autistico di livello 1", ovvero quello con minore necessità di supporto richiesto.

Congruamente a quanto evidenzia il DSM, essere Asperger significa presentare difficoltà a carico delle abilità socio-comunicative (criterio A) e comportamentali (criterio B). Nello specifico, i deficit del comportamento comprendono interessi ristretti ed assorbenti, manierismi e stereotipie, generalmente lievi e appena individuabili, e aderenza alle *routines*. A differenza dell'autismo *classico*, le persone Asperger hanno sempre un'intelligenza almeno normativa (spesso superiore) e linguaggio adeguato all'età sia a livello comprensivo sia espressivo; sono tuttavia presenti compromissioni a carico della pragmatica della comunicazione. È proprio su questo aspetto e sul deficit delle abilità sociali che si concentreranno le riflessioni di questo lavoro.

Cos'è World of Warcraft

World of Warcraft (WoW) è un MMORPG (acronimo di *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, lett. "gioco di ruolo multigiocatore in rete di massa"), cioè un videogioco di ruolo *online* in cui più giocatori condividono uno stesso spazio virtuale.

Nello specifico, le riflessioni formulate nel presente scritto saranno riferite alla versione *Classic* di *World of Warcraft*. L'ambientazione del gioco è *fantasy* ed il giocatore guida un personaggio del quale può scegliere lo *schieramento* (Alleanza o Orda), la *razza* (Umano, Elfo, Orco, Tauren, eccetera), la *classe* (Mago, Paladino, Cacciatore, eccetera) ed il *genere* (maschile o femminile). Nella fase iniziale di prepa-

razione del personaggio, si possono scegliere numerose opzioni estetiche per personalizzarlo a partire da un set di abilità differenti per ciascuna razza e classe. Nel corso dei primi livelli di gioco, inoltre, si possono scegliere due professioni in cui specializzarsi, tra cui sartoria, incanto, erboristeria, forgiatura, eccetera. La mappa di gioco è estremamente vasta. Prima delle successive espansioni, il *Regno di Azeroth* era costituito da un arcipelago formato da tre isole, due delle quali molto grandi, equivalenti a vaste nazioni, come la Gran Bretagna e la Francia, ed una più piccola, paragonabile per dimensione alla Sardegna.

Terminata la fase preliminare di creazione del personaggio, a cui si attribuisce il nome, si viene accompagnati ad un tutorial durante il quale si apprendono i primi rudimenti dell'esperienza, sperimentati in un ambiente protetto e circoscritto negli spazi, in cui l'interazione con i Personaggi Non Giocanti (PNG) nemici è in una situazione di equilibrio. Attraverso il completamento di missioni successive di esplorazione, raccolta, o recupero materiali, il giocatore amplia qui le proprie conoscenze della mappa di gioco (che diventa visibile man mano che si attraversano i diversi territori), prende confidenza con la gestione delle armi o delle magie (a seconda che sia, per esempio, un guerriero o un mago) ed incontra altri giocatori, attivi sul server da differenti parti del mondo, senza limitazioni geografiche. Se la fase iniziale del *gameplay* si svolge nel villaggio di origine, ben presto giocatore e personaggio scopriranno grandi città e capitali della propria fazione, collegate da mezzi di trasporto pubblici – come treni sotterranei, navi e zeppelin – oppure raggiungibili a piedi, quando si è giovani e con scarsità di mezzi, o con la propria cavalcatura. Oltre agli ambienti urbani si potranno esplorare deserti, canyon, foreste tropicali, isole, montagne innevate e perfino il cielo (grazie alle cavalcature volanti), da cui osservare i medesimi luoghi solcati con le proprie gambe durante le prime ore di gioco.

L'elemento più affascinante di *World of Warcraft*, secondo la prospettiva di un clinico, è però di certo l'aspetto sociale. Tanto nel piccolo villaggio di una remota regione periferica, quanto nelle capitali dei regni, sono presenti numerose osterie e locande, luoghi di ritrovo virtuali che diventano occasione di incontri interessanti e ricchi di opportunità. La pandemia da COVID-19 ci ha abituati agli aperitivi *online* e alla visione condivisa dei film, ma negli anni Dieci, ovvero prima della nascita dei Social Network, avere un luogo virtuale equivalente ad un locale fisico – in cui sedere su una panca e ordinare una birra per

chiacchierare con i propri amici conosciuti al di fuori o all'interno del gioco – era una vera rivoluzione.

World of Warcraft permette tutto questo: si può concordare l'orario di ingresso nel gioco con i propri amici, camminare o cavalcare fino alla locanda con i propri personaggi, e farli interagire con i comandi semplificati del gioco parlando contemporaneamente con i giocatori seduti davanti al PC, senza la limitazione della distanza geografica.

Una delle sfide nella vita delle persone neurodivergenti è spesso la difficoltà nel trovare dei "simili" vicino casa, soprattutto quando si tratta di adolescenti circondati da un ambiente sociale che non hanno potuto scegliere. I videogiochi *online*, come *WoW*, annullano questa limitazione permettendo l'incontro con altri ragazzi (trasversalmente al genere), sparsi potenzialmente nei cinque continenti, che condividono i medesimi interessi e con cui possono sperimentare interazioni sociali spesso altrimenti precluse.

Con il supporto della letteratura scientifica e dell'esperienza clinica, in questo articolo proveremo a mostrare che l'utilizzo di *World of Warcraft*, mediato da un professionista, può essere occasione per un intervento abilitativo sulle *social skills*.

L'utilizzo dei videogiochi con intenti abilitativi all'interno del setting clinico

L'esperienza clinica concretamente sperimentata nell'uso di un dispositivo di gioco a scopo abilitativo, nello specifico delle *social skills*, copre un arco temporale di molti anni ed almeno 10 casi clinici differenti. Non si tratta di una ricerca sistematica con campione controllato e randomizzato, ma della descrizione qualitativa di quanto svolto concretamente, allo scopo di sviluppare riflessioni cliniche circa l'uso del *gameplay* in setting professionale. I ragazzi coinvolti nell'intervento, previa condivisione delle modalità proposte con la famiglia, avevano un'età compresa tra i 15 e i 20 anni ed appartenevano tutti al genere maschile.

Le sessioni di gioco duravano 30-45 minuti, per un numero concordato di colloqui. I ragazzi erano eventualmente liberi di proseguire il gioco a casa, in seguito ad un accordo con i genitori. Il setting di gioco prevedeva per lo più l'uso di un singolo personaggio, con il ragazzo davanti al pc ed il clinico accanto per fornire supporto, spiegazioni sulle dinamiche sociali, suggerimenti concreti e correzione di eventuali errori comunicativi. Creato il per-

sonaggio come descritto nel precedente paragrafo, lo svolgimento concreto dell'attività consisteva nell'interagire con altri giocatori italiani presenti sul server, possibilmente all'interno di una gilda, un gruppo stabile di giocatori e personaggi omogenei per livello e stile di gioco.

L'esperienza a cui i pazienti prendevano parte era dunque quella di una normale sessione di *WoW*, possibilmente con la condivisione delle missioni con almeno un altro giocatore. La comunicazione avveniva sia attraverso la chat, sia tramite l'uso di cuffie e microfono, per esercitare anche aspetti tipici della pragmatica comunicativa come la prosodia, la gestione delle pause, la comunicazione extralinguistica (Bara 1999) e venivano offerti *prompt* comunicativi e sociali flessibili, a seconda delle specifiche situazioni che si manifestavano durante la sessione, aumentando via via l'autonomia nell'interazione.

Dover concretamente rispondere a domande sociali («Come stai oggi?») o funzionali («Andiamo a fare la *quest* insieme?») pone il giovane neurodivergente di fronte a concrete difficoltà che permettono di abilitare le competenze comunicative.

Gli adolescenti ed i giovani adulti Asperger sono una categoria di soggetti poco presente in letteratura, negli articoli che indagano le abilità sociali nell'autismo. Per questi ultimi, di solito, vengono indagate le competenze che rappresentano i precursori della Teoria della Mente (ToM), come l'attenzione congiunta, il contatto visivo e l'imitazione sociale; nel presente lavoro, invece, gli aspetti su cui si è concentrata l'attenzione sono piuttosto le abilità socio-comunicative pragmatiche, di cui si parlerà poco oltre.

Nello specifico, il lavoro si è concentrato sulle seguenti funzioni:

- Distinzione tra linguaggio verbale e non verbale (Bara 1999).
- Comprensione degli atti linguistici secondo la distinzione tra Locutorio, Illocutorio e Fattuale (Austin 1962) allo scopo di distinguere tra ciò che effettivamente si comunica, l'intenzionalità comunicativa (Grice 1975) ed il risultato concretamente ottenuto. Per esempio, nel corso di una sessione di gioco era possibile agevolare l'analisi del seguente atto comunicativo: *Sei stato molto bravo a sconfiggere quel nemico* (atto Locutorio) allo scopo di rendere chiaro l'atto Illocutorio: complimen-

tarsi con il giocatore e comprendere l'atto Perlocutorio: ottenere *sympathia*.

- Cura della comunicazione e valutazione della sua efficacia secondo la teoria delle massime cooperative (Grice 1975) spesso disattese dalle persone neurodivergenti. Ad esempio, la massima di *quantità* viene in genere infranta poiché vengono fornite troppe informazioni quando un argomento risulta particolarmente interessante, o al contrario con risposte esageratamente concise se il contenuto della conversazione non garantisce una situazione di comfort. La massima di relazione è spesso disattesa poiché una caratteristica del funzionamento neurodivergente è il Pensiero Arborescente (Attwood 2019), a causa del quale risulta difficile mantenere il focus attentivo e conversazionale senza ampliare il discorso a tematiche confinanti. La massima di *modo* è disattesa non tanto a causa di una scarsa chiarezza espositiva, che al contrario è generalmente facilitata dalla tendenza ad un pensiero concreto (Attwood 2019), ma dalla difficoltà nella Teoria della mente (ToM), senza la quale è difficile monitorare la comprensione della conversazione da parte dell'interlocutore.
- Riconoscimento e limitazione d'uso delle fallacie argomentative (Van Eemeren 2008) attraverso il modello di Van Eemeren. Con i suoi "10 comandamenti" che consentono di catalogarle, esse non vengono più considerate errori di ragionamento, ma comportamenti deliberati che violano le regole condivise della conversazione, rendendola difficile o impossibile ed impedendo la cooperazione nel gioco conversazionale (Bara 1999).
- Consapevolezza del proprio deficit di Teoria della mente. Le persone nello spettro autistico hanno difficoltà tanto a riconoscere e nominare le proprie emozioni (mentalizzazione) quanto a leggere gli stati mentali e le intenzioni degli altri (Teoria della mente) (Attwood 2019). Trattandosi di una difficoltà pervasiva nell'arco di vita e che generalmente viene gestita attraverso il *masking* (cioè il mascheramento del proprio funzionamento neurodivergente allo scopo di risultare adeguati al contesto sociale), il primo *step* di intervento consiste nel prendere consapevolezza di tale difficoltà. L'esperienza di gioco è risultata utile a tale scopo poiché ha permesso, in un

contesto guidato e semplificato dalla riduzione dei *pattern* sociali richiesti, di essere mano guidati e corretti nel momento in cui l'errore metacognitivo si mostrava, in diretta. Una correzione autorevole ma gentile e *giocosa*, in un contesto di leggerezza e divertimento, è risultata particolarmente efficace per ridurre il rischio che l'essere messi di fronte al proprio fallimento sociale incidesse negativamente sulla percezione del proprio valore personale (Liotti & Monticelli 2008; Veglia 1999).

Risultati

Pur non avendo questo scritto l'ardire di ergersi a ricerca significativa dal punto di vista sperimentale, riteniamo utile porre alcune riflessioni circa l'evolversi del lavoro clinico, non costruito in modo sistematico, ma sviluppatosi in modo naturale durante la pratica, con le sorprese ed i difetti che un lavoro di tal specie comporta. Se inizialmente si trattava di creare una buona alleanza terapeutica attraverso uno strumento gradito al paziente, e noto alla terapeuta, ben presto le potenzialità abilitative dello strumento stesso sono emerse con chiarezza.

Come già accennato, poter lavorare con un giovane paziente in un contesto ludico e leggero, auto-rinforzante e lontano delle modalità basate sulla performance caratteristiche del resto dei contesti di vita, ha avuto il vantaggio di massimizzare i risultati anche grazie alla possibilità di riproporre l'esperienza ottenendo sempre una risposta entusiasta (Keshavan et al. 2014). L'osservazione da vicino della situazione, grazie alla condivisione del tempo di gioco e del rapporto 1:1 e le indicazioni puntuali hanno permesso di lavorare quasi sempre nella modalità *senza errore* (Micheli & Zannini 2016) consigliata dalle linee guida per l'autismo dell'Istituto Superiore di Sanità (ISS, 2023), utile per ridurre il senso di inefficacia e la frustrazione dati dalla reiterazione dell'errore.

Durante il periodo di lavoro clinico, i giovani coinvolti hanno raccontato di aver sperimentato i suggerimenti appresi anche negli altri contesti di vita, ad esempio in classe; avendo un nuovo argomento di conversazione (il videogioco stesso) e potendo proporre la narrazione dell'esperienza seguendo il modellamento suggerito durante le sessioni (Skinner 1953), hanno potuto intrattenere con i pari interazioni più efficaci e piacevoli. Alcuni ragazzi hanno proseguito il gioco in contesto familiare proponendo a compagni e amici di giocare insieme, creando un circolo virtuoso di condivisione di esperienze che

ha avuto una ricaduta positiva sulla sensazione di essere capace nel coltivare una relazione sociale e di interessare i coetanei in un'attività sufficientemente *mainstream*.

D'altro canto, le famiglie, abituate alle discussioni quotidiane circa il tempo dedicato all'uso del computer, non hanno segnalato un aumento della difficoltà nella gestione dei momenti di gioco pomeridiani e serali e hanno gradito che lo strumento usato fosse stato descritto e spiegato in ambito clinico. Tale procedura era stata preliminarmente prevista per alfabetizzare una generazione poco avvezza all'uso del *videogame* per trasformare la frequente e diffusa diffidenza nei confronti di tale dispositivo in un'accettazione del suo utilizzo come strumento con una funzione alternativa a quella esclusivamente ludica. Anche la ricerca recente conferma quanto sperimentalmente sperimentato nella pratica clinica descritta. Uno studio (Finke et al. 2018), infatti, ha evidenziato come adolescenti e giovani adulti con ASD possano trarre molteplici benefici dall'utilizzo dei *videogame*, tra cui il *gameplay* stesso come strategia di coping per gestire momenti stressanti, ottenere supporto sociale e stringere nuovi legami di amicizia. Jiménez-Muñoz e colleghi (2022), inoltre, in una revisione sistematica della letteratura relativa agli *exergames* (videogiochi in cui si usa tutto il corpo per gestire il *gameplay*), hanno descritto che dall'analisi sono emersi significativi miglioramenti nell'equilibrio posturale e nelle performance cognitive e una diminuzione dei movimenti ripetitivi e stereotipati.

Il lavoro qui proposto, allo scopo di condivisione di un'esperienza clinica maturata nel corso di un decennio di pratica concreta, meriterebbe uno studio sperimentale rigoroso che, in seguito alla stesura del presente lavoro, ci si propone di sviluppare, al fine di fornire, nel prossimo futuro, dati maggiormente misurabili in grado di confermare (o meno) la tesi qui proposta, cioè che l'uso del dispositivo elettronico sotto forma di videogiochi MMORPG in un setting clinico-terapeutico-abilitativo possa migliorare le abilità sociali delle persone nello spettro autistico di livello 1.

Nei due prossimi paragrafi verranno discusse alcune evidenze scientifiche a proposito di due aspetti potenzialmente critici nella presente proposta: i) il presunto riverbero dei videogiochi violenti sui comportamenti aggressivi nel mondo reale e ii) il loro potenziale effetto *addictive*.

L'esposizione a videogiochi violenti incrementa in modo causale l'aggressività nel mondo reale?

World of Warcraft, per l'ambientazione *fantasy* e *cartoon*, l'ampia presenza di attività cooperative, di ricerca ed esplorazione, il PVE sotto forma di duello e la presenza di nemici appartenenti al mondo fantastico, non è verosimilmente annoverabile tra i videogiochi violenti, almeno non nel senso in cui potrebbero esserlo, ad esempio *Call of Duty* (PEGI 16), *GTA* (PEGI 18) o *Tekken 3*. Peraltro, la sua classificazione PEGI lo conferma, essendo "12", cioè adatto a bambini di almeno 12 anni di età.

La credenza secondo cui l'esposizione a videogiochi a contenuto violento promuoverebbe o provocherebbe comportamenti aggressivi e/o comprometterebbe l'empatia è stata diffusa in modo pervasivo dai mass media. D'altro canto, la letteratura scientifica in materia ha prodotto risposte contrastanti ed ha in parte alimentato la controversia, attraverso evidenze a supporto (Anderson & Bushman 2001; Anderson et al. 2010; Calvert et al. 2017) ed altre a sfavore (Ferguson 2015; Ferguson & Kilburn 2010; Markey et al. 2015). Tuttavia, le ricerche sperimentali hanno sovente fatto ricorso a misurazioni dell'aggressività non dissociabili in maniera univoca dal costrutto della competitività (Adachi & Willoughby 2011). Inoltre, la quasi totalità degli studi condotti prima del 2018 prevedeva sessioni di gioco della durata massima di due ore e ne testava i soli effetti a breve termine, impedendo così di disambiguare in maniera inequivocabile fra una reale e durevole modificazione comportamentale nei giocatori ed un temporaneo effetto di *priming*.

Un recente studio longitudinale (Kühn et al. 2019) condotto su novanta giovani adulti sani si è perciò proposto di dirimere la questione esplorando gli effetti a lungo termine di un *gameplay* reiterato e prolungato nel tempo. In questo studio, i partecipanti sono stati casualmente assegnati a tre gruppi sperimentali, laddove due gruppi venivano rispettivamente e ripetutamente esposti a due diverse tipologie di videogiochi (uno a contenuto violento e l'altro a contenuto neutro), per almeno mezz'ora al giorno e per due mesi complessivi, mentre il terzo gruppo non veniva esposto a nessun gioco. Tutti i partecipanti alla ricerca venivano quindi valutati rispetto all'aggressività, all'empatia e alle competenze sociali, a costrutti legati all'impulsività (quali ad esempio il *sensation seeking* ed il *risk taking*), alla de-

pressione, all'ansia ed alle funzioni esecutive. L'*assessment* aveva luogo prima del trattamento (*baseline*), il giorno successivo all'ultima sessione di gioco (*post-test*), e due mesi più tardi (*follow-up*). I risultati non hanno fornito alcuna evidenza di un reale effetto avverso a breve o a lungo termine dell'utilizzo del videogiochi a contenuto violento, rispetto alle due condizioni di controllo. Infatti, soltanto 3 dei 208 test effettuati hanno evidenziato una significatività statistica in linea con questa ipotesi, laddove ~10 effetti significativi erano attesi stocasticamente *by chance*.

In conclusione, sebbene nell'immaginario collettivo possa sembrare retorica l'implicazione «se fai un uso continuativo di videogiochi violenti, allora diventi una persona violenta», la ricerca scientifica sembra non validare in maniera unanime questa credenza, dimostrando piuttosto come vi sia un intreccio più complesso di fattori interagenti rispetto ad una semplice causalità lineare, e come a partire da diverse metodologie d'indagine si possano ottenere risultati ampiamente divergenti.

L'esposizione a videogiochi nello spettro autistico induce dipendenza?

Il *Gaming Disorder*, o GD (World Health Organization, 2019), e l'*Internet Gaming Disorder*, o IGD (American Psychiatric Association, 2013), sono manifestazioni clinicamente rilevanti caratterizzate da aspetti quali la preoccupazione eccessiva verso il *gaming*, il ridotto controllo sulla diminuzione o sulla cessazione dell'attività di *gaming*, il ritiro sociale al di fuori del *gaming*, il rischio della perdita di relazioni significative o di opportunità lavorative dovute al *gaming* ed altri ancora.

La letteratura specialistica ha messo in luce come, nella popolazione di adolescenti con ASD, vi sia una più elevata prevalenza di *videogame playing* rispetto al resto della popolazione (ad es., Mazurek et al. 2012). Diversi studi (Craig et al. 2021; Murray et al. 2021a e 2021b) hanno inoltre riscontrato un rischio più elevato di *gaming* problematico ed una più elevata presenza di sintomi di GD in adolescenti e giovani adulti con ASD rispetto al resto della popolazione. Da queste evidenze è possibile formulare tre differenti ipotesi interpretative, ovvero che siano l'esito: i) dell'espressione di un interesse circoscritto/assorbente verso i videogiochi, riconducibile pertanto al funzionamento nucleare dell'ASD, oppure ii) della propensione ad un sovrautilizzo di questo strumento, nei termini di una dipendenza

comportamentale non indotta dall'ASD in sé, ma eventualmente accentuata da fattori specifici di vulnerabilità ascrivibili a questa condizione, oppure iii) di una combinazione di entrambi i fattori.

A questo proposito, le posizioni teoriche sono ad oggi contrastanti. Un recente studio (Coutelle et al. 2021) ha concluso che l'utilizzo problematico del *gaming* nella popolazione con ASD possa essere ascritto in maniera prevalente ad un'*addiction*, senza tuttavia escludere un effetto significativo degli interessi assorbenti né un'interazione dinamica fra i due fattori. Viceversa, un altro studio (Murray et al. 2021a) propende verso l'ipotesi che la correlazione tra ASD e GD possa essere spiegata dalla presenza di interessi circoscritti. Tuttavia, come suggerito da Paulus e colleghi (2019), un possibile approccio al problema potrebbe essere quello di scorporare la fenomenologia legata al GD da quella scaturita dalla presenza di interessi assorbenti. In particolare, qualora un individuo con ASD presenti anche un quadro sintomatico di GD, questo potrebbe essere trattato nei termini di una comorbidità clinica. Viceversa, se l'attività di *gaming* si configura come un interesse assorbente, potrebbe rivelarsi un utile strumento da implementare nella terapia. D'altro canto, un intervento basato su un *videogame* può implicare di per sé un aumento della motivazione e della partecipazione al trattamento (Keshavan et al. 2014).

In conclusione, si rendono necessari ulteriori studi per approfondire i meccanismi sottostanti ai dati epidemiologici. Benché la letteratura scientifica sia su questo aspetto controversa, la conoscenza clinica e fenomenologica dell'Autismo e la pratica quotidiana con questo tipo di pazienti farebbero propendere per un'ipotesi esplicativa che tenga conto di due elementi: da una parte gli interessi assorbenti, caratteristica nucleare del funzionamento nello spettro autistico, dall'altra l'esigenza di abbassare l'*arousal* globale attraverso un'attività a bassa richiesta sociale in cui gli aspetti percettivi e comunicativi possano essere monitorati e regolati (Attwood 2019). Ciononostante, sembra indubbiamente sensato tenere in considerazione gli aspetti di rischio più elevato e adottare contromisure di monitoraggio e di regolazione del *gaming*, al fine di promuovere gli aspetti socio-abilitativi ed utili alla terapia e prevenire al contempo lo sviluppo di dinamiche di *addiction*.

Conclusioni

L'attività terapeutica con adolescenti e giovani

adulti ASD si compone di numerosi strumenti di lavoro; l'uso di un *videogame* non è probabilmente tra i più ortodossi, ma mostra numerosi vantaggi. Innanzitutto consente di migliorare la compliance clinico-paziente, trattandosi di un'attività gradita e dal contenuto ludico. In secondo luogo tiene conto delle esigenze e delle preferenze del paziente, che in tal modo si sente accolto nelle proprie caratteristiche distintive, consentendogli di fare esperienza di un tipo di relazione e cura spesso assenti negli altri contesti della sua vita quotidiana (Veglia 1999). Infine, consente di esercitare in un ambiente protetto e semplificato le situazioni sociali generalmente associate ad emozioni spiacevoli di confusione, frustrazione, e fallimento, modificandone l'esperienza.

Il lavoro clinico svolto attraverso *World of Warcraft* ha mostrato significativi miglioramenti delle abilità sociali, non misurati da scale quantitative, ma descritti qualitativamente dalle famiglie, dai ragazzi stessi, e confermati dall'osservazione longitudinale dei partecipanti.

Uno studio sistematico permetterebbe di valutare più accuratamente l'impatto del setting di gioco sul miglioramento delle *social skills*, ma l'osservazione clinica dei casi presi in esame, in accordo con la letteratura esaminata, consente di ipotizzare che l'uso di un videogioco cooperativo in un setting virtuale multigiocatore possa essere considerato abilitativo per questa popolazione di pazienti ASD.

Riferimenti bibliografici

Adachi, P. J. & Willoughby, T. (2011). The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence?. *Aggression and Violent behavior*, 16, 55-62.

American Psychiatric Association. (2013). *DSM-5: Diagnostic and statistical manual of mental disorders, Fifth edition*. Arlington, VA: American Psychiatric Association Publishing.

American Psychiatric Association. (2022). *DSM-5-TR: Diagnostic and statistical manual of mental disorders, Fifth edition, Text Revision*. Arlington, VA: American Psychiatric Association Publishing.

Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological science*, 12, 353-359.

Anderson, C. A. et al. (2010). Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological bulletin*, 136, 151-173.

Attwood, T. (2019). *Guida completa alla Sindrome di Asperger*. Milano: Edra.

Austin, J. L. (1962). *How to do things with words*. Oxford: Oxford University Press.

Bara, B. G. (1999). *Pragmatica cognitiva*. Torino: Bollati Boringhieri.

Calvert, S. L., Appelbaum, M., Dodge, K. A., Graham, S., Nagayama Hall, G. C., Hamby, S., Fasig-Caldwell, L. G., Citkowitz, M., Galloway, D. P., & Hedges, L. V. (2017). The American Psychological Association Task Force assessment of violent video games: Science in the service of public interest. *American Psychologist*, 72, 126-143.

Coutelle, R. et al. (2021). Autism spectrum disorder and video games: Restricted interests or addiction?. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20, 2243-2264.

Craig, F. et al. (2021). A systematic review of problematic video-game use in people with Autism Spectrum Disorders. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 82, 1-17.

Ferguson, C. J. (2015). Do angry birds make for angry children? A meta-analysis of video game influences on children's and adolescents' aggression, mental health, prosocial behavior, and academic performance. *Perspectives on psychological science*, 10, 646-666.

Ferguson, C. J. & Kilburn, J. (2010). Much ado about nothing: the misestimation and overinterpretation of violent video game effects in eastern and western nations: comment on Anderson et al. (2010). *Psychological bulletin*, 136, 174-178.

Finke, E. H. et al. (2018). "To be quite honest, if it wasn't for videogames I wouldn't have a social life at all": Motivations of young adults with autism spectrum disorder for playing videogames as leisure. *American Journal of Speech-Language Pathology*, 27, 672-689.

Grice, H. P. (1975). Logic and conversation. In P. Cole & J. L. Morgan (a cura di), *Syntax and Semantics, Vol. 3, Speech Acts* (41-58). New York: Academic Press.

Jiménez-Muñoz, L. et al. (2022). Video games for the treatment of autism spectrum disorder: A systematic review. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 52, 169-188.

Keshavan, M. S. et al. (2014). Cognitive training in mental disorders: update and future directions. *American Journal of Psychiatry*, 171, 510-522.

Kühn, S. et al. (2019). Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. *Molecular psychiatry*, 24, 1220-1234.

Liotti, G. & Monticelli, F. (2008). *I Sistemi Motivazionali nel dialogo clinico*. Milano: Raffaello Cortina.

Markey, P. M. et al. (2015). Violent video games and real-world violence: Rhetoric versus data. *Psychology of Popular Media Culture*, 4, 277-295.

Mazurek, M. O et al. (2012). Prevalence and correlates of screen-based media use among youths with autism spectrum disorders. *Journal of autism and developmental disorders*, 42, 1757-1767.

Micheli, E. & Zannini, M. (2016). *Verso l'autonomia*. Brescia: Vannini Scientifica.

Murray, A. et al. (2021a). Autism, problematic internet use and gaming disorder: A systematic review. *Review Journal of Autism and Developmental Disorders*, 9, 120-140.

Murray, A. et al. (2021b). Gaming disorder in adults with autism spectrum disorder. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 52, 2762-2769.

Paulus, F. W. et al. (2019). Gaming disorder and computer-mediated communication in children and adolescents with autism spectrum disorder. *Zeitschrift für Kinder-und Jugendpsychiatrie und Psychotherapie*, 48, 113-122.

Skinner, B. F. (1953). *Science and Human Behaviour*. New York: Macmillan.

Van Eemeren, F. H. (2008). *Una teoria sistematica dell'argomentazione*. Sesto San Giovanni: Mimesis.

Veglia, F. (1999). *Storie di vita*. Torino: Bollati Boringhieri.



La dematerializzazione dell'immagine e la sindrome del simulacro.

L'intimità dell'analogico e lo stimolo dei sensi nel digitale

Anna Zinola*, Carlos Gago Rodriguez**

Abstract

Nell'era post-digitale, la relazione dell'uomo con le immagini è sottoposta a una costante metamorfosi. L'avvento delle tecnologie, l'uso (e l'abuso) dei dispositivi, in ogni forma e misura, ha intensificato il processo di dematerializzazione sociale e più nella fattispecie quello dell'immagine, trasformando quest'ultima in un simulacro della realtà che fluttua attraverso gli schermi.

Questa evoluzione tecnologica solleva numerosi interrogativi sulla natura dell'intimità nella nostra relazione con le immagini. L'elevato numero di stimoli visivi spinge l'osservatore a muoversi rapidamente da un'immagine all'altra senza dare il tempo alle sensazioni e alle emozioni di sedimentarsi. In questo contesto, nasce la sindrome del simulacro, in cui le rappresentazioni digitali sostituiscono sempre più spesso l'autenticità dell'esperienza fisica. Questo testo si propone di indagare le complesse sfaccettature di questa trasformazione e di contestualizzare l'evoluzione dell'approccio umano all'immagine dal punto di vista sociologico, culturale ed estetico. In particolare, sarà dapprima analizzato il modo in cui l'intimità si è via via ridotta a causa della sovrabbondanza di stimoli digitali e dell'effimera natura delle rappresentazioni. Successivamente si esplorerà l'esistenza di possibili nuove frontiere in grado di creare, attraverso la tecnologia, esperienze profonde e coinvolgenti. Nel cuore di questa esplorazione giace una domanda fondamentale: può l'intimità ancora esistere nella proiezione digitale dell'immagine o sono solo i sensi che ci colpiscono quotidianamente a rappresentare il vero rapporto con l'immagine? Nelle prossime pagine cercheremo di rispondere a questa domanda e di gettare luce sulla natura mutevole e complessa della nostra relazione con l'immagine nell'epoca post-digitale.

Parole chiave: dispositivo, immagine, fotografia, spettacolo, simulacro, sensi, digitale, analogico, consumi, social media.

In the post-digital era, the relationship between humans and images is undergoing a constant metamorphosis. The advent of technologies, along with the use (and misuse) of devices in every form and measure, has intensified the process of social dematerialization and, more specifically, that of the image, transforming it into a simulacrum of reality that floats through screens.

This technological evolution raises a number of questions about the nature of intimacy in our relationship with images. The overwhelming number of visual stimuli compels the observer to move rapidly from one image to another, without allowing time for sensations and emotions to settle. In this context, the syndrome of the simulacrum arises, where digital representations increasingly replace the authenticity of physical experience. This text aims to investigate the complex facets of this transformation and to contextualize the evolution of the human approach to the image from sociological, cultural, and aesthetic perspectives. In particular, it will first analyze how intimacy has gradually diminished due to the abundance of digital stimuli and the ephemeral nature of representations. Subsequently, it will explore the existence of possible new frontiers capable of creating, through technology, deep and engaging experiences. At the heart of this exploration lies a fundamental question: can intimacy still exist in the digital projection of the image, or are only the senses that strike us daily representative of the true relationship with the image? In the following pages, we will seek to answer this question and shed light on the mutable and complex nature of our relationship with the image in the post-digital age.

Key words: device, image, photography, show, simulacrum, senses, digital, analogic, consumption, digital media.

Indirizzi/Addresses

*Qualifica, anna.zinola@ius.to

**Qualifica, carlos.gago@ius.to

La forma e la sostanza

Quando si parla di immagine è opportuno partire dall'analisi del dualismo tra la forma e la sostanza, un dualismo che si configura (anche) come una dicotomia (Berger 2022). Nel primo elemento (la forma) predomina una componente più logica e immediata che agevola l'osservatore (o consumatore) nella comprensione del significato e/o della sua utilità. La forma comprende gli elementi visivi di un'immagine che creano una struttura e un senso di organizzazione. Questi elementi possono includere linee, forme geometriche o *pattern* presenti nella foto. La forma è anche la sua composizione, fondamentale nella fotografia per donare un senso di armonia estetica. Nel caso della fotografia commerciale, che ha come obiettivo quello di vendere oggetti di consumo, la forma è il veicolo logico per la comprensione dell'immagine. Ciò nonostante, la sua dipendenza dalla sostanza le concede una parziale autonomia.

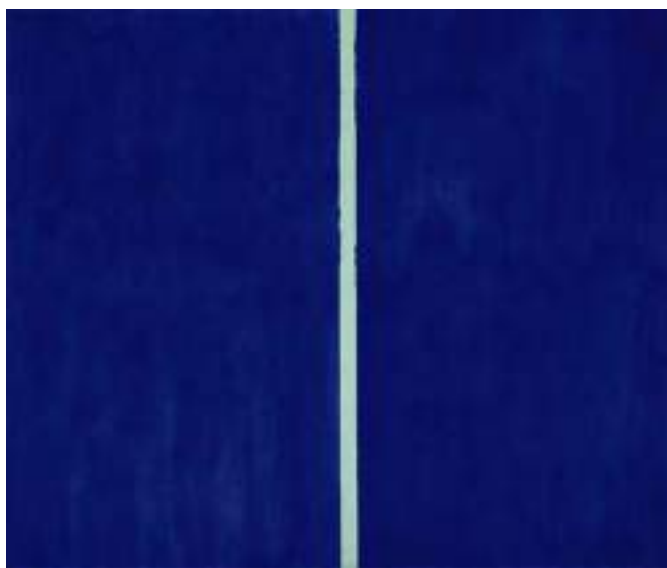
Nel secondo elemento (la sostanza) i significati si ispessiscono dai significanti e l'atto intuitivo del guardare e quello razionale del comprendere richiedono lo sforzo del sentire, il che trasforma l'osservatore in protagonista di una relazione inti-

ma con l'oggetto o soggetto col quale si rapporta. La sostanza, dunque, comprende il contenuto emotivo o concettuale dell'immagine, il messaggio che l'immagine vuole trasmettere, la sua essenza. Questo secondo elemento è nettamente più intenso o percettibile nel contesto della fotografia editoriale o in quello del ritratto, dove il fotografo non ambisce a catturare il soggetto o l'oggetto in sé ma la sua anima (Garroni 1992).

Le righe non sono solo forme

In un'intervista, trasmessa nel 2020 sul canale di *Business of Fashion*, Tim Blanks, noto giornalista di moda, discute con lo stilista Marc Jacobs dell'impatto delle tecnologie nel futuro della creatività.¹ Lo stilista esprime un'interessante riflessione sul rapporto con l'opera d'arte e il suo contesto come fonte di ispirazione creativa. Se fossimo in un museo (dice Jacobs) davanti all'opera di Barnett Newman potremmo sentire l'energia del dipinto o addirittura piangere di fronte al quadro. Se guardiamo questo stesso quadro visto attraverso uno schermo digitale probabilmente vediamo solo delle righe.

Immagine - *Cathedra*, Barnett Newman.



1 Blanks, T. (2020, May 18) I still have stories to tell (audio podcast episode). Inside Fashion. Business of Fashion, <https://www.businessoffashion.com/podcasts/luxury/the-bof-podcast-marc-jacobs-i-still-have-stories-to-tell/>

Questa interessante riflessione sintetizza la condizione post-moderna attraverso la quale in molti casi la cultura del consumo, sotto forma di dati e informazione, sostituisce l'esperienza con l'essenza del suo spirito. Attraverso la visualizzazione dell'immagine (o la replica di essa) in un dispositivo, la comprensione emozionale di un'immagine o di un'opera d'arte si riduce a una simulazione della realtà priva della sua sostanza, impedendo in questo modo il contatto con l'invisibile. Di questa sostanza parla Walter Benjamin nel suo celebre saggio (2014), quando sostiene che l'aura è l'atmosfera unica e autentica che circonda un'opera d'arte originale. È il risultato della sua presenza fisica in uno spazio e in un tempo specifici. L'aura conferisce un senso di autenticità, unicità e significato all'opera d'arte originale, distinguendola dalle sue riproduzioni tecniche, come fotografie o stampe.

Secondo Benjamin, l'avvento della riproducibilità tecnica, come la fotografia e la stampa, ha portato alla perdita dell'aura nelle opere d'arte. Le riproduzioni tecniche possono essere diffuse su larga scala e perdono il senso di autenticità e presenza fisica che caratterizzano l'opera d'arte originale. Secondo Benjamin questo cambiamento ha profonde implicazioni culturali e artistiche e riflette l'evoluzione della società e la percezione dell'opera d'arte nell'era moderna.

Nonostante la sua analisi sia notevolmente precedente alla nascita del digitale, Benjamin anticipa il pensiero di numerosi sociologi e filosofi che hanno studiato l'impatto delle tecnologie nella società dei consumi. Tra i più rilevanti in questo caso si colloca la visione di Jean Baudrillard (1994), che attraverso il concetto di simulacro mostra come la riproduzione della realtà abbia sostituito la realtà stessa, creando una lontananza dall'idea, dall'oggetto originale e dal suo significato. Visitare oggi un museo e vedere un'opera di Barnett Newman può permetterci di vedere (o sentire) l'invisibile oltre le sue righe ma è anche vero che se fossimo al Louvre di fronte alla famosa Monna Lisa di Leonardo Da Vinci la sua rappresentazione, preceduta dalla mille simulazioni digitali che abbiamo visto e consumato nei social media, potrebbe condizionare l'esperienza con l'opera stessa e generare una delusione post-digitale. L'ubiquità dell'opera di Leonardo finisce per influenzare la nostra esperienza quando finalmente ci troviamo di fronte all'originale. L'emozione che dovremmo provare di fronte a un capolavoro del genio umano potrebbe essere offuscata dalla fami-

liarità che abbiamo acquisito attraverso le sue riproduzioni digitali.

Questo scenario solleva l'importante domanda sulla natura dell'autenticità nell'era digitale. In un mondo in cui le copie digitali sono abbondanti, dove dovremmo cercare l'autenticità?

Forse, in mezzo a questo diluvio di riproduzioni digitali, potremmo parlare della Sindrome del Simulacro come conseguenza organica di un rapporto con le immagini in un mondo in cui le copie e le rappresentazioni hanno sostituito l'originale, creando una realtà simulata in cui le persone spesso si identificano e interagiscono con rappresentazioni fittizie piuttosto che con la realtà effettiva.

Questa sindrome potrebbe ridefinire il fenomeno sociale o psicologico in cui l'individuo si immerge nelle rappresentazioni digitali e nelle simulazioni che iniziano a confondersi con la realtà. Questo potrebbe comportare una perdita di contatto con le emozioni autentiche, una diminuzione della capacità di distinguere tra ciò che è reale e ciò che è simulato e potenzialmente portare a una sensazione di disorientamento o alienazione.

Effetti del simulacro

Nell'ottica di questa simulazione, bisogna ricodificare l'etica dell'esperienza digitale per capire quali sono gli elementi che ridefiniscono il suo contesto. Gli elementi a seguito citati tengono conto dell'immagine e del suo rapporto commerciale con l'oggetto considerando che oggi il sistema dei consumi utilizza l'immagine come strumento di mercificazione della realtà.

In questo contesto, emergono tre aspetti universali che delineano un nuovo rapporto tra l'oggetto e la sua rappresentazione digitale:

1. editorializzazione dell'immagine commerciale: Un primo fenomeno osservabile è il processo di editorializzazione dell'immagine commerciale. In questo processo, il marketing e la comunicazione utilizzano la narrazione editoriale nella fotografia commerciale per conferire una dimensione emotiva all'oggetto di consumo spesso privo di tale valore. L'obiettivo di questa editorializzazione è comunicare l'essenza stessa del prodotto, considerando che oggi il prodotto viene principalmente consumato attraverso l'immagine. Questo approccio soggettivizza l'oggettività del prodotto, sfruttando il suo valore emotivo

per vendere la storia che lo circonda o addirittura inventandone una ex novo.

2. dematerializzazione dell'oggetto e dell'immagine: Il secondo fenomeno riguarda la dematerializzazione sia dell'oggetto che dell'immagine stessa. Oggi, l'oggetto, che tradizionalmente esisteva in un contesto fisico o cartaceo, si sposta nell'onnipresenza del dispositivo digitale, perdendo la sua rappresentazione materiale o la sua aurea. Allo stesso modo, l'immagine che rappresenta l'oggetto passa da un contesto cartaceo o analogico a un contesto fluido e immateriale nel digitale, interagendo con l'oggetto sotto forma di simulacro digitale visualizzato attraverso il dispositivo.
3. ridefinizione del contesto omnicanale: Il terzo fenomeno riguarda la ridefinizione del contesto commerciale stesso nella dimensione omnicanale. Si tratta di una realtà senza confini, in cui la fusione tra il mondo fisico e quello digitale crea una realtà "*Phygital*" (un termine che indica la fusione della realtà fisica e digitale). Questa fusione crea un ambiente in cui i confini tra l'esperienza fisica e quella digitale si sfumano, offrendo un'esperienza coerente e integrata attraverso tutti i canali disponibili.

In sintesi, questi tre fenomeni riflettono il cambiamento radicale nel modo in cui percepiamo e consumiamo l'immagine e l'oggetto che subiscono una trasformazione fondamentale nel loro significato e nella loro rappresentazione. L'impatto di questa metamorfosi è evidente anche nella relazione di intimità che stabiliamo con l'immagine. Il modo intimo in cui ci rapportiamo con oggetti o individui è notevolmente diminuito dall'alta quantità di stimoli che riceviamo e dal poco tempo che dedichiamo al rapporto con ognuno di questi. L'aumento esponenziale di immagini create dalle immagini genera un infinito numero di simulazioni, utilizzando il significato Baudrillard (1994, 2021), della realtà con le quali stabiliamo dei rapporti sospesi attraverso i social media, le *community* digitali e i canali e-commerce.

In questo nuovo paradigma esiste un'evidente dicotomia. Da una parte i bene di consumo e le esperienze (nonché le mostre e i musei) offrono un'iperstimolazione dei sensi attraverso stimoli digitali necessari per attrarre l'attenzione di consumatori bombardati d'immagini (Diodato 2005). Dall'altra parte il fascino dell'analogico, la ricerca della

sostanza e l'esperienza del sentimento provocano un richiamo nella coscienza collettiva, che fa sì che l'individuo non possa rinunciare al materiale, alle immagini analogiche e all'intimità che stabilisce con esse.

Il digitale genera una risposta sensoriale che arriva attraverso il consumo di immagini e esperienze guidate dai sensi (la vista o il tatto). Tuttavia, il sentimento che proviamo di fronte all'originale o all'analogico ci procura un'emozione che è difficilmente sostituibile dal digitale e dai dispositivi che utilizziamo come mezzi per rapportarci con la versione dematerializzata dell'immagine.

Detto ciò, può esistere intimità nella proiezione della realtà e nel consumo digitale dell'immagine? O, per contro, sono solo sensi, che ci colpiscono e bombardano ogni giorno, il vero sentimento della condizione postmoderna?

La spettacolarità dei sensi

Nel tessuto intricato dell'era digitale, la nostra relazione con l'immagine si sottopone a una metamorfosi continua influenzata da una moltitudine di fattori culturali, sociali e filosofici. E', qui, utile analizzare in particolare il lavoro di tre autori che – in momenti storici differenti e con differenti prospettive – hanno approfondito il ruolo, i cambiamenti e gli effetti dell'immagine nel contesto digitale: il francese Guy Debord, la statunitense Susan Sontag e il coreano naturalizzato tedesco Byung-Chul Han.

Guy Debord e la società dello spettacolo

Il filosofo e sociologo francese ha delineato in modo eloquente il concetto di *Società dello Spettacolo* (2021), dove l'immagine diventa il fulcro attraverso cui percepiamo la realtà. Nell'epoca digitale, questa percezione è spesso distorta dalla spettacolarizzazione pervasiva. L'immagine, in tutte le sue forme, è diventata il principale *medium* attraverso cui comprendiamo il mondo che ci circonda. Tuttavia, questa immagine spesso rappresenta una versione distorta e superficiale della realtà, creando una sorta di "spettacolo" che domina la nostra vita quotidiana.

Nella Società dello Spettacolo delineata da Debord, l'autenticità e l'intimità vengono compromesse. La nostra connessione con l'immagine diventa sempre più effimera, perdendo la profondità emotiva e il (vero) senso. Questo scenario è particolarmente evidente nell'era digitale, dove la manipolazione

delle immagini è all'ordine del giorno e la rappresentazione della realtà spesso si piega a fini commerciali e sociali. Nel cercare l'autenticità, ci troviamo immersi in un mare di simulacri digitali, che rendono difficile distinguere tra ciò che è vero e ciò che è costruito.

L'intimità, quindi, diventa una vittima della spettacolarizzazione dell'esistenza. Le relazioni umane, i momenti genuini e le esperienze personali sono distorti e filtrati attraverso l'obiettivo dell'immagine spettacolare. La ricerca di autenticità diventa una lotta contro un'immagine costantemente manipolata e ritoccata, sfidando la nostra capacità di stabilire connessioni sincere e profonde.

In questa società dominata dallo spettacolo, l'autenticità diventa una risorsa preziosa e rara. La capacità di vedere oltre le righe e di cercare verità più profonde diventa una sfida costante. La Società dello Spettacolo, come descritta da Debord, ci invita a interrogare criticamente il modo in cui percepiamo e interagiamo con l'immagine, e a cercare l'autenticità in un mondo che spesso sembra essere un teatro di simulacri. Solo attraverso questa consapevolezza critica possiamo sperare di preservare la vera intimità nelle nostre vite digitali, rimanendo connessi con la nostra umanità anche di fronte all'assalto delle immagini spettacolari.

Susan Sontag: l'emozione nell'immagine digitale

Nel testo *Sulla Fotografia* (2004), Susan Sontag analizza in profondità il mondo emotivo dell'immagine, la sua essenza, il suo ruolo sociale, mettendo in luce l'importanza vitale che la fotografia ha nel catturare l'emozione dell'esistere.

Sontag riconosce che l'emozione autentica, catturata attraverso l'obiettivo della fotocamera, è una testimonianza di umanità. Nell'atto di catturare un momento emotivo genuino, l'essenza dell'individuo o della situazione viene immortalata, creando un ponte tra l'osservatore e il soggetto o oggetto nell'immagine. Questo legame emotivo è ciò che conferisce alle fotografie la capacità di suscitare reazioni emotive sincere e profonde nell'osservatore. Nell'era digitale, dove la manipolazione delle immagini è abituale, l'emozione autentica diventa un riferimento, una guida. Rappresenta la verità in un mare di rappresentazioni elaborate e alterate della realtà. Le immagini che catturano emozioni sincere ci permettono di attraversare il velo della superficie e di entrare in contatto con l'essenza umana che si

celta dietro l'immagine.

Preservare l'autenticità emotiva nell'immagine digitale diventa quindi essenziale per mantenere la nostra connessione con essa. Questo non solo preserva la memoria dell'emozione catturata, ma ci consente anche di mantenere un rapporto più genuino con il mondo visivo che ci circonda. In un mondo digitale sempre più saturato di immagini, l'emozione autentica diventa un faro di luce, in grado di guidarci attraverso il labirinto delle rappresentazioni superficiali e aiutarci a scoprire la vera intimità dietro l'immagine.

Byung-Chul Han: la bellezza e l'autenticità nell'era digitale

Byung-Chul Han, nel saggio *La Salvezza del Bello* (2019), ci invita a cercare la bellezza come una via per raggiungere l'autenticità. Nell'immagine digitale, dove il rapporto si esaurisce nella ricerca del "mi piace", la relazione intima con il significato dell'immagine e il suo senso profondo trasforma la relazione tra il bello e il sublime che non sono più in rapporto tra di loro. Oggi l'essenza di un'immagine è contaminata dall'estetica della levigatezza, che distorce la reale emozione che un'immagine può evocare. Nell'epoca digitale, la manipolazione delle immagini è una pratica comune. Attraverso software di editing avanzato, filtri e altre tecnologie, le persone possono alterare drasticamente e facilmente le loro foto. Questo fenomeno ha portato a una saturazione di immagini ritoccate e perfettamente curate sui social media e nei media in generale. Tuttavia, secondo Han, questa bellezza artificiale spesso manca di senso estetico giacché svela nell'immediato il rapporto con l'immagine e i suoi significati complessi e profondi. In altri termini trasforma, o meglio riduce, l'atto del guardare, che comporta intimità, in quello del consumare, che è un atto puramente pornografico, privo di intimità.

Prospettive future: alla ricerca di un'intimità rinnovata

Dall'analisi elaborata nelle pagine precedenti sorgono interrogativi cruciali sui futuri sviluppi dell'immagine digitale e della nostra intimità con essa. In maniera provocatoria abbiamo rivolto direttamente all'intelligenza artificiale due domande essenziali che riassumono i quesiti di questa ricerca. In particolare, abbiamo interpellato ChapGPT, modello di linguaggio generativo che utilizza il deep learning per produrre testi simili a quelli umani.

Alla domanda «*può l'intelligenza artificiale capire l'essenza di un'immagine?*» ChapGPT ha così risposto: «l'intelligenza artificiale (IA), in particolare gli algoritmi di *deep learning* utilizzati in molte applicazioni di visione artificiale, ha fatto progressi significativi nella comprensione e nell'interpretazione delle immagini. Questi algoritmi possono essere addestrati per riconoscere oggetti, persone, luoghi e addirittura emozioni nelle immagini. Tuttavia, è importante notare che l'IA non comprende le immagini nel modo in cui lo fanno gli esseri umani. Quando un algoritmo di IA «vede» un'immagine, analizza i modelli di pixel, le forme e le strutture per fare previsioni o prendere decisioni. Questo processo si basa su complessi calcoli matematici e algoritmi, ma manca dell'esperienza umana dietro l'interpretazione di un'immagine.

L'essenza di un'immagine, che spesso coinvolge emozioni, contesto culturale, memoria personale e connessioni emotive, è qualcosa che attualmente l'IA non può completamente comprendere. Ad esempio, un essere umano potrebbe vedere un'immagine di un tramonto e associarla a sentimenti di pace e meraviglia, oltre a ricordi personali collegati a tramonti trascorsi. Un algoritmo di IA può riconoscere il tramonto e anche associarlo a parole come «tramonto», «sole», ma non può veramente «sentire» o comprendere l'emozione umana legata a quell'immagine.

Quindi, mentre l'IA può analizzare e riconoscere gli elementi visivi in un'immagine, l'interpretazione profonda, il significato personale e l'essenza emotiva di un'immagine rimangono al di fuori del suo dominio. Questa capacità di comprendere l'essenza di un'immagine nel senso umano rimane una caratteristica unica dell'esperienza umana.

Alla seconda domanda «*esiste intimità nel rapporto umano con l'immagine digitale o quest'intimità appartiene solo al rapporto fisico e analogico con l'immagine stessa?*» ChapGPT ha risposto: «Il concetto di intimità nel rapporto umano con l'immagine digitale è complesso e in continua evoluzione. L'avvento delle tecnologie digitali e dei social media ha radicalmente trasformato il modo in cui interagiamo con le immagini. Tuttavia, l'intimità in questo contesto digitale è diversa da quella nella dimensione fisica e analogica dell'immagine.» Vediamo come:

Intimità nell'Immagine Fisica (Analogica):

1. Tangibilità e sensorialità: Le immagini fisiche hanno una tangibilità che manca nell'ambiente digitale. Possiamo toccarle, sentire la loro texture e persino annusarle se sono stampate su carta. Questa sensorialità crea una connessione fisica e tattile.
2. Memoria e nostalgia: Le foto stampate spesso evocano ricordi personali e sentimenti di nostalgia. La condivisione di album fotografici fisici può facilitare conversazioni intime basate su ricordi con amici e familiari.
3. Creazione e personalizzazione: L'atto di stampare e creare fisicamente un'immagine (come un album fotografico fatto a mano) può essere un'esperienza intima. La personalizzazione di un album fotografico, ad esempio, può riflettere i sentimenti e le relazioni personali dell'individuo.

Intimità nell'Immagine Digitale:

1. Condivisione e comunità: Le immagini digitali possono essere facilmente condivise con persone in tutto il mondo, consentendo connessioni e interazioni sociali a distanza. Le persone possono condividere esperienze intime attraverso piattaforme di social media.
2. Intimità emotiva: Nonostante la mancanza di tangibilità, le immagini digitali possono ancora catturare momenti emotivi intensi. Un'immagine digitale può trasmettere emozioni intime come amore, felicità o tristezza.
3. Espressione creativa: Piattaforme digitali come Instagram permettono alle persone di esprimere la propria creatività attraverso la fotografia, creando immagini intime che riflettono il mondo interiore del creatore.
4. Condivisione di momenti importanti: Le immagini digitali vengono spesso utilizzate per condividere momenti significativi della vita, come matrimoni o nascite. Anche se condivise digitalmente, queste immagini possono ancora creare un senso di intimità con chi le guarda.

In conclusione, l'intimità nell'immagine digitale è diversa da quella fisica ma non è meno valida. L'ambiente digitale ha aperto nuove porte per connessioni intime, consentendo alle persone di condividere, esplorare, e comunicare esperienze personali ed emotive attraverso il mezzo delle immagini. Questa

intimità è mediata dalla tecnologia, ma le emozioni e i significati collegati alle immagini digitali sono autentici e significativi per molte persone.

Appare evidente come le risposte dell'intelligenza artificiale in merito alle complesse domande sulla sostanza e l'intimità di un'immagine siano dicotomiche. Da un lato l'algoritmo riconosce che l'intelligenza artificiale non può comprendere il significato profondo di un'immagine e afferma che solo nell'osservatore risiede l'interpretazione emotiva. Da un altro lato delinea dei nuovi parametri per un'intimità all'interno del *frame work* digitale dichiarando, però, che l'emozione può essere solo interpretata dalla soggettività umana.

Conclusioni

Dopo le risposte ambivalenti di ChapGPT non resta che chiedersi se ci sono ancora gli strumenti per definire il domani che riguarda la dicotomia tra la forma e la sostanza e quello tra l'intimità e il rapporto con i sensi nel contesto dell'immagine digitale.

Lo scenario futuro sembra delineare un ambiente *phygital* dove lo sviluppo della tecnologia e dell'intelligenza artificiale potrebbero aprire nuove strade nell'arte generativa in grado di creare contenuti che possano stimolare i sensi dell'esperienza digitale, ma anche l'intimità dei sentimenti e della coscienza umana. È ancora presto per raffigurare quel domani. Un domani in cui le opere d'arte e le immagini generate digitalmente potranno evocare emozioni umane autentiche, sfidando la nostra percezione a distinguere tra ciò che è creato dall'uomo e ciò che è creato dalla macchina.

Da questo punto di vista l'intimità nell'era digitale si presenta come un terreno di costante esplorazione e sfida. Un terreno in cui la nostra capacità di discernere tra l'autenticità e la superficialità nell'immagine prodotta o consumata nel contesto digitale giocherà un ruolo centrale. E definirà la profondità della nostra intimità con l'immagine stessa.

Riferimenti bibliografici

- Baudrillard, J. (1994) *Simulacra and Simulation*. Michigan. The University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (2021) *Simulacri e Impostura. Bestie, Beauborg, apparenza e altri oggetti*. Milano: PGreco.
- Benjamin, W. (2014) *L'opera d'arte dell'epoca della sua riproducibilità tecnica*. Torino: Einaudi.
- Berger, J. (2022) *Sul Guardare*. Milano: il Saggiatore.
- Debord, G. (2021) *La società dello spettacolo*. Milano: Baldini Castoldi.
- Diodato, R. (2005) *Estetica Digitale*. Milano: Mondadori.
- Garroni, E. (1992). *Estetica. Uno sguardo attraverso*. Milano: Garzanti.
- Han, B-C. (2019). *La Salvezza del Bello*. Milano: Nottetempo.
- Sontag, S. (2004) *Sulla Fotografia*. Torino: Einaudi.



Strumenti ed effetti della tecnica

Guido Olivero*

Abstract

La nostra epoca è scandita dai dispositivi, che in ogni settore si susseguono a ritmi crescenti. Questi agenti intelligenti progettati dal genere umano influenzano sempre più i contesti d'impresa e queste per funzionare al meglio hanno sempre più bisogno di congegni innovativi. Ad onore del vero la vita delle imprese grandi o piccole è sempre stata caratterizzata dai meccanismi. Le apparecchiature sono state alla base delle varie rivoluzioni industriali. Dalla macchina a vapore, all'energia elettrica, ai computer ed oggi al digitale che costituisce l'elemento cardine della cosiddetta Intelligenza Artificiale. Questo testo ripercorre l'evoluzione di queste tappe, evidenziando i cambiamenti a livello organizzativo.

Parole chiave: dispositivo, agente intelligente, congegno, meccanismo, intelligenza artificiale.

Our era is marked by devices, which are increasingly emerging across all sectors. These intelligent agents designed by humanity are having a growing influence on business contexts, and to operate effectively, they increasingly require innovative gadgets. Indeed, the life of companies, whether large or small, has always been characterized by mechanisms. Equipment has been at the heart of various industrial revolutions. From the steam engine to electricity, to computers, and now to digital technology, which constitutes the cornerstone of so-called Artificial Intelligence. This text traces the evolution of these milestones, highlighting their impact on organizations.

Key words: device, intelligent agent, gadget, mechanism, artificial intelligence.

Indirizzi/Adresses

*Docente IUSTO, guido.olivero@ius.to

1. Il punto di partenza: l'innovazione tecnologica ha determinato cambiamenti radicali negli assetti produttivi ed organizzativi



I congegni frutto dell'innovazione portata avanti dagli umani oggi hanno ritmi formidabili che potremmo definire esponenziali. Per rappresentare questa realtà qualcuno ricorre alla scacchiera e afferma che in termini di innovazione siamo oramai giunti a metà della tavola quadrata formata da sessantaquattro caselle. Da quel punto in poi, come sanno bene i giocatori di scacchi, ogni raddoppio comporta numeri enormi che sull'ultima casella sono pari a due elevato a sessantaquattro meno uno. Potremmo anche far ricorso alla profezia di Gordon Moore, secondo cui la potenza computazionale dei dispositivi è destinata a raddoppiare su periodi temporali brevissimi. Lui parlava di circa 18 mesi, oggi si ragiona su pochi mesi. In questo scenario convenzionalmente definito "aumentato" le imprese sono chiamate a scelte di investimento sempre più articolate e complesse che richiedono sempre più strette collaborazioni con qualificati Centri di Ricerca e con le migliori Università del mondo. Collaborazioni o ricerca di competenze che, come vedremo nello sviluppo del ragionamento, riguardano sia aspetti tecnici che aspetti di natura sociale e psicologica. Anche perché i dispositivi non solo sono inventati dagli umani, ma sono governati dagli umani. Qualche filosofo a ragione sostiene che la nostra era è caratterizzata dalla tecnica che costringe e subordina l'umano ai dispositivi cambiandone in una certa qual misura la sua vita e, ovviamente, non solo lavorativa. Gli rimane la possibilità di mo-

dificarli, o anche rifiutarli, ma comunque il vincolo nei loro confronti è sempre più stringente e pervasivo ed il libero arbitrio è oramai limitato. Un filosofo da tempo va dicendo e scrivendo che i marchingegni si sviluppano al di là delle capacità di previsione umana e quindi di fatto sono incontrollabili e quindi sono dei potenziali generatori d'ansia nel genere umano. La paura verso i congegni innovativi è presente dalla notte dei tempi. Ad esempio, sotto Tiberio un artigiano inventò un vetro infrangibile, l'imperatore lo fece decapitare per la interessata paura che il suo uso facesse deprezzare l'oro (cf. Petronio, *Satyricon*). Curiosa a tal proposito anche la scritta sul muro esterno del tempio di Apollo - Dio del sole - a Delfi che, accanto alla più nota frase "conosci te stesso", ne esibiva un'altra che diceva "niente di troppo". Avvicinandoci alla nostra epoca, precisamente al 1925, apparve un articolo su *Science and Invention* per smentire che la radio causasse la siccità, uccidesse i volatili o facesse esplodere gli aeroplani. La formidabile scoperta dell'energia elettrica venne condizionata dal dispositivo dell'interruttore perché molti avevano il timore di attivarlo per la paura di rimanere fulminati. Da non dimenticare, infine, che per lungo tempo molte persone non hanno installato il *wi-fi* nel timore che facesse male al cervello, ecc.

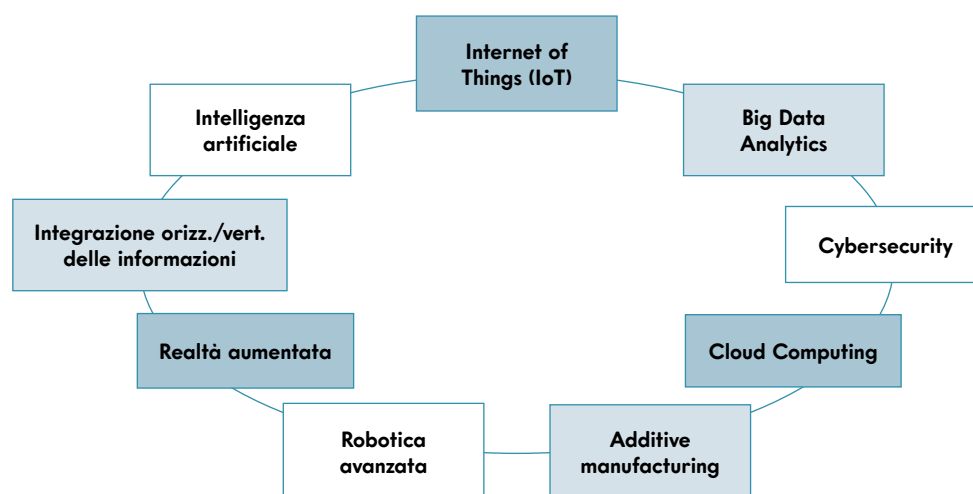
Le preoccupazioni di tutt'altra natura tuttora permangono sul fronte dei nuovi dispositivi: basti pensare che recentemente, e per circa un mese, nel

nostro Paese è stato vietato l'uso di ChatGPT¹ che, secondo il Garante della Privacy, mancando l'informativa agli utenti circa il motore di ricerca (Open AI), non poteva raccogliere i dati, in quanto potenzialmente lesivo della *privacy* degli individui. Situazione per certi aspetti paradossale superata con uno strano accordo tra Garante e fornitore del potente dispositivo in base al rispetto di alcune regole sulla riservatezza, ma forse anche perché questi si era reso conto che avrebbe dovuto bloccare tutta una serie di dispositivi come Google Bard, potente strumento di generazione testi o solo per citarne ancora

uno Microsoft Bing Chat, una applicazione di *chatbot* (software che elabora e simula le conversazioni umane, consentendo agli utenti di interagire con i dispositivi digitali), dei primi anni Duemila.

Bloccare questi dispositivi secondo i direttori scientifici di importanti Poli di Ricerca nazionali ed internazionali determinerebbe un effetto negativo sui tanti settori e campi della ricerca e sull'intero tessuto industriale, in quanto tutti i settori organizzativi e di sviluppo prodotti e servizi sono strettamente collegati ai tanti dispositivi interconnessi all'intelligenza artificiale.

2. La "rivoluzione 4.0" è guidata dall'interazione di alcune tecnologie di digitalizzazione, automazione e connettività



Come si pensa che sappia bene chi legge queste riflessioni, non solo questi marchingegni sono funzionali al miglioramento dei processi in termini di semplificazione ed efficienza, ma quest'insieme di dispositivi facilitano innovazioni tecniche che consentono di lavorare meglio ed in una certa qual misura anche in sicurezza. Circa il lavorare meglio pensiamo ad esempio al nuovo dispositivo denominato *Copilot avanzato 365*, immesso sul mercato da Microsoft a fine 2023: questo strumento è in grado di realizzare in automatico presentazioni, calcoli,

seguire più riunioni in contemporanea su piattaforma *Teams* e fare sintesi per chi non è collegato, dando anche indicazioni sul clima della riunione stessa, ecc. Inoltre su *Outlook* (programma di posta elettronica), è in grado di riepilogare selezionare in automatico le *mail* importanti ricevute e a queste può inviare in automatico risposte con contenuti e stili diversi, ecc. Questo tipo di automazione libera tempo prezioso a molti ruoli aziendali e soprattutto a quelli di coordinamento. Per quanto riguarda la sicurezza sul lavoro pensiamo a tutte quelle attività

1 ChatGPT è l'acronimo di Chat Generative Pretrained Transformer, una struttura di reti neurali artificiale, dotata della capacità di generare e dare velocemente risposte a problemi complessi. Dante definirebbe questo dispositivo di intelligenza artificiale generativa "Natura generata il suo cammino simil farebbe sempre a' generanti" - Paradiso, canto VIII.

svolte in spazi confinati², dove attraverso questi potenti congegni si possono monitorare, nonostante le condizioni strutturali avverse, i movimenti di un addetto: se questi stesse male, si riuscirebbe a intervenire immediatamente e questo spesso significherebbe salvargli la vita. Vi sono dispositivi che sono in fase di sperimentazione operativa anche in altri settori. Prendiamo ad esempio il settore ferroviario, dove l'applicazione di IoT (Internet of Things) e Big Data Analytics servirà sempre più per l'analisi predittiva utile alla manutenzione dinamica dei convogli ferroviari e il monitoraggio da remoto dei parametri in tempo reale. La piattaforma robotica ARGO (Autonomous Robotic Inspection of rolling stocks) impostata dalla Scuola Superiore Sant'Anna di Pisa è in grado già oggi di effettuare l'ispezione remota della parte inferiore dei treni. Si spera che con questi strumenti robotizzati in accoppiamento con la telediagnostica si possano evitare infortuni mortali per la manutenzione in chiaro sulle linee ferroviarie italiane e del mondo.

E ancora non si possono non citare quei macchinari di ultima generazione denominati esoscheletri finalizzati a ridurre l'affaticamento e migliorare l'ergonomia, o quelli che rendono ibridi gli umani ad esempio con speciali protesi che coniugano l'elettronica con la meccanica fine e la biologia o i sensori basati sull'intelligenza artificiale che consentono la diagnosi precoce di diversi tumori, o quelli che servono a selezionare rapidamente nuovi bersagli farmacologici e quindi progettare nuove molecole in grado di aggredire gravi patologie in tempi brevi, ecc.

Quindi sono tanti i dispositivi *super tech* a salvaguardia e a supporto della vita degli umani, senza ovviamente dimenticare i benefici relativi alla competitività per le aziende. Vi sono strumenti, congegni, costituiti quindi da elementi artificiali e da algoritmi automatici in grado di raccogliere miriadi di dati per generare e fornire input utili alla convivenza umana. Va comunque osservato che le conseguenze positive o negative di molti di questi congegni restano al momento e in parte ancora imprevedibili. L'impossibilità di prevedere il futuro circa l'evoluzione della tecnica potrà essere formalmente mitigata per alcuni di questi sistemi da una regolamentazione sovranazionale. Tali norme regolatorie sono da tempo auspiccate da più parti, a partire dai leader delle più

grandi aziende che sviluppano dispositivi tecnologici avanzati. In questi mesi si susseguono riunioni riservate al Senato americano alle quali partecipano gli amministratori delegati di grandi aziende americane quali: Microsoft, Meta, Nvidia, Open AI, ecc. Sulle modalità e sui contenuti della regolamentazione al momento la pagina è tutta da scrivere; sulla questione forse entro fine 2024 l'Unione Europea dovrebbe emanare l'AI Act, una sorta di standard per lo sviluppo e la distribuzione responsabile ed etica dell'intelligenza artificiale. Anche Papa Francesco nelle recenti giornate per le Comunicazioni Sociali ha affermato: «È importante guidare l'intelligenza artificiale e gli algoritmi perché vi sia in ognuno una consapevolezza responsabile nell'uso e nello sviluppo di questi [...] strumenti [...] che devono essere orientati a migliorare la vita della persona umana».

Al di là di questi aspetti importanti e da prendere seriamente in considerazione è il fatto che comunque siamo tutti quanti partecipi di una radicale trasformazione del mondo e quindi anche delle imprese e dire, come afferma qualcuno, che il fine di tutto questo sia solamente la creazione di ricchezza economica forse è piuttosto riduttivo. È vero che con tutta una serie di dispositivi si è in grado di aumentare la produttività e quindi la redditività dell'impresa attraverso la velocità e la precisione nel realizzare i beni ed i servizi, ma da tempo il concetto di ricchezza è un elemento di quel sostantivo maschile denominato valore che ricomprende tutta una serie di aspetti ulteriori e importanti che si sommano al concetto di ricchezza. Per essere più chiari, oggi l'innovazione è funzionale alla ricchezza solamente se è sostenibile e questo elemento rappresenta una parte fondamentale di quel concetto di valore espresso poc'anzi. Proviamo a soffermarci su questo pilastro importante del valore che è la sostenibilità ed in particolare quella a valenza ambientale, che nella nostra epoca ha un significato straordinario per la nostra sopravvivenza su questo nostro sempre più bistrattato pianeta. Il tema ambientale ha un infinito bisogno di congegni di meccanismi o per essere più ampi nel ragionamento di innovazione e ovviamente di investimenti cospicui in tale direzione. Proviamo a circostanziare e pensiamo a quella non marginale minaccia rappresentata dalla crisi idrica che da anni sta condizionando vaste aree d'Europa e del mondo. Fermiamoci al nostro

2 Per spazio confinato si intende un'area di lavoro caratterizzata da limitate aperture di accesso e da una ventilazione naturale sfavorevole, in cui una persona può essere esposta a rischi per la sicurezza e la salute durante l'esecuzione del lavoro.

bel paese che è l'Italia dove abbiamo carenze idriche ovunque e dove non solo non abbiamo riserve d'acqua sufficienti ma invece utilizzi spesso scriteriati da parte del mondo industriale ed agricolo e purtroppo anche da parte dei cittadini. Ad oggi le perdite d'acqua potabile stimate a livello nazionale sono oltre il 40% tra acqua immessa e acqua consegnata, milioni di metri cubi d'acqua persi o quasi persi. In Italia si consuma pro-capite giornalmente circa 170 litri contro una media europea di 120 litri con Paesi virtuosi come la Francia ed il nord Europa con 100 litri pro-capite (quindi non solo perdite ma consumi elevati). In Italia sono consumati all'anno per usi umani circa 9 miliardi di metri cubi d'acqua e gli usi impropri non li registriamo solamente nel consumo umano, ma enormi quantità vengono consumate e, purtroppo, anche sprecate nei settori sopracitati.

Per riportare le perdite sui valori accettabili, cioè nell'ordine di un 10% al di là della sostituzione di migliaia di chilometri di reti idriche con costi impossibili per le attuali casse municipali, bisognerebbe far ricorso, anche in questo settore, ai dispositivi intelligenti, come gli *smart meter* (i contatori intelligenti) ad ultrasuoni, che sono in grado di individuare giornalmente i consumi d'acqua e gli eventuali salti di pressione e capire in tempo reale quando questi sono anomali e quindi far scattare gli *alert* per individuare le probabili perdite. A fronte di questi avvisi i tecnici possono intervenire con strumenti specifici oggi sempre più sofisticati che vanno dalle mappe satellitari che rilevano le anomalie acquedottistiche oppure per aumentare la precisione e a costi meno rilevanti utilizzare i droni con termocamera che si muovono sui tracciati individuati dalle mappe cartografiche e rilevano, attraverso le comparazioni della temperatura dell'acqua persa nel sottosuolo e la temperatura sopra suolo, la perdita.

Il settore dei cicli industriali idrici nelle sue varie articolazioni si colloca nelle prime posizioni per potenzialità di applicazione delle innovazioni. Il settore dell'H₂O, come noto, è fondamentale ed è tra i settori essenziali per la salute umana. Louis Pasteur affermava che "noi beviamo l'80% dei nostri malanni". Quindi uno di quei settori che rientra giustamente a pieno titolo nell'agenda ONU 2030, per lo sviluppo sostenibile. In altri termini, il settore è al centro dell'economia circolare e le aziende che se ne occupano hanno un ruolo importante nel sostenerla facendo sempre più ricorso a dispositivi tecnologici all'avanguardia o anche basici, pensando al fatto che ancora oggi in Italia circa 2 milioni di cittadini resi-

denti in 379 comuni non hanno le fognature e ovviamente niente impianti di depurazione. Peccato a partire dal fatto dell'inquinamento rilevante dei suoli e dei corpi idrici, ma si perde anche l'opportunità della produzione di biogas dal trattamento dei fanghi residuali dal loro processo depurativo che è energia consumabile a buon prezzo e con dispositivi chimici evoluti, esempio fotosintesi anossigena (cioè senza ossigeno) si può recuperare anche lo zolfo o meglio l'idrogeno solforato (H₂S) che una volta trasformato in bio-zolfo si può utilizzare in agricoltura. Infine non si possono non richiamare nel settore idrico i nuovi dispositivi di potabilizzazione delle acque che consentano di ridurre se non eliminare la clorazione - «le chlore n'est pas du sucre» dice Antoine Frérot pdg de Veolia, «le géant français de l'environnement pour la gestion de l'eau, des déchets et de l'énergie». Cloro, che secondo le più autorevoli fonti scientifiche internazionali non aiuta di certo la salute umana. Tra i nuovi strumenti a sostituzione del cloro citiamo le *Smart Materials*, spugne intelligenti trattate con il grafene, all'ultimo stadio della ricerca presso l'Istituto Italiano di Tecnologia di Genova, che sono in grado di assorbire nel processo di potabilizzazione dell'acqua tutti gli inquinanti. Su quest'impegno oramai indifferibile, interessanti e utili sono i dispositivi in via di predisposizione da parte del Politecnico di Torino. Gli studi oramai avanzati riguardano i processi di cavitazione basati sulla pressurizzazione dell'acqua all'interno delle condotte con la formazione di particolari bolle ad elevata temperatura che quando collassano abbattano tutti gli inquinanti.

Dopo questi brevi cenni a possibili congegni utili alla salvaguardia ambientale ed umana, per certi aspetti volutamente disallineati, ma comunque tutti quanti afferenti a quel scivoloso aggettivo che è *device* dispositivo non possiamo di certo chiudere la riflessione senza tornare a pensare agli impatti che questi hanno e avranno sugli umani che li devono utilizzare nei contesti organizzati e che quindi entrano a pieno titolo nelle attività lavorative che questi devono e dovranno espletare. Qui entriamo nel campo complicato delle relazioni operative tra le tecnologie avanzate e l'umano lavoratore, in altri termini facciamo riferimento alle competenze necessarie per poter sopravvivere all'interno dei contesti organizzati avanzati o come si usa da tempo definire aumentati. Secondo il McKinsey Global Institute la domanda in Europa di competenze digitali avanzate e scientifiche avrà un incremento di circa un + 40% tra il 2022 ed il 2030. A fianco di questo incremento di richiesta di compe-

tenze tecnico-scientifiche ci sarà per lo stesso periodo anche una crescita di circa un 10% di richiesta per le competenze psicologiche.

Ma l'acquisizione di queste competenze purtroppo non sarà alla portata di tutti. I lavoratori a bassa e media scolarità non verranno confinati nella cosiddetta riserva indiana dei superspecializzati e quindi tutelati, ma molti di questi, purtroppo, verranno messi in "transito". Terribile sostantivo maschile che nei contesti aziendali significa quasi sempre perdita del posto di lavoro. Si stima che nei prossimi quindici anni la quota di lavoratori italiani a rischio sostituzione potrebbe essere del 14,9%, vale a dire circa 3,2 milioni di lavoratori di cui un 57% uomini ed un 43% donne. Il rischio di sostituzione uomo-macchina riguarderà soprattutto i lavori ripetitivi cioè quelle attività meno complesse dove gli elementi di creatività e di relazione sono poco rilevanti se non inesistenti. Se questa stima fosse esatta, questa contrazione dei posti di lavoro significherebbe, nel periodo di riferimento, una riduzione dei consumi pari a 43 miliardi di Euro, con una contrazione del PIL (Prodotto Interno Lordo) di circa 70 miliardi/€ ed una diminuzione del gettito fiscale di circa 30 miliardi/€. Per bilanciare la perdita, che avrà effetti devastanti sul sistema economico e finanziario italiano da tempo malmesso, bisognerà creare nuovi posti di lavoro correlati ai nuovi dispositivi, alcuni dei quali sommariamente descritti in questo breve scritto. Sempre secondo gli analisti, con i nuovi congegni che potranno essere utilizzati dalle imprese italiane, sia pubbliche che private ed anche se in misura minore da quelle familiari, nei prossimi quindici anni si prevede la creazione in uno scenario non accelerato di circa un milione di posti di lavoro che in parte forse potrebbe recuperare i valori persi ipotizzati.

Va però detto che questa situazione di prospettiva richiederà sforzi di riconversione per una marea di lavoratori non banali e in parte non possibili per tutti. Il tema della formazione professionale e più in generale dell'istruzione sarà una delle strategie che consentirà di governare al meglio quest'epoca di forte accelerazione dei dispositivi innovativi. Sarà fon-

damentale garantire l'accesso universale all'istruzione secondaria superiore, l'accessibilità ai programmi universitari e l'attivazione di politiche a supporto del *life-long learning*. Questo vale in particolar modo per i giovani, senza però dimenticare, dove si potrà, di fornire attività di formazione alle generazioni meno giovani per poter loro consentire di rimanere competitivi sul mercato del lavoro. Per queste figure professionali saranno importanti i programmi di *reverse mentoring*, in cui non è più il lavoratore *senior* ad affiancare quello *junior*, ma viceversa sulle istruzioni all'utilizzo delle nuove tecnologie. Importante sarà comunque gestire le proprie energie ed emozioni, in considerazione del fatto che la vita di lavoro oramai è caratterizzata sempre più da successi ed insuccessi e soprattutto da ripartenze dove il tema della *restartability*, cioè gestire i nuovi inizi lavorativi, è centrale. Gli aspetti psicologici quindi entrano in campo in modo rilevante, e così dicasi per il *remote working*, dove la capacità di auto-organizzazione del proprio lavoro diventa fondamentale e la tenuta emotiva e psicologica, in termini di gestione dello stress, sarà sempre più necessaria, per non subire negativamente le tante sollecitazioni generate dalla tecnologia. Evitando, dunque, di trovarsi in quella situazione o disfunzione di squilibrio tra capacità della persona e quanto le è e le sarà richiesto dal ruolo assegnato. Questa situazione, denominata *straining*, purtroppo spesso porta le persone in quella terribile situazione di "transito". Chiudiamo il nostro contributo con la consapevolezza che i dispositivi continueranno a modificare il mondo dei lavori, costringendo i lavoratori, le aziende e le istituzioni a fare di tutto affinché le loro abilità siano sempre adeguate ai marchingegni ritenuti utili a creare valore sostenibile. Queste trasformazioni che da sempre consumano energie cognitive e psicologiche richiederanno adattamenti veloci delle competenze che nonostante la fatica che s'è fatta per acquisirle, in un attimo svaniranno e bisognerà continuamente mantenerle per poter governare quei dispositivi che segnano e segneranno sempre più, nel bene e nel male, la vita degli umani.

Riferimenti bibliografici

Ferraris, M. & Saracco, G. (2023). *Tecnosofia*. Roma-Bari: Laterza.

Galimberti, U. (1999). *Psiche e techne. L'uomo nell'età della tecnica*. Milano: Feltrinelli.

Harvard Business Review Italia (2022). *Il futuro del lavoro*.

Mc Kinsey & C. (2022). *Jobs lost, jobs gained: what the future of work will mean for jobs, skills and wages*.

Ricerca Ambrosetti Club (2022). *Tecnologia e lavoro: governare il cambiamento*. The European House.



Dispositivi di protezione individuale

Fabio Sbattella*

Abstract

La psicologia dell'emergenza si occupa di tutti i processi psichici che preparano, accompagnano e riparano i danni causati da eventi improvvisi e lesivi. Per questo si occupa delle persone colpite da incidenti (di trasporto, domestici, sul lavoro) oltre che delle organizzazioni e delle comunità ferite da disastri, catastrofi e crisi (Sbattella 2020). Per quanto riguarda la prevenzione degli incidenti, in particolare, la psicologia dell'emergenza si interessa della percezione dei rischi e dei comportamenti che aumentano la sicurezza e la protezione dei singoli e delle collettività. E non lo fa studiando solo la psicologia individuale. Lo studio dell'incidentalità sui luoghi di lavoro, ad esempio, obbliga ad allargare l'orizzonte delle osservazioni alle dinamiche dei sistemi sociotecnici, alle logiche organizzative e alle culture connesse agli incidenti stessi. In queste pagine cercheremo di riflettere su un aspetto puntuale della cultura che promuove la sicurezza nei luoghi di lavoro oggi in Italia. Concentreremo la nostra attenzione sui Dispositivi di protezione individuale, strumenti a cui è data ampia attenzione in questo settore. Rifletteremo su questi strumenti e sulla loro diffusione considerandoli degli artefatti, cioè degli oggetti in grado di influenzare pensieri ed azioni, poiché portatori impliciti della cultura che li ha prodotti (Vygotskij, 1934). Cercheremo in queste righe di evidenziare come la decisione di chiamare questi strumenti dispositivi non sia neutrale e porti con sé, implicitamente, alcune visioni del mondo che poi dirigono atteggiamenti e comportamenti personali e collettivi. Vedremo come l'introduzione dell'acronimo DPI (Dispositivo di Protezione individuale), usato per descrivere strumenti di lavoro usati da secoli e conosciuti con altri nomi, sia motivato dalla connessione esistente tra questi oggetti e alcune istituzioni, leggi e poteri che li hanno concepiti e prescritti, come teorizzato da M. Foucault (1976) e da G. Agamben (2006). Useremo questo esempio circoscritto per esaminare come sia possibile, attraverso strumenti di uso quotidiano e termini tecnici, diffondere alcune logiche di controllo interpersonale, che impattano sia sulle dimensioni organizzative del lavoro che sui vissuti dei singoli.

Parole chiave: psicologia dell'emergenza, dispositivi di protezione individuale, incidenti, crisi, controllo.

Psychology of emergency deals with all the psychological processes that prepare for, accompany, and repair the damage caused by sudden and harmful events. This includes individuals affected by accidents (transport, domestic, workplace) as well as organizations and communities impacted by disasters, catastrophes, and crises (Sbattella 2020). Regarding accident prevention, psychology of emergency specifically focuses on the perception of risks and behaviors that enhance the safety and protection of individuals and communities. It does not limit itself to studying individual psychology. For instance, studying workplace incidents necessitates broadening the scope of observations to include the dynamics of sociotechnical systems, organizational logics, and the cultures associated with the incidents themselves. In these pages, we will reflect on a specific aspect of the culture that promotes workplace safety today in Italy. We will focus our attention on Personal Protective Equipment (PPE), tools that receive significant attention in this field. We will consider these tools and their dissemination as artifacts, namely objects that can influence thoughts and actions, as they implicitly carry the culture that produced them (Vygotsky, 1934). We aim to highlight how the choice to call these tools "equipment" in the sense of "devices" is not neutral and implicitly carries certain worldviews that shape personal and collective attitudes and behaviors. We will examine how the introduction of the acronym PPE (Personal Protective Equipment), used to describe tools that have been in use for centuries and known by other names, is motivated by the connection between these objects and various institutions, laws, and powers that conceived and prescribed them, as theorized by M. Foucault (1976) and G. Agamben (2006). We will use this specific example to explore how everyday tools and technical terms can disseminate certain logics of interpersonal control, impacting both the organizational dimensions of work and individual experiences.

Key words: psychology of emergence, individual protective device, accident, crisis, control.

Indirizzi/Addresses

*Docente Invitato IUSTO, fabio.sbattella@ius.to

Introduzione

Che cosa è un dispositivo ed in particolare un dispositivo di protezione?

Nel linguaggio della filosofia contemporanea un dispositivo è un particolare insieme di elementi, concreti e discorsivi, agiti dal potere e in grado di controllare, dirigere e contenere le condotte dei soggetti (Foucault, 1976).

In ambito legale è un documento o parte di una sentenza in cui si ordina, si stabilisce, si dispone qualcosa che deve essere fatto per volontà di una autorità e in conseguenza di una decisione.

Per chi si occupa di sicurezza sul lavoro, tuttavia, questo termine rimanda primariamente al linguaggio ingegneristico. In questo contesto, i *dispositivi* (in inglese, *device*) sono congegni, accorgimenti, meccanismi, apparecchi, componenti di una macchina abbastanza complessi, progettati per specifici scopi e funzioni. In particolare, i *dispositivi di sicurezza* sono artifici o parti di macchina in grado di arrestare, frenare o bloccare ingranaggi e catene di montaggio, scaricare pesi o interrompere processi, impedire ritorni di fiamma o movimenti pericolosi, segnalare livelli, pressioni, valori o temperature pericolose. Essi sono concepiti per la protezione degli utilizzatori di macchinari potenzialmente pericolosi.

In uno dei primi e più importanti Decreti Legislativi italiani sulla sicurezza del lavoro (DPR 547/55)¹, ad esempio, si parla ben 139 volte dell'obbligo di dotare macchine e strumenti pericolosi di *dispositivi di sicurezza*: artifici o parti di macchina in grado di impedire azioni della macchina o del manovratore, che possano risultare lesivi per la salute del lavoratore che la utilizza.

L'attenzione di chi si occupa di sicurezza sul lavoro in Italia, è oggi però concentrata soprattutto su di un'altra tipologia di *dispositivi di sicurezza*: i cosiddetti DPI (*dispositivi di protezione individuale*). Di cosa si tratta e perché sono così importanti per qualificare le attuali politiche di protezione di lavoratori? È possibile dare tre diverse definizioni di Dispositivo di protezione individuale.

In senso ampio, possiamo definire *dispositivi di protezione individuale tutti gli oggetti che hanno la funzione di salvaguardare la singola persona dai danni potenziali, provocati da agenti dannosi per la salute*. Si tratta di capi di vestiario, accessori, strumenti che

puntano a ridurre il rischio, per le persone che li utilizzano, di contrarre malattie o di esser lesionati durante un'attività specifica.

In buona sostanza, tutti gli abiti (compresi quelli da lavoro) hanno questa funzione protettiva. Scarpe, cappelli, sciarpe, guanti, ombrelli sono alleati quotidiani dell'umanità da millenni, contro i danni prodotti potenzialmente dall'acqua, dal fuoco, dal fumo, dalle temperature alte o basse, da sassi, lame, spine, schegge, insetti etc. Questi abiti ed accessori proteggono chi li indossa contro aggressioni meccaniche superficiali (guanti da giardinaggio, ditali per cucire, ecc.); da scottature, urti, sostanze dannose (guanti, grembiuli); da agenti atmosferici insidiosi (copricapi, indumenti stagionali, scarpe e stivali, ecc.); raggi solari (occhiali da sole, visiere).

Una seconda definizione appare più specifica: *Dispositivo di Protezione Individuale è ogni equipaggiamento progettato, pensato e commercializzato come protezione del corpo e della salute, parziale o totale, da un determinato pericolo in un particolare contesto*. Questa definizione si riferisce in modo più mirato alle attrezzature specificatamente usate in ambito lavorativo, sanitario, militare, domestico, sportivo e ricreativo così come nei trasporti e nella lotta antincendio.

Essa comprende dunque oggetti particolari e appositamente creati, come, ad esempio, paracolpi, gambali, visiere e paradenti per i giocatori di molti sport di squadra; copri ago per le siringhe, elmetti e caschi per ogni attività movimentata.

Una definizione ancora più stringente è però la seguente: *sono DPI (Dispositivi di Protezione Individuale) quelle attrezzature dedicate alla protezione del corpo e della salute di un singolo lavoratore, rispetto a specifici pericoli in un particolare contesto, conformi a precisi requisiti, il cui uso è obbligatorio per legge e le cui caratteristiche sono standardizzate per garantire specifici livelli di resistenza*.

In questa accezione, sono considerati DPI (l'introduzione del maiuscolo non è casuale, così come la riduzione della locuzione ad un acronimo scritto in stampatello maiuscolo) i mezzi di protezione elencati in una apposita tabella ministeriale, conformi agli standard internazionali (CE; ISO), il cui utilizzo è prescritto per legge e il cui mancato uso nell'attività lavorativa è sanzionato.

In sostanza, stiamo sempre parlando di copricapi,

1 Decreto del Presidente della Repubblica. 27 aprile 1955, n. 547. Norme per la prevenzione degli infortuni sul lavoro <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/1955/07/12/055U0547/sg>.

occhiali, cuffie, mascherine, guanti, scarpe e cinture, ma non si tratta di accessori protettivi qualsiasi. Si tratta di oggetti progettati secondo standard rigidamente controllati e il cui uso è reso obbligatorio da un insieme di norme precise, che prescrivono modi e tempi di uso, prevedono sanzioni e organizzano istituzioni preposte all'addestramento e al controllo del loro corretto uso. In sintesi, come recita ad esempio il DL 81/2008², i DPI sono *dispositivi messi a disposizione* del lavoratore, conformi alle disposizioni di Legge.

Come si può intuire, le assonanze linguistiche evidenziate nella frase precedente non sono casuali e sono cariche di significato. Nel DPR 547/55 sopra citato, ad esempio, viene usato 58 volte il termine disposizione per indicare le decisioni da cui derivano gli obblighi relativi ai *dispositivi di sicurezza*, artefatti citati ben 139 volte. Nel DL 81/2008 vi sono ben 245 frasi che riguardano disposizioni e 106 ricorrenze in cui si parla di dispositivi di protezione. Queste assonanze connettono le realtà materiali (gli artefatti) ai significati e alle pratiche discorsive che le sorreggono e che sono evidenziate dalle definizioni filosofiche e giuridiche sopra richiamate. Esse rivelano una certa continuità semantica con la valenza *dispositiva* degli elementi concreti e discorsivi che costruiscono la sicurezza sul lavoro.

Come è accaduto che semplici o geniali accorgimenti di autoprotezione, usati da secoli da maniscalchi, marinai, carpentieri, agricoltori, operai e artigiani di ogni tipo, si trasformassero ufficialmente in pomposi *Dispositivi Disposti per Legge*?

Breve storia dei dispositivi di protezione individuale

Non ci occuperemo qui della lunga storia degli *abiti, degli equipaggiamenti o delle attrezzature* (non usiamo a caso questi sinonimi), utili alla protezione personale durante il lavoro.

Cercheremo solo di rintracciare il nascere della trasformazione di alcuni di questi oggetti in una categoria (DPI), il cui acronimo è denso di connotazioni legali e culturali.

L'inizio della storia contemporanea di questa mu-

tazione potrebbe essere collocato negli anni Settanta del secolo scorso (Donnelly, 1982). È infatti del 1970 l'Occupational Safety and Health Act, una legge che istituisce un programma federale negli Stati Uniti per proteggere i lavoratori da infortuni, malattie e morti legate al lavoro. Grazie ad essa, come parte del Dipartimento del Lavoro del governo degli Stati Uniti, fu istituita una nuova agenzia: l'OSHA (1971)³. Ad essa era affidato il compito di creare un programma operativo che soddisfacesse l'intento della legge. Compito dell'OSHA era indagare il fenomeno degli infortuni sul lavoro e sviluppare azioni di prevenzione. Una parte di questo lavoro era definire quali equipaggiamenti fossero indicati per proteggere i singoli lavoratori impegnati nelle diverse mansioni, previste da ciascun processo produttivo. Furono così stilate le prime liste di *Equipaggiamenti di Protezione Personale* (PPE), il cui sviluppo è proseguito fino ad oggi. Tra le azioni più recenti di OSHA, possiamo ricordare il National Defense Authorization Act (2022)⁴, provvedimento che definisce i requisiti standard degli equipaggiamenti di protezione personale in tutti gli Stati Uniti.

A livello dell'Unione Europea, una data storica per lo sviluppo del concetto di equipaggiamento di protezione personale è invece il 1989. Gli equipaggiamenti di protezione personale iniziarono infatti ad essere disciplinati in Europa dalla direttiva 89/686/CEE.

Tale direttiva è intesa a garantire che le attrezzature di protezione dei singoli lavoratori soddisfino norme comuni di qualità e sicurezza, stabilendo alcuni requisiti fondamentali. Essa stabilisce anche le condizioni per la loro immissione sul mercato e la libera circolazione all'interno del mercato unico dell'UE. La direttiva è stata adottata il 21 gennaio 1989 ed è entrata in vigore il 1° luglio 1992. Dal 30 giugno 1995 tutti gli *Equipaggiamenti di Protezione Personale* immessi sul mercato negli Stati membri dell'UE dovevano essere conformi ai requisiti della direttiva 89/686/CEE e recare la marcatura CE. Nel 1994 è stata istituita EU-OSHA è l'agenzia d'informazione dell'Unione europea nel campo

2 Decreto Legislativo 9 aprile 2008, n. 81. Attuazione dell'articolo 1 della legge 3 agosto 2007, n. 123, in materia di tutela della salute e della sicurezza nei luoghi di lavoro. <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2008/04/30/008G0104/sg>.

3 <https://www.osha.gov/personal-protective-equipment>.

4 <https://www.congress.gov/117/plaws/publ263/PLAW-117publ263.pdf>.

della sicurezza e della salute sul lavoro.⁵

Nelle diverse traduzioni della Direttiva 89/686/CEE del 1989, può essere ritrovato un interessante passaggio: ciò che in inglese è chiamato fin dall'art.1 "PPE" (*Personal Protective Equipment*) è stato tradotto in italiano con DPI (*Dispositivi di Protezione Individuale*). Nulla di simile accade nelle altre lingue neolatine nell'Unione Europea.

Nella traduzione francese dello stesso articolo della Direttiva, similmente all'inglese, si parla di *équipements de protection individuelle* (EPI). In quella spagnola di *equipos de protección individual* (EPI), in portoghese di *equipamentos de protecção individual* (EPI), in rumeno *echipamentele individuale de protecție* (EIP). Perché non si è usato anche per l'italiano la locuzione "*Equipaggiamento di protezione individuale*" (EPI)?

Il termine inglese Equipment avrebbe potuto essere tradotto in italiano come: attrezzatura, apparecchiatura, materiale, equipaggiamento, dotazione, apparato, corredo, mezzo, armamento. Dispositivo, in inglese, risulta più vicino al termine *device*, che certamente non rappresenta oggetti semplici come guanti, mascherine, scarpe etc. Perché dunque questa scelta?

La locuzione DPI non compariva in precedenti provvedimenti legislativi nel nostro paese. Come abbiamo visto, il DPR del 1955 (e anche quello dedicato a contesti speciali, emanato nel 1956⁶) parla spesso di *dispositivi di sicurezza* di cui devono essere dotate le macchine (dispositivi di segnalazione, di blocco, di arresto) mentre le protezioni individuali sono chiamate *mezzi di protezione individuale o mezzi di antinfortunistica*. Non abbiamo reperito l'utilizzo del termine DPI prima della Direttiva europea del 1989. Tale termine è però sempre utilizzato nella legislazione italiana successiva (DL 626/1994, DL 81/2008). Si tratta di una semplice e casuale scelta terminologica o di una intenzionale proposta di trasformazione concettuale? Tra luglio e ottobre 2023 abbiamo intervistato in Lombardia 40 esperti del settore (formatori, ispettori del lavoro, produttori di DPI, editori di riviste del settore, traduttori di istituzioni europee) e nessuno è stato in grado di fornire una risposta a questo quesito.

La nostra ipotesi è che questa scelta non sia affatto casuale. Scegliendo il termine dispositivo si è volu-

to forse evidenziare la continuità categoriale tra gli equipaggiamenti personali di protezione e i meccanismi di protezione di cui devono essere dotate le macchine.

In secondo luogo, la scelta terminologica dispositivo avvicina questi artefatti, nella lingua italiana, all'area semantica di ciò che è dovuto o prescritto autorevolmente. La dimensione di obbligo, insita nella prescrizione dell'uso dei DPI è enfatizzata dal termine dispositivo più che in quello di *equipaggiamento*. Infine, scegliendo il termine dispositivo si è forse voluto evidenziare la peculiarità tecnica di alcuni artefatti, che devono essere accuratamente progettati per funzioni specifiche e devono testati, se vogliono rispondere ai requisiti europei di certificazione.

Per completare il quadro storico della normativa in vigore in questo settore, ricordiamo che la direttiva 89/686/CEE è stata abrogata dalle Disposizioni del regolamento (UE) n. 2016/425 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 9 marzo 2016. In Italia, il decreto di adeguamento della normativa nazionale alle disposizioni del regolamento europeo è entrato in vigore dal 12 marzo 2019. La normativa nazionale sui DPI è stata dunque modificata, per renderla conforme a quanto previsto dal nuovo regolamento europeo (in vigore dal 21 aprile 2018).

Dispositivi conformi alle disposizioni

Una delle conseguenze della trasformazione culturale introdotta dalla locuzione *Dispositivo di Protezione Individuale* è la spinta alla responsabilizzazione di ogni singolo lavoratore nella protezione della propria salute, dell'integrità del corpo e della vita stessa. Centinaia di corsi vengono realizzati ogni anno in Italia per promuovere l'uso consapevole di questi dispositivi, in ogni ambito produttivo.

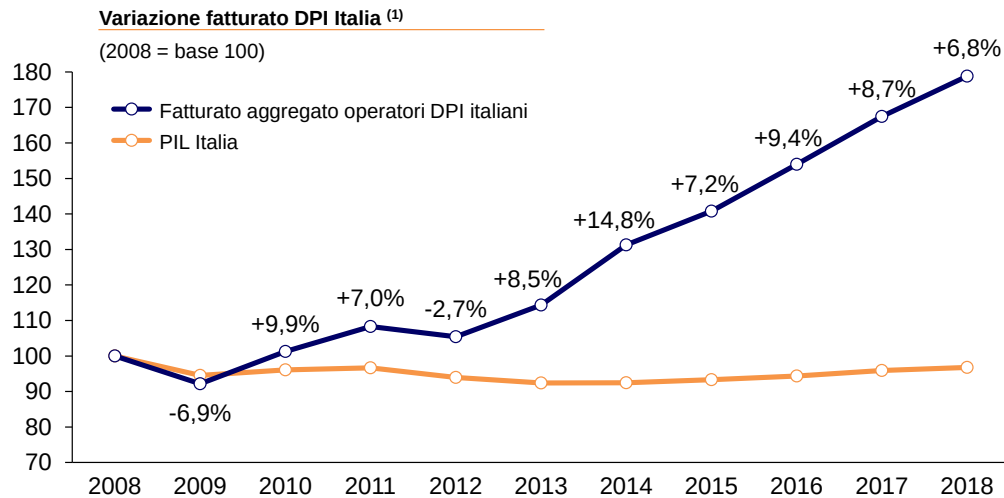
La pandemia, inoltre, ha introdotto presso ogni singolo cittadino concetti e strumenti propri dei lavori sanitari: mascherine, guanti in lattice e visiere sono stati identificati ed usati come DPI da tutti gli italiani. Dal punto di vista economico, va segnalato che provvedimenti di questo tipo hanno immediatamente aperto interessanti spazi di mercato, che riassumiamo con il grafico nella Tabella 1.

5 <https://osha.europa.eu/it>.

6 DPR 164/56.

Tabella n. 1

Variazione fatturato aggregato del panel di aziende (e confronto con PIL Italia)



Fonte: OECD e bilanci civilistici (banca dati AIDA – BvD); ⁽¹⁾ valori aggregati del fatturato del panel di aziende selezionate

Esso mostra l'incremento di fatturato di un panel di aziende italiane specializzate in DPI tra il 2008 e il 2019.

Dopo il 2020, la pandemia da Covid 19 ha ulteriormente esteso questo mercato, portando il concetto di Dispositivo di Protezione Individuale nella mente di ogni cittadino.

Va comunque ricordato che i *Dispositivi di Protezione Individuale* per i lavoratori della sanità, già prima del Covid, costituivano un'ampia fetta del mercato. Proteggere la salute dei lavoratori in contesti dove è alto il rischio di contagio e infezione è sempre stato un impegno fondamentale.

La pandemia ha tuttavia creato nuovi scenari. In linea con le indicazioni dei OMS, tutti i cittadini, in quasi tutti i paesi del mondo, sono stati autorevolmente incoraggiati a conoscere, acquistare e utilizzare quotidianamente artefatti per la protezione personale, che fino al 2019 erano considerati confinabili in ambienti e tempi speciali. Anche in questo caso, le indicazioni dei governanti andavano ben oltre al generico consiglio di proteggere le vie respiratorie nei luoghi pubblici. Esse prescrivevano l'uso di mascherine chirurgiche o addirittura FFP2 a tutti i cittadini e in tutte le interazioni ravvicinate. Decreti-legge, regolamenti, disposizioni e sanzioni

marcavano chiaramente la natura prescrittiva delle disposizioni e delle linee guida sui comportamenti individuali. Non sono mancate a questo proposito, resistenze e proteste esplicite, e non soli in Italia. Sebbene gli strumenti di protezione fossero concepiti per il benessere personale e fossero spesso distribuiti gratuitamente, il carattere prescrittivo delle disposizioni di legge è stato a volte percepito come opprimente.

Gli effetti economici di queste decisioni politiche sono stati enormi. Per fare un esempio, possiamo dire che in Italia l'import dei guanti protettivi nel 2020 è aumentato del +62% sul 2019, per un valore complessivo pari a più di 500 milioni di euro. Per gli indumenti di protezione (tute, camici impermeabili, monouso e riutilizzabili), l'import nel 2020 è aumentato del +127% sul 2019, per un valore totale di circa 595 milioni di euro. Tra le tipologie di DPI contro il Covid-19, quella per la protezione delle vie respiratorie (FFP2, FFP3 e mascherine chirurgiche), ha registrato un andamento anomalo del mercato, a seguito dei provvedimenti normativi. Nel 2020 l'import di DPI per la protezione delle vie respiratorie ha registrato un +1424% rispetto al 2019 per un valore di 3 miliardi e 178 milioni di euro (con la Cina come Paese dal quale l'Italia ha

importato quasi il 90% dei prodotti)⁷. Molte polemiche sono sorte anche perché, in emergenza, sono state previste alcune deroghe alle normative e importati DPI privi della marcatura CE.

Una delle ambiguità dell'uso diffuso di questi DPI è che essi sono stati spesso percepiti esclusivamente come strumento di riduzione del rischio personale. La loro funzione, in contesto pandemico, era invece soprattutto quella di limitare la diffusione del virus e proteggere dunque la comunità nel suo insieme. In altre parole, indossare i DPI aveva lo scopo di difendere la collettività, attraverso l'impegno personale di ciascuno e il rispetto reciproco.⁸

Tale esperienza permette di comprendere come, almeno in alcuni casi, gli artefatti ad uso personale possono essere concepiti non solo in ottica individualista, ma svolgano un ruolo sociale e culturale più ampio.

Oltre l'individuo

La forte insistenza affinché ogni lavoratore si occupi della propria sicurezza e usi correttamente i DPI più idonei potrebbe far credere che il nodo dell'incidentalità sul lavoro sia il comportamento individuale. Alcuni pensano che molti di coloro che cadono o si feriscono sul lavoro non abbiano fatto un uso corretto di DPI idonei, non li avevano a disposizione o non erano formati ad usarli.

Tale visione individualista mette in ombra la complessità del tema, sebbene abbia il vantaggio di valorizzare le responsabilità di ciascuno. Le cose non sono così semplici, e chi si occupa professionalmente di sicurezza sui luoghi di lavoro lo sa.

Le sopracitate leggi italiane relative alla sicurezza sul lavoro ricordano, ad esempio, che è obbligo del datore di lavoro di fornire ai dipendenti adeguati *dispositivi di protezione individuale*, controllarne l'effettivo uso, provvedere all'addestramento e alla formazione sul loro corretto uso. Responsabilità del singolo lavoratore è quella di segnalare eventuali ca-

renze dei DPI e farne buon uso.

Le logiche di tutela dei lavoratori, inoltre, ricordano che i DPI sono solo l'ultima frontiera della sicurezza sul lavoro. Esistono infatti i *dispositivi di protezione collettiva* (DPC), i quali proteggono un insieme di persone in quanto gruppi o comunità. Ne sono un esempio le cappe aspiranti, che devono essere collocate in contesti in cui ci sono fumi tossici o nocivi.

È inoltre noto agli esperti del settore che non vi può essere garanzia di una protezione totale dai rischi, tramite i DPI, nella maggior parte dei casi. L'uso corretto dei migliori DPI può diminuire l'entità del danno ricevuto o la probabilità di un danno alla persona, ma spesso resta la possibilità che il DPI non riesca a proteggere la persona completamente. Per questo, i DPI sono da considerarsi misure aggiuntive rispetto ad altre misure di sicurezza da mettere in atto come, ad esempio, un'attenta progettazione dei luoghi in cui si svolge l'attività (ambiente di lavoro, campo di gioco, abitazione, ecc.), un'accurata formazione, una costante informazione, un addestramento concreto, la messa a punto di misure organizzative lungimiranti, la condivisione di procedure di sicurezza, la preparazione di *dispositivi di protezione collettiva*, ecc.

Concludendo: equipaggiare o disporre la protezione?

Nonostante grandi investimenti, normative sempre più accurate, materiali innovativi e corsi di formazione continui per promuovere l'uso dei DPI, i risultati relativi alla riduzione degli infortuni sul lavoro non sono quelli sperati. Nelle due tabelle seguenti sono riportati alcuni dati italiani.

Come si può notare nella prima immagine, rispetto al 2008 i risultati appaiono molto confortanti: vi è una riduzione complessiva già nel 2017 del 42% degli accertamenti e quasi un 30% degli incidenti mortali. (ved. Tabella 2)

7 Sono questi i risultati dell'analisi "L'impatto del Covid-19 sull'import/export dei DPI nel 2020" realizzata da Assosistema Confindustria.

8 Who (2020) Rational use of personal protective equipment for COVID-19 and considerations during severe shortages Interim guidance [https://www.who.int/publications-detail-redirect/rational-use-of-personal-protective-equipment-for-coronavirus-disease-\(covid-19\)-and-considerations-during-severe-shortages](https://www.who.int/publications-detail-redirect/rational-use-of-personal-protective-equipment-for-coronavirus-disease-(covid-19)-and-considerations-during-severe-shortages)

Tabella n. 2

Tavola 7.1

Denunce di Infortunio sul lavoro e accertamenti positivi per anno di accadimento.
Anni 2008 e 2013-2017 (valori assoluti all'unità e variazioni in punti percentuali)

INFORTUNI	2008	...	2013	2014	2015	2016	2017	Variazione % 2017-2006
Denunce totali	872.499	...	601.789	576.017	555.363	560.894	560.684	-35,7
Var. annuali %				-4,3	-3,6	1,0	0,0	
di cui:								
Accertate positivamente	612.694	...	414.359	395.624	378.623	361.816	379.119	-36,1
Var. annuali %				-4,5	-4,3	0,8	-0,7	
di cui:								
Di cui denunce mortali	1.614		1.249	1.170	1.291	1.134	1.135	-29,7
Var. annuali %				-6,3	10,3	-12,2	0,1	
di cui:								
Accertate positivamente			750	736	768	674	660	-41,9
Var. annuali %				4,3	4,3	-12,2	-2,1	

Fonte Elaborazione sui dati Open Inail rilevati al 31/10/2018 - sezioni A-T Ateco 2007, esclusi marittimi; al netto di studenti e casalinghi

I dati Inail aggiornati all'aprile 2023 offrono però un quadro di relativa stabilità nell'ultimo decennio (vedi entrambe le tabelle per comporre i dati 2013-2022). Nessun ulteriore passo avanti è stato fatto, ed

anzi si registra qualche cifra paragonabile al 2013, sebbene vada considerato il ruolo della pandemia intercorsa, nel modificare i contesti lavorativi ed i rischi ad essi connessi. (ved. Tabella 3)

Tabella n. 3

Tabella B1 - Denunce d'Infortunio per modalità si accadimento e anno di accadimento

Modalità di accadimento	Anno di accadimento									
	2018		2019		2020		2021		2022	
In occasione di lavoro	541.070	83,93%	538.674	83,57%	506.609	88,51%	479.837	85,02%	609.566	86,66%
			-0,44%		-5,95%		-5,28%		27,04%	
Senza mezzo di trasporto	520.436	80,73%	519.542	80,61%	493.143	86,15%	463.581	82,14%	593.359	84,35%
			-0,17%		-5,08%		-5,99%		27,99%	
Con mezzo di trasporto	20.634	3,20%	19.132	2,97%	13.466	2,35%	16.256	2,88%	16.207	2,30%
			-7,28%		-29,62%		20,72%		-0,30%	
In itinere	103.583	16,07%	105.876	16,43%	65.791	11,49%	84.575	14,98%	93.866	13,34%
			2,21%		-37,86%		28,55%		10,99%	
Senza mezzo di trasporto	29.353	4,55%	31.876	4,95%	19.422	3,39%	23.536	4,17%	30.036	4,27%
			8,60%		-30,07%		21,18%		27,62%	
Con mezzo di trasporto	74.230	11,51%	74.000	11,48%	46.369	8,10%	61.039	10,81%	63.830	9,07%
			-0,31%		-37,34%		31,64%		4,57%	
Totale	644.653	100,00%	644.550	100,00%	572.400	100,00%	564.412	100,00%	703.432	100,00%
			-0,02%		-11,19%		-1,40%		24,63%	

Fonte Open Inail data - dati aggiornati al 30.04.2023

Gli incidenti sul lavoro rimangono dunque frequenti e in molti settori si registra una bassa compliance nell'uso dei DPI da parte dei lavoratori. Il modello lineare che fa coincidere la semplice disponibilità di uno strumento con il suo uso saggio mostra i suoi limiti. Molte ricerche hanno esaminato i fattori che aumentano la compliance nell'uso dei DPI e riducono il mancato o improprio utilizzo. Si tratta di ricerche differenziate per ambiti: edilizia, (Wong, Man & Chan, 2020), vigili del fuoco (Prati, Pietrantonio, Saccinto, Kehl, Knuth & Schmidt, 2013), sanità, agricoltura. Esse coinvolgono attività produttive in tutto il mondo: USA, Australia, Uganda, Cina, Sud est asiatico (Alruqi, Hallowell, & Techera, 2018; Christian, Bradley, Wallace, & Burke, 2009; Ford & Tetrick, 2011; Sawada, Kuklane, Wakatsuki & Morikawa, 2017).

I ricercatori concordano nell'affermare che sia necessario allargare lo sguardo oltre l'individuo. Il mancato uso dei DPI non è solo frutto di ignoranza, trascuratezza, imperizia, imprudenza o trasgressività del singolo lavoratore. Vi sono fattori dipendenti dal clima organizzativo. In particolare, giocano un ruolo significativo la pressione temporale e la ricerca avida di profitto.

Alcune ricerche concludono che sia necessario aumentare l'empowerment dei lavoratori nella scelta e nella progettazione degli strumenti di protezione personale e creare un clima di sicurezza aziendale, che vada oltre alla responsabilizzazione individuale dei dipendenti (Newaz, Davis, Jefferies & Pillay, 2019). Per fare questo, bisognerebbe forse ripen-

sare alla stessa terminologia che viene utilizzata in questo settore, almeno in Italia. Se, come abbiamo visto, i *Dispositivi di protezione* sono primariamente associati a direttive formulate da altri e a contesti normativi sanzionatori, può non essere facile coinvolgere in modo attivo e consapevole i fruitori di questi stessi artefatti. Almeno a livello formativo, invitare le persone ad equipaggiarsi per la propria protezione personale, potrebbe essere diverso dall'addestrare a utilizzare per disposizione dei dispositivi progettati e brevettati da estranei.

In ogni caso, possiamo considerare il caso dei DPI come un esempio contemporaneo di quanto descritto dai filosofi del secolo scorsi, sopracitati. La messa a punto e la distribuzione di alcuni artefatti concreti, all'interno di un gruppo sociale, veicola valori e norme precise, portando con sé forme di controllo e direzione dei comportamenti e dei pensieri. Attorno agli artefatti di protezione personale sul lavoro, trasformati in DPI certificati, sono state costruite leggi e regolamenti, sentenze ed ispettorati, enti di formazione e linee di ricerca scientifica. Un apparato discorsivo e pratico che esprime priorità e valori, fornendo ad alcuni settori ed istituzioni della società precisi strumenti di potere sulla vita individuale lavorativa e non solo.

Auspichiamo dunque, che nella prossima pandemia o crisi, possa esservi spazio affinché molti cittadini (e non solo i lavoratori della sanità), riescano ad *equipaggiarsi* nel modo migliore per proteggere sé e gli altri e non debbano attendere disposizioni dall'alto per munirsi di efficientissimi *dispositivi*.

Riferimenti bibliografici

Agamben, G. (2006). *Che cos'è un dispositivo?* Milano, Nottetempo.

Alruqi, W. M., Hallowell, M. R., & Techera, U. (2018). Safety climate dimensions and their relationship to construction safety performance: A meta-analytic review. *Safety science*, 109, 165-173.

Christian, M. S., Bradley, J. C., Wallace, J. C., & Burke, M. J. (2009). Workplace safety: a meta-analysis of the roles of person and situation factors. *Journal of applied psychology*, 94(5), 1103.

Donnelly, P. G. (1982). The origins of the Occupational Safety and Health Act of 1970. *Social Problems*, 30(1), 13-25.

Ford, M. T., & Tetrick, L. E. (2011). Relations among occupational hazards, attitudes, and safety performance. *Journal of occupational health psychology*, 16(1), 48.

Foucault M., (1976) *Sorvegliare e punire; nascita della prigione*. Einaudi, Torino.

Newaz, M. T., Davis, P., Jefferies, M., & Pillay, M. (2019). The psychological contract: A missing link between safety climate and safety behavior on construction sites. *Safety science*, 112, 9-17.

Prati, G., Pietrantonio, L., Saccinto, E., Kehl, D., Knuth, D., & Schmidt, S. (2013). Risk perception of different emergencies in a sample of European firefighters. *Work*, 45(1), 87-96.

Sawada, S. I., Kuklane, K., Wakatsuki, K., & Morikawa, H. (2017). New development of research on personal protective equipment (PPE) for occupational safety and health. *Industrial health*, 55(6), 471-472.

Sbattella F. (2020). *Manual di Psicologia dell'emergenza*. Franco Angeli, Milano.

Wong, T. K. M., Man, S. S., & Chan, A. H. S. (2020). Critical factors for the use or non-use of personal protective equipment amongst construction workers. *Safety science*, 126, 104663.



Mechanisms of the professional dream: analysis of an entrepreneurial dream (with the Loom Model)

Remigia Spagnolo*

Abstract

This contribution stands at the crossroads between work psychology and transpersonal psychology and introduces a reflection on waking dreams, specifically on the psychological mechanisms of the functioning of the professional dream (loom) understood here as a device for human growth composed of a weft from both logical and intuitive recountable and conscious work actions and choices – based on responses to life circumstances, efforts of will and paths that are delineated and mature over time (career) – and a warp. By warp we mean an unconscious dynamic psychological system at various levels in which interact not only symbols and archetypes – to which analytical psychology normally resorts for the interpretation of the nocturnal dream: hence the choice of the term professional "dream" – but also pre-existing wisdoms that predispose to intuitions and meaningful coincidences that accompany the person with a dream to realise. The proposal stems from what emerged from a qualitative research – begun in 2010 and still in progress – by means of analysis of interviews with Professional Dreamers (Spagnolo 2013): workers in various professions, entrepreneurs, artists, sportsmen, scientists. The aim of the article is to extend to the professional and business dream the psychological dignity reserved for the nocturnal dream through the study of the symbolic nucleus on which the person can draw – more or less consciously or unconsciously – for his or her professional self-realisation within a collectivity. This core appears to be identifiable – in the case of many of the workers who with commitment and effort have achieved success and satisfaction – in the emotional and spiritual, inventive, observational and logical, experiential process described here and defined as "ori-genial". The author depicts the process in the Loom Model and the Four Clandestine Wisdoms of Dreaming (Spagnolo 2019), which she applies to the analysis of a successful case: Dainese and D-Air Lab recounted in DAR-Dainese Archivio.¹

Key words: professional dream, transpersonal psychology, analysis of an entrepreneurial dream, Dainese Archivio, ori-geniality.

-
- 1 *Dainese S.p.A.*, a company founded in 1972 is the world leader in the production and sale of technical equipment and protection for dynamic sports, such as motorcycling, mountain biking, winter sports and horse riding. (www.dainese.com). *D-Air Lab*, founded in 2015, is innovative start-up with the aim of identifying new applications for D-air® technology, the sophisticated airbag for personal protection developed by Dainese (www.dairlab.com). Both companies founded by Lino Dainese. DAR-Dainese Archive since 2015 encapsulates the entire entrepreneurial history of Dainese and tells of humans, technology, ideas

Indirizzi/Addresses

*Docente Invitato IUSTO, remigia.spagnolo@ius.to

Introduction

The term *dream* is routinely used in ordinary human language to describe nocturnal dream imagination, but also in reference to the imagery induced by artistic and film works and fashion, in marketing and advertising, and also to describe the desire, in the *waking state*, for something that appears difficult and/or impossible to achieve in the various spheres of life. Despite the fact that the term is used in form to talk about work in the educational (*what do you dream of becoming when you grow up?*) and professional and business spheres (*the dream job, the entrepreneur's dream*), in substance it is looked at and used with suspicion in research and specialized manuals dedicated to work because of its references to imagination and unreality or the inactivity of night dreaming and daydreaming, far from productive rationality. In the productive world by 'dream' is actually meant the objective, the project, the career, the aspiration, circumscribing the field of analysis to the motivational aspects and conscious design and planning of the career path. The contribution aims to analyse how in many cases a deeper and elevated Self, a superconscious that is outside or above consciousness (cf. Assagioli 1991)¹ operating in the waking state at various levels of awareness or unconsciousness of the dreamer and that feeds on the same symbols and archetypes of the collective unconscious that inform the night dream and free imagination (Jung 1934-1955; Hillmann 1996), can make an irruption in such a path. Transpersonal psychology (*trans* means *beyond*)², which in fact deals with *transpersonal inspiration* (Assagioli 1991) *individuation* (Jung 1921) and *self-realisation* (Maslow 1954, 1971) is proposed as:

perspective based on the reality of a *spiritual Centre of Self* within every individual, a higher or deeper or inner Self that is the director, controller and monitor of our lives. This Centre, to which we can each make reference – this Self, Soul, Atman, this wise core of us

– is the chief motivating and co-coordinating energy within us. It tends towards the funding of new meaning in life. The task of the transpersonal psychologist is to facilitate the release of this energy in individual and in groups. One of the faculties it employs to this end is the imagination". (Gordon Brown & Somers 2008, p. 253, italics is mine)

In drawing on these principles to apply them to the theme of the *Professional Dream*³ I use the term *ori-geniality* to describe the mental and emotional process of *superconscious* experience through which the dreamer progressively aligns his or her professional and occupational choices with the *Spiritual Centre of Self (originality)* while seeking solutions to problems posed by his or her own insecurities and aspirations as well as by circumstances, obstacles, opportunities and resources from the external environment, freeing personal resources and talents (*geniality*). In the following I use *The Loom Model* to describe this process.

The Loom Model: Weft - Warp and the Four Clandestine Wisdoms of Professional Dreaming

An Italian proverb says: «To seem and not be is like spinning and not weaving». In this popular saying, I find truth: often "dreams" are only in appearance, because they do not belong to our higher Self. Then there are the PDs that, although more difficult to achieve, illuminate the spiritual Centre of Self and give us intimate satisfaction, regardless of external recognition or success, although they are often accompanied by these. In a psychological reinterpretation of the path that led to their realization, one can glimpse the physical (visible) and metaphysical (invisible) process by which they unfold. For me, it is useful to use the parallelism of the two verbs/ actions "to be" and "to weave" found in the popular saying to compare the PD to a loom which, in laying out the weft, i.e. the general design of the fabric to

-
- 1 According to Assagioli (1988) the reality of the superconscious does not need to be demonstrated; it is a direct experience like that of a colour, a sound, a feeling. No one can or needs to demonstrate the feeling of red or green, of joy or pain; for those who have the experience, they are a psychological reality.
 - 2 Transpersonal Psychology includes among its pioneers Carl Jung, Roberto Assagioli, Abraham Maslow and Victor Frankl. In 1968, the term 'Transpersonal' was coined. Members of the board and editorial staff of the Journal of Transpersonal Psychology (founded in 1969) include other familiar names (James Fadiman, Stanislav Grof, Arthur Koestler, Michael Murphy, Ira Progoff, Antony Sutich, Miles Vich, Alan Watts).
 - 3 From now on PD

be worked on, surreptitiously provides its warp. To weave a fabric, the loom uses two groups of threads: the weft threads, which “horizontally” weave the fabric, which can be of different colours and types, and which constitute the visible and tellable part of the dream. The weft is chosen by the dreamer and is made visible through will, conscious actions and goals and results in a seemingly cause-and-effect logic; the warp threads, stretched from one side of the loom to the other, weave the fabric “vertically”, constituting its underlying and invisible part. In the PS the manifestations of the superconscious warp are of four types: the vocations or desires or irrepressible impulses to express a certain talent and/or will (Hillmann 1996; Assagioli 1973); *synchronicities* (Jung 1952); the unconscious attraction to certain *symbols and archetypes* (Jung 1964) some of which express absolute values (Koestler 1969) and what I call *four clandestine wisdoms*⁴, which I will describe later by applying them to the business case. But does PD start with the weft or the warp? In the collective imagination, the term ‘warping’ (or also, warping a weft), takes on the meaning of scheming, of doing things out of sight, underground, in the shadows. However, in the context of textiles, it would be correct to say ‘warping a warp’ given that it is the threads of the weft that are interwoven with those of the warp. This clarification is also useful to talk about the PD, which in the model would start from the configuration of the weft: it is only with the intervention on the weft by the dreamer, with an act of will (Assagioli 1973), that the clandestine work of the warp will be revealed and stimulated, which will constitute the significant and motivational framework of the PD.

In my analysis of this case, I will focus on the warp and particularly on the attraction towards certain symbols and archetypes that originate from the *collective unconscious* (Jung 1964) and the *four threads of the four clandestine wisdoms*, or enlightenments of pre-existing superconscious knowledge that are, as it were, energised by archetypes. They are: 1) *Emotional and spiritual* 2) *Intuitive and inventive ori-genial* 3) *Observational and logical* 4) *Experiential and technical virtuosity*.

Archetypes and wisdoms operate without the dreamer’s awareness and control, but are activated by

the visible and active movements of the plot (weft) of which the dreamer is conscious. One must venture into the PD, imposing a design on one’s experience, otherwise access to possibilities remains blocked, in most cases for a lifetime. In any case, all the elements of the warp, including the synchronicities and the vocations and uncontrollable impulses to express a talent and/or will (the case I will present deals with a will impulse) act in a synergetic, *ori-genial* way, freeing the originality and authenticity of the dreamer who comes to create an expressive code of his or her unique and inimitable professionalism.

PD is here understood therefore not as a desired craft, but as a process towards a *promising unknown* (Spagnolo 2017), not definable *a priori*, which frees the originality of the dreamer who feels free from the need to conform to the expectations of others and by his own prejudices towards himself, self-defences and self-imposed constraints. In the PD, the unconscious (the thoughts, memories, emotions removed or of which we are unaware) and the conscious (that of which we are aware) are not places of the mind, but adjectives, representing temporary conditions of a psychic fact (cf. Assagioli 1977). This means that one can, for example, become aware of a memory, a sensation, an image, a symbol or an archetype initially recognised unconsciously and connect them to the type of path one is following, seeing them as orientation and indication signals (as we will see in “Dainese”) finding new meaning in the past and prefiguring new future events. The unconscious is either personal or collective. The personal unconscious encompasses all the acquisitions of personal existence, and thus the forgotten, the repressed, as well as perceptions, thoughts and feelings that operate below awareness, while the collective unconscious, which is a world of images, is universal (cf. Jung 1921) and is drawn upon by all human beings of all ages, geographical areas and cultures, for the formation of thoughts, ideas, memories, images in which we can all recognize ourselves. In it reside the symbols and archetypes (*archetypos*, from the Greek, meaning *impressed from the beginning*). Archetypes are universal images, personified ideal models (the hero, the wise, the magician, the ruler, the worker, the dreamer, the

4 Arthur Koestler (1969) in *Act of Creation* writes about ‘clandestine games’ specifically the night dream and certain unconscious and pre-rational mechanisms related to the expression of creativity.

good guy, the bad guy, etc.), or absolute concepts and values to be associated with the things we see, think, experience, such as the idea of infinity, beauty, life and death, eternity, victory, defeat, recklessness, speed, to name but a few. The very idea of a “dream” (both day and night) is an archetype: we all intuitively know what it is and attribute more or less the same meaning to it. It is possible to trace archetypes in all stories and works, real and fictional, past or modern, as well as in primitive rituals. In fact, as Jung points out, the contents of the collective unconscious come from ‘a hereditary brain structure. These are the *mythological links, motifs and images* that can form again, anywhere, and at any time without the need for a historical tradition or migration of some kind (cf. Jung 1921).

In the following I will apply the Loom Model to describe the ori-genial process in the Dainese case to find *mythological links, motifs and images* as suggested by the Jungian analytical method of *amplification*⁵ (Jung 1913-1932; Fordham 1978) used for the interpretation of night dreams. I will focus here on the theme of archetypes and the four clandestine wisdoms.

Application of the analysis model to the Dainese case

The Dainese dream is told in Vicenza at the DAR-Dainese Archive⁶. A sentence chosen by Dainese to sum up the dream/vision is the following by Friedrich Hölderlin «*But where the danger is, also grow the saving power*». Lino Dainese, referring to the sentence, adds that even *where there is pain* caused by the dangerous event, or the *discomfort* of a limitation or restriction of the body’s freedom, *there also grows that which saves*.

Lino Dainese was born in 1948 in Vicenza and had his first intuition at the age of 20 during a motorbike trip to London with two friends. After studying accountancy his father wanted a job in a bank, but he decided to explore a path of his own. He founded “Dainese S.p.A” in 1972 and “D-Air Lab” in 2015. “Dainese S.p.A.”, located in Vicenza

(Italy), is now world-renowned for clothing and protection for athletes involved in extreme and dangerous sports. “D-Air Lab” was founded with the aim of identifying new applications for D-Air® technology: Dainese’s sophisticated airbag with a system intelligence consisting of algorithms and gyroscopes that protects not only motoGP riders and athletes but also normal people in risky mobility situations.

Realised in 2015, DAR tells the story and the volitional process of the PD plot (weft) written over time by all the dreamers involved (founder, collaborators, customers, research bodies): the *Human’s Dream* of challenging the limits imposed by his body in the exploration of the far, the impervious or hostile, of speed, in a journey-meta that started in 1968 by the founder with his first two travelling companions and still continues today. DAR shows documents that speak of the SP of free mobility and speed on Earth, but also in the spaces and planets of the future; tells of the willingness to defy dangers, constraints and restrictions and to stretch the limits of the human body; it tells of modern heroes supported by “smart clothes”: protections and safety systems governed by algorithms and gyroscopes created through the study of animals in nature and the latest technological advances derived from physical and biological sciences, engineering, ergonomics. At a deeper level than what emerges from the DAR and Lino Dainese’s words, it is possible to identify the warp composed of the symbolic and archetypal core in synergy with the four clandestine wisdoms that guide the dreamer(s) to develop vision, seize opportunities and face difficulties, obstacles and uncertainties.

Emotional and Spiritual Wisdom

At this level of wisdom, the intuitions in the Dainese PD are to be linked to the attraction towards certain symbols and archetypes that refer to absolute values and experiences of Gods, myths and heroes then linked to experiences in the tangible world, such as sports for example. The absolute arouses

5 Amplification is a Jungian method of analysis that uses transdisciplinary analogy to approach the unknown manifested in the image and experience of dreams. Myths, fairy tales, alchemy, science, philosophy, psychology, creative and expressive arts, religion, history, ecology, astrology - all forms of culture that depict similar symbols can become a reservoir for further symbolic material. Meaning is found beyond the rational, and the seemingly insignificant becomes full of significance. The archetypal image of the unconscious, whose eruption from the depths draws attention, when integrated, aims to expand ego-consciousness. Employed consciously, the amplification facilitates this process.

6 From now on DAR.

human emotions the moment it is brought back to the familiar: speed as subtraction of time becomes the experienced path of the pilot, the search for infinity becomes the Human's journey in Space: next destination Mars. The very exploits of Dainese's technological heroes are a hymn to life while speaking of death. DAR in fact winks at eternity while telling of the transience and fragility of its heroes. Death is not only challenged, but pushed away by protections and safety systems. In Dainese the hero who imposes his will by defying death is represented through the three archetypes that inform and energize this type of superconscious wisdom: 1) *Faun* 2) *Knight* 3) *Centaur*, possessed by *The Demon of Speed*.

The inspiration behind the Dainese brand is the Faun, a protector God of Nature. The Dainese brand was born before the products and the company. Lino Dainese recounted that his mother used to work with his brother in a watchmaker's shop and he had learnt how to repair quality watches recognisable in brands that are imprinted in the collective imagination, such as those of "Vacheron Constantin" and "Piaget" etc. He says he realized there the value of the symbol. From then on, thinking about his idea of protection for the human body, he also began to imagine the symbol of quality that spoke of his products. He started from the idea of invented names, but he didn't like them, so he came to use his surname (Dainese); with regard to the image to go with his surname, he thought of a little devil: «*not a devil, but a little devil*», which then developed into the idea of a Faun, which «*symbolises the playfulness and playfulness, therefore the playfulness and transgression present in the motorcyclist, the psychological characteristics of the modern-day daredevil*» (Lino Dainese in Spagnolo 2013, translation from Italian is mine). Then the study of the brand led to the triangle that we all know and that has become imprinted in the collective imagination. We can say that we are dealing with a real archetype insofar as it is imbued with the emotional and unique experience of the dreamer in view of what Jung observed about the night dream. Archetypes appear in experience as images and as emotions at the same time. One can only speak of archetypes when these two aspects manifest simultaneously. When there is only the image it is a notation of little importance, but when emotion is involved, the image acquires a numinous character (or psychic energy): it becomes dynamic and must produce consequences of

some importance. Archetypes belong to life itself, they are images integrally connected to the living individual by the transit of emotions. It is therefore impossible to give an arbitrary (or universal) interpretation of the archetypes (cf. Jung 1964).

In the interview, Lino Dainese told me that thirty years after the brand was created, he realised that it contained the future evolution of his products, which today aim at self-medication, reducing discomfort and alleviating pain. He learned from a scholar friend of his that in mythological legend the fauns, running through the forest and injuring themselves in an attempt to cure themselves with the most varied remedies, inaugurated the birth of medicine. Today Dainese products are evolving precisely in areas where fit and protection go hand in hand with medical solutions. In this regard, Dainese also told me that he was impressed in his youth by the doctor Alexander Fleming's penicillin, and that today he sees himself more devoted to medicine than to sport.

Another mythological reference is that of the Odyssey. In fact, it will be the incipit of the poem by Kostantinos Kavafis, Ithaca, that will introduce the visitor in DAR: «*As you set out for Ithaca, hope the voyage is a long one, full of adventure, full of discovery*». Thus begins the journey-meta of the three friends:

It's '68 and three friends, Mario, Franco and Lino start planning a motorbike trip to take during the summer with the desire to see new worlds. The destination is London. [...]. The bikes are a Laverda 200, a Morini Corsaro 125 and a Vespa 150 Sprint. The equipment is an AGV 'bowl' helmet and an old mackintosh of my father's. The route is only sketched on the map. It would become, along the way, the Journey-Meta that made us discover much more than we had imagined: the imposing cathedral of Cologne, Amsterdam, the Hovercraft technology recently in service between Dover and Calais, the Venus de Milo and the Mona Lisa in the Louvre, the Mont Blanc tunnel inaugurated that year and the prophetic encounter, just outside London, with the first maxi-bike mounted by a knight dressed in shiny black leather. (DAR, translation from Italian is mine).

In the voyage-meta of Ulysses who returns to Ithaca, there is also the voyage of the entrepreneur who returns to Vicenza and creates his enterprise. In the voyage-meta of the entrepreneurial experience there

will be the perpetual and absolute themes of going, landing, returning; of challenge; of art, technique and technology; of battle in the field and victory, on Earth and in Space.

The visitor to the DAR is then invited to enter the "Forest of the Suits", which contains all the suits of the modern MotoGP riders. Dented suits worn by the MotoGP champions that document the study of the protections and *«now motionless as if crystallised after battle»* (DAR). Suits that represent the evolution of the clothing of that 'knight dressed in shiny black leather' encountered on a back road during the journey of Lino Dainese and his two friends, just outside London. On further analysis we could say that these suits represent the same fauns now self-medicated in the forest. In the archetype of the Knight are encapsulated the rituals of dressing that can vary according to the spaces to be conquered. In the phrase *«Now they are as motionless as crystallised after the battle»* it is easy to find a reference to the ancient armour in the "Royal Armoury" in Turin and other museums around the world from which Lino Dainese says he was inspired.

The desire for speed is accompanied by the value of *the intelligent challenge* and the personal quest for the limit. It is for this reason that the world championship tracks appear as sacred places, because in them dwells the Centaur, possessed by the Demon of speed. Lino Dainese identifies in the Demon the personal quest for the limit that accompanies those who really do sport, those who seek it by risking their lives. But the rider of the future will not only proceed on the road or in the air, he can also go into Space. In fact, in the course of the entrepreneurial adventure, the products become industrial projects of multidisciplinary study and research and inaugurate the 'design of air'. Air, to be used not only to protect sportsmen and women and humans in ordinary or extraordinary high-risk contexts on Earth - construction workers, the elderly, soldiers, children, people with epilepsy, in motor rehabilitation or in lands with extreme temperatures such as Antarctica - but also in Space (*Bio-suit*, the suit that will clothe humans on Mars, and the *Skin-Suit*, which has the task of reproducing the effects of Earth's gravity in space: both in collaboration with NASA).



Immagine 1 - *Authorised photos courtesy of Lino Dainese and Dainese Archive*



Immagine 2 - Authorised photos courtesy of Lino Dainese and Dainese Archive

Intuitive Wisdom and Inventive Ori-geniality

Many Dainese products have come about thanks to functions that arise from this level of wisdom based on the *archetype of forms*. Director Ermanno Olmi's remark *We are not designed to go 300 km/h* appears in DAR, introducing studies (observations, analyses, tests) of the natural protections of animals (the tortoise, carapace, etc...) to be replicated and adapted to the movement of the human body. It is in nature that Dainese finds the configurations of its life-saving products. This wisdom provides the expedients for symbolisation, the concretisation of abstract and general ideas into particular product images, the juxtaposition of forms and functions, the shifting of attention and backward reasoning, the directions provided by sudden illuminations, as from an observation by Lino Dainese:

back protection came to me by looking at animals and their natural protectors, their shells. The back protector is in fact called *lobster*, because it has like scales and a flexibility of movement in flexion and extension reminiscent of lobsters. The inspiration is nature in first place, sport in second place (Lino

Dainese in Spagnolo, 2013, p. 28, translation from Italian is mine)

This wisdom operates outside conventional logical rules and builds the steps towards the unthinkable and then towards the possible, where the idea of what does not yet exist (the courage to believe in the unthinkable) will meet with what Lino Dainese calls «*the promises of technology*» to be applied to ideas that had been had long before and are just waiting to be implemented.

During a dive on Christmas Day in '94 I was struck not only by the beauty of the seabed, but also by the sensation of body containment and the protection that the 'GAV' (Variable Displacement Vest), worn for the first time on that special occasion, gave me. Putting air into the diving waistcoat to have stability in the water gave me the effect of an armour made of air, hence the intuition to use pneumatics to protect. This solution solved the problem of the neck, a defenceless and exposed point. (DAR, translation from Italian is mine)

At this level of inventiveness, it is possible to transform the individual PD into a collective PD through the sharing of the vision/dream to save man from danger while on the move. The bio-mechanic, the physicist, the R&D collaborator, acts as a physician (faun amongst fauns) who strives to feel what the patient is feeling.

Observational wisdom and logic

When one has a PD in mind everything is observed differently than before, even obsessively at times, activating catalyzing forces that direct one's attention and focus on the problem to be solved. New stimuli, both random and sought-after, direct the dreamer's search. Such as, for example, observing the movement of animals to devise a head-and-foot protection system for athletes. This wisdom is stimulated by the orientation of attention and human focus on the knowledge and skills to be acquired. For example, Lino Dainese told me about the time when he and his team had imagined the Human in Space from the 'head-foot' concept used in motorcycling. He explained to me that the helmet is not enough to protect the Human in Space because you have to analyse its entire buoyancy in a new context. Like the change in buoyancy of animals, as for example occurs in the puffer fish in its aquatic movement or in the hawk that changes its buoyancy in flight.

Experiential Wisdom and Virtuosity of Craft

Without experience and exploration, SP cannot take place. When we become experts in something, we are also able to fundamentally change our craft, to make it something different. This wisdom in fact predisposes to the technical virtuosity of the craft in the service of SP, which is fundamental for subsequent insights. By technical virtuosity we mean the automation of habits and techniques of craft of all kinds, as long as they are aimed at perfection, but also the mental habit of associating acquired knowledge with increasing skill, so as to facilitate the work of intuitive and inventive wisdom.

Conclusions

In this contribution I have likened the PD, as a mental and spiritual *device*, to a symbolic, wise and

orienting loom of experience. A typically human *device* that cannot be replicated in other artificial devices. A *device* capable of bringing together the intelligence of the human - unique and unrepeatable, with its inimitable experience and conscious, superconscious and unconscious functioning - with that of the universe of infinite possibilities. The PD is understood here not as a definite idea or image, but as a mental force of human and spiritual elevation that reveals itself in moments of intimate search and/or inner turmoil, as a complex mental act that progresses over time in a human becoming. Many of the dreamers I interviewed reported moments in their lives, even very difficult ones, when their PD revealed itself, albeit in an undefined and undiscovered way, only to be realised with surprising outcomes and beyond their best expectations. The Human is endowed with possibilities, inclinations, talents, challenges and obstacles to face, while the ability to activate an original path (which consists of identifying, indulging, following one's aptitudes and creative drives to tap into one's originality) is an achievement.

Creativity, vision and willpower can be put at the service of goals that lead to experiences that, even when successful, can leave the supposed dreamer forgetful of his or her own originality, fragmented, intimately dissatisfied, separated from others. But it is the PD that converges will and mental tools towards evolution to accompany the Human on a path of intimate gratification and self-completion. The ability to dream is a *life skill* that can be understood more and more in its functioning in order to develop training and intervention tools to generate mental well-being starting in schools and universities, before entering the world of work. Moreover, an indication that comes from this research, useful to those who deal with human resources and communication in organisations, is that of not limiting oneself to rational-causal interpretative models of organisational realities and the careers of individual workers, but to also consider the influence of elements that appear less visible and objective, sometimes random, but no less impactful on the evolution of people's aspirations. This applies both to interpreting the professional dreams of individual workers and those of companies.

Riferimenti bibliografici

- Assagioli, R. (1973). *The act of will*. New York: The Viking Press
- Assagioli, R. (1991). *Transpersonal Development: Dimension Beyond Psychosynthesis*. Wellingborough: Aquarian Press
- Fordham, Michael. (1978). *Jungian psychotherapy: A study in analytical psychology*. Chichester, U.K.: Wiley
- Gordon Brown, I. & Somers, B. (2008). *The raincloud of knowable things. A practical guide to Transpersonal Psychology*. Dorset, England: Archive Publishing/Hazel Marshall.
- Hillmann, J. (1996). *The Soul's Code. In search of character and Calling*. New York: Random House.
- Jung, C.G. (1913-1932) *The Black Books: Notebooks of Transformation*. New York: W.W. Norton, 2020.
- Jung C.G. (1921), *Psychologische typen*, Zurich: Rascher & Cie.
- Jung, C.G. (1934 -1954). *The Archetypes and the Collective Unconscious* - 2nd ed. (1981). Collected Works Vol.9 Part 1. Princeton, N.J.: Bollingen.
- Jung, C.G. (1952). *Naturerklärung und Psyche; Synchronizität als sein Prinzip Akausaler Zusammenhang*. Zurich: Rascher.
- Jung (1964) *Der Mensch und seine Symbole*. Olteon, Switzerland: Patmos Verlag.
- Koestler, A. (1969). *The act of creation*. London: Hutchinson & Co.
- Maslow, A. H. (1954). *Motivation and personality*. NY: Harper & Brothers.
- Maslow, A. H. (1962). *Toward a Psychology of Being*. New York, NY: Harper & Row.
- Spagnolo, R. (2013) *Sognatori di Professione. Storie di creatività e Successi*. Torino: Giappichelli.
- Spagnolo R. (2017) *Un ignoto promettente. Realizzare il proprio sogno professionale per un destino originale*. Torino: Giappichelli.
- Spagnolo, R. (2019). *Appuntamento con il tuo sogno professionale Una bussola per orientarsi nella ricerca delle proprie potenzialità*. Milano: Franco Angeli/Trend.



Relazione con il proprio smartphone: una riflessione funzionale

Marianna Vaccaro*

Abstract

Scopo dell'articolo è portare la popolazione ad acquisire consapevolezza della direzione verso cui l'uso dello smartphone può portare noi umani, in ottica di prevenzione della psicopatologia. Da un lato, la presenza del dispositivo nelle nostre vite, soprattutto in seguito alla pandemia da Covid-19, ha migliorato la comunicazione umana in termini di distanza e velocità, permettendoci di rimanere in contatto e poter dar voce al nostro essere pro-sociali. Dall'altro ha diminuito la riservatezza personale, reso pubblici tutti i dati personali, tracciabili in ogni momento e contesto, aumentando la fragilità dell'essere umano. È per tale motivo che occorre fare una riflessione sui dati emergenti in letteratura, affinché possiamo scegliere il tipo di relazione che vogliamo instaurare con il nostro smartphone.

Parole chiave: smartphone, consapevolezza, relazione, umani, prevenzione.

The purpose of this article is to raise awareness among the population about the direction in which smartphone use can lead humans, with a view toward preventing psychopathology. On one hand, the presence of the device in our lives, especially following the Covid-19 pandemic, has improved human communication in terms of distance and speed, allowing us to stay connected and giving voice to our pro-social nature. On the other hand, it has diminished personal privacy, making all personal data public and traceable at any moment and in any context, thereby increasing human fragility. For this reason, it is important to reflect on the emerging data in the literature so that we can choose the type of relationship we want to establish with our smartphone. .

Key words: smartphone, awareness, relationship, humans, prevention.

Indirizzi/Addresses

*Psicologo Psicoterapeuta, ASL Città di Torino, marianna.vaccaro@aslcitytorino.it

L'uso smisurato dello smartphone è stato definito come *una delle più grandi dipendenze da non sostanze del ventiduesimo secolo* (Nikhita et al. 2015), indotta sia dal basso costo del dispositivo sia dalle molteplici funzionalità di cui dispone, con importanti ripercussioni sulle principali aree esistenziali, come quella personale, relazionale, scolastica, familiare, affettiva, e con la conseguente modificazione dell'umore fino all'evasione dalla realtà (Kuss & Griffith 2011).

La dipendenza si sviluppa in modo graduale (Martin et al. 2013), con un uso funzionale e facilitante numerose attività quotidiane, come fare acquisti o ricerche *online*, trovare un indirizzo, inviare un messaggio urgente, e così via; in seguito, il suo uso può diventare eccessivo e trasformarsi in una dipendenza (Grover et al. 2011), quando ad esempio sostituisce i contatti sociali con le visite su Facebook o i *like* su Instagram, sempre più frequenti e distraenti. Il processo di dipendenza rimanda alla distinzione tra predilezione e volere. In altre parole, l'utente dello smartphone passa dal gradire il proprio dispositivo al volerlo. Questo passaggio dal piacere al volere è indicato da Grover e colleghi (2011) come il punto di flesso o declino. Questo punto di svolta indica uno spostamento da un normale comportamento quotidiano, ad un comportamento di dipendenza in cui il volere ha sostituito il piacere come fattore motivante del comportamento. Gli autori sostengono che questa forma comportamentale di dipendenza attiva lo stesso circuito neurale della dipendenza da sostanze.

Lundquist, Lefebvre e Garramone (2014) in base ai sei criteri fissati da Brown (1991;1993), condussero un'indagine volta a valutare quanto l'ottenere un "mi piace" su Facebook, oppure essere aggiunto come amico, o ricevere un messaggio, promuovesse nel soggetto un senso positivo di benessere o creasse delle difficoltà relazionali nella vita personale, sociale e lavorativa. Gli intervistati si definirono dipendenti e attaccati al proprio smartphone, come se lo strumento fosse incollato alle loro mani; inoltre riconobbero come comportamenti automatici caricare immagini o condividere informazioni con altre persone sulle attività svolte nell'arco della giornata. Un partecipante dichiarò che era impensabile seguire una lezione di 50 minuti senza mandare messaggi o controllare Facebook e che, nel momento in cui era impossibilitato a controllare lo smartphone, subentrava una sensazione di ansia come se avesse perso qualcosa. Altri riferirono di andare in panico se non lo avevano con sé in ogni momento e che

non gli prestavano attenzione solo quando suonava, ma lo controllavano costantemente per il piacere di vedere se c'erano nuovi messaggi e che, anche se erano pienamente consapevoli che le notizie su Facebook non erano state aggiornate negli ultimi 5 minuti, tuttavia si sentivano in dovere di controllare comunque.

Secondo Wajcman & Rose (2011) la dipendenza da smartphone è dovuta al fatto che esso è sempre attivo, più disponibile del telefono fisso e consente facili contatti anche con sconosciuti. Per capire quali attività effettuate con lo smartphone hanno più probabilità di condurre alla dipendenza, è utile rifarsi al processo di apprendimento. Quando un comportamento è seguito da un rinforzo, è più probabile che il comportamento venga riemesso, si tratta della legge dell'effetto. Sulla base dei principi del condizionamento operante, quando un utente prova sentimenti di soddisfazione e/o divertimento in seguito ad una particolare attività (ad esempio osservare un video divertente, inviato da un amico), è più propenso a intraprendere nuovamente quella particolare attività, che assume la valenza di rinforzo positivo (Moderato, 2010). L'uso di una particolare funzione dello smartphone può anche operare secondo il principio del rinforzo negativo (riduzione o rimozione di uno stimolo avverso). Fingere di rispondere a una chiamata, inviare un messaggio o controllare il proprio dispositivo per evitare una situazione sociale imbarazzante, ad esempio, sono comportamenti connessi con un rinforzo negativo. La dicitura positivo o negativo fa riferimento solo all'azione di aggiungere o togliere qualcosa, ma in entrambi i casi, comporta un aumento di frequenza e intensità di un comportamento. Qualsiasi attività che venga rinforzata, quindi può creare dipendenza (Griffiths, 1999; Alavi et al., 2012; 2000; Grover et al., 2011; Roberts & Pirog, 2012).

Sempre in riferimento ai principi dell'apprendimento è importante considerare anche gli antecedenti per spiegare cosa stimola la frequenza di utilizzo degli smartphone. Le caratteristiche proprie dello strumento includono suonerie personalizzate, che segnalano i messaggi e gli annunci in entrata, la grafica avvincente o alcune caratteristiche tattili (ad es. pulsanti, ruote, ecc.); ebbene, tali caratteristiche fungono sia da antecedenti sia da rinforzi per l'uso del dispositivo.

Il report del 2015 sulle *app* mobili, negli Stati Uniti ha rilevato che i consumatori dedicano alle applicazioni presenti sullo smartphone fino al 77% del tempo complessivo che passano sul proprio dispositi-

tivo mobile (Duggan, 2015). L'attaccamento smodato allo smartphone sta gradualmente portando al ritiro sociale, la mancanza di tolleranza, la difficoltà nel mantenere un adeguato livello di attenzione nello svolgimento delle diverse attività quotidiane e al disordine nel controllo degli impulsi (Kwon et al. 2013). Dal punto di vista fisico, coloro che utilizzano compulsivamente Internet mostrano differenti modelli di attività in regioni del cervello che sono implicate nei processi emotivi e di ricompensa. Dimostrano una diminuzione del volume della materia grigia in molte regioni (Leeman & Potenza, 2013) e attraverso la risonanza magnetica è stata messa in evidenza una minore connettività funzionale del cervello. Anatomicamente, uno studio ha scoperto riduzioni dello spessore della corteccia nella regione orbito frontale tra i ragazzi che presentano dipendenza da Internet rispetto ai ragazzi che ne fanno un uso ridotto (Hong et al., 2013). Lo studio condotto da Barbara e Coppola (2021) sull'utilizzo delle tecnologie durante la pandemia covid-19, ha mostrato non solo un'elevata frequenza di impiego ma una dispercezione del tempo investito e dello spazio.

Sulla base delle considerazioni esposte sarebbe pertanto utile sensibilizzare la popolazione ad una educazione all'uso del dispositivo aiutandola ad essere maggiormente consapevole del tempo che dedica alle attività mediate da smartphone e spingerla a discriminare la reale urgenza delle informazioni che provengono da esso, la funzionalità e la disfunzionalità dello stesso.

Occorre precisare che la modalità e la frequenza di utilizzo dello smartphone differiscono in base al genere. Le donne impiegano più tempo nell'uso del *device* rispetto agli uomini perché più interessate a seguire ciò che accade su Facebook, Instagram e altre piattaforme sociali, e a inviare messaggi o e-mail per ampliare o avviare nuove relazioni (Takao et al., 2009; Kuss e Griffiths, 2011). Gli uomini lo utilizzano sì come strumento di intrattenimento (Roberts et al., 2014) ma soprattutto per acquisire informazioni (Geser, 2006). L'uso dello smartphone, secondo Mick e Fournier (1998), è un buon esempio di "paradosso della tecnologia". Infatti, a fronte degli indubbi vantaggi che esso ha portato nella gestione di moltissime attività, soprattutto nel periodo pandemico, si possono elencare altrettanti aspetti negativi che si stanno evidenziando in ambiti chiave dell'educazione, della cultura e della socialità.

Durante il periodo di isolamento indotto dalla pandemia da Covid-19 frequente è stata per noi umani la tendenza a visionare ciò che accadeva *online*. L'ansia di controllo è un potenziale fattore di rischio, che può generare disturbi del comportamento, e nasce quando si mette in atto un comportamento compulsivo come quello che fa usare il *device* e controllare le *app* per evitare esperienze negative. Alcune *app* create per la comunicazione (ad es. WhatsApp, che permette di controllare gli accessi di ciascun utente) contribuiscono a far nascere relazioni di tipo perverso e facilitano la tendenza all'ipercontrollo, quella che fa sorgere nella mente del partner domande del tipo: «Cosa fa? Con chi chatta, se non sta scrivendo a me? Come mai è ancora sveglia/o? Perché non mi scrive?» Il mezzo tecnologico favorisce strategie di controllo, che rappresentano un'opportunità nel brevissimo termine (ad esempio, so sempre che cosa sta facendo il mio partner, dove sono i miei amici, ecc.), ma sono invece un grave problema nel medio-lungo termine (se non posso monitorare costantemente le attività altrui mi sento perso, disorientato, instabile, sopraffatto, e di conseguenza agisco in modo non controllato e pericoloso per me e per gli altri). Questo eccesso di controllo che nasce per evitare esperienze interne negative viene chiamato "evitamento esperienziale" e si traduce in tutte quelle strategie che si mettono in atto per allontanare da sé emozioni e sensazioni difficili da affrontare, impedendo tuttavia di perseguire altri obiettivi più significativi e vitali.

Nelle ricerche recenti su pensiero e linguaggio, come l'ACT – Acceptance and Commitment Therapy (Hayes et al. 1999) e la Relational Frame Theory (Hayes et al. 2001), viene messo in evidenza che le strategie di controllo che dovrebbero servire ad eliminare i disagi personali, hanno in certi casi invece un ruolo centrale nell'exasperare la fisiologica sofferenza connessa con la condizione umana. La psicopatologia sorgerebbe, pertanto, nel momento in cui le mete e i traguardi più significativi a lungo termine, ad esempio i legami con le persone o l'affermazione di valori importanti, sono sostituiti da obiettivi a breve termine, come il sentirsi bene, apparire bene e difendere, nell'immediato, il proprio sé concettualizzato. Guidati da questi scopi a breve termine, effimeri per loro natura, i pattern comportamentali si restringono e allontanano l'individuo dai valori reali.

Oggigiorno il numero degli amici su Facebook è ri-

tenuto particolarmente significativo nella vita della persona, di conseguenza viene messa implicitamente in secondo piano l'effettiva rete di relazioni. Ciò va sommandosi a un altro elemento di fragilità ontologica, la mancanza di "ridondanza": utilizzare quasi esclusivamente il mezzo digitale toglie di fatto all'individuo l'occasione di sperimentare le varie sfaccettature della realtà nella sua concretezza, di affrontare le sollecitazioni improvvise ed esterne, non controllabili, così necessarie alla crescita e al miglioramento personale in termini di adattamento e di flessibilità. Interagire con la dimensione sociale prevalentemente attraverso il mezzo tecnologico non solo può rendere il singolo oltremodo fragile, ma può addirittura diventare indispensabile per quelle persone che non sono pronte ad affrontare un evento improvviso, un cigno nero (Taleb 2007), che inaspettatamente può far saltare la propria rete di sicurezza.

Le persone si immergono nella comunicazione virtuale per evitare i sentimenti e gli stati d'animo negativi, la solitudine, l'ansia e la noia (Caplan 2010) o per sfuggire a conversazioni poco interessanti (Bindley 2011), ma proprio il contatto via *online* ha portato molti ad un maggiore isolamento nella vita reale e ad una compromissione delle relazioni (Elphinston & Noller 2011). Questo modo di portare avanti i rapporti e di reagire agli stimoli provenienti dall'ambiente comporta una diminuita capacità di comprensione e di percezione dell'altro, venendo a mancare l'interazione reale che vede coinvolti tutti i sensi, pilastri portanti dell'empatia (Wagner 2015).

È così che lo smartphone gradualmente ha modificato la propria funzione: da supporto dell'essere umano a sostituto delle scelte. La scelta di essere sempre *online* ha dato ai nativi digitali la sensazione di essere più capaci di esercitare un potere sulle cose e sugli eventi. Per fare alcuni esempi, se si perde lo smartphone, grazie al segnale GPS è possibile localizzarlo, oppure in un posto dove ci sono pochi mezzi di trasporto una connessione internet permette di individuare l'auto più vicina del servizio di *car sharing*. Rimanendo connessi, è possibile ottenere indicazioni, prendere appuntamenti, controllare le proprie finanze, prenotare viaggi, fare shopping, ordinare cibo e così via. Nella realtà, nonostante l'apparente sensazione di controllo, questi comportamenti stanno portando in una direzione contraria ai principi di sicurezza personale (Taleb e Antongiovanni 2013) e ciò non stupisce: la tecno-

logia e i dati ci danno delle conferme su chi siamo e ci orientano sui percorsi a noi più familiari, ancorandoci alla nostra zona di comfort, piuttosto che spingerci, quando si deve fare una scelta, alla scoperta autonoma dei pro e dei contro. Così i *device* digitali, vie di accesso alla realtà della rete, invece di essere soltanto dei supporti diventano dei sostituti delle nostre scelte.

Inoltre l'uso di social network come Facebook spinge a stabilire molte più relazioni *online* e a rendere pubblica la propria immagine e la propria vita personale, con la conseguenza di alimentare e diffondere una certa tendenza al narcisismo (Pearson & Hussain 2015). Le foto pubblicate immortalano momenti di puro divertimento, ma al contempo anche momenti intimi che con un click vengono condivisi con l'intera comunità in rete. Anche le conversazioni orali o scritte, che siano banali oppure importanti, sono diventate molto più pubbliche, spostando completamente i confini dell'intimità rispetto ai decenni precedenti. La risposta e l'appoggio che si ottengono immediatamente attraverso la comunicazione elettronica fungono da rinforzi che aumentano la frequenza con cui le persone scrivono qualcosa o condividono notizie *online* (Walton & Rice 2013).

Nella ricerca condotta da Lundquist, Lefebvre e Garramone (2014), uno dei maggiori problemi denunciati dai partecipanti riguarda l'incapacità di interpretare correttamente le emozioni durante la ricezione degli sms, della posta elettronica e dei post sui social network. Poiché tali messaggi veicolano solo contenuti, ma non le tonalità emotive trasmesse dai messaggi vocali, non si è sempre certi di ciò che i messaggi intendono comunicare. «Credo che gli smartphone possano ostacolare la comunicazione diretta, influenzare negativamente le abilità grammaticali e ridurre il tempo trascorso faccia a faccia con gli altri», ha riferito un intervistato. Usare la tecnologia per esprimere idee o stati d'animo può far nascere dei fraintendimenti, spesso legati al fatto di non poter ascoltare il tono di voce dell'altra persona e capire così se ciò che sta dicendo sia ironico o serio. Ciò porta a situazioni spiacevoli o conflittuali e, perché no, anche stress superfluo. Spesso accade che le emozioni e i significati si confondono come si evince dallo studio condotto da Vaccaro e colleghi (2023), i quali hanno messo in luce come, in base alla tipologia di *emoji* scelta e inserita all'interno di un messaggio di testo, si ha un impatto emotivo piuttosto che un altro.

Essere sempre connessi e facilmente raggiungibili senza fare caso all'ora o al contesto, soprattutto nel periodo pandemico, ha contribuito a rendere tutto urgente, in ogni momento e in ogni luogo, e questo comporta un'eccessiva pressione sociale alla quale si deve rispondere con un impegno e una reattività senza limiti. La presenza nello smartphone di software per gli sms, le e-mail, o i messaggi vocali richiede implicitamente una lettura e una risposta rapida e immediata. A differenza dei computer che a un certo punto vengono spenti, gli smartphone per il loro carattere "mobile" sono portati ovunque, inclusi i luoghi ritenuti generalmente "privati" come la stanza da letto oppure durante i momenti di pausa e quelli conviviali come la cena, il pranzo o l'aperitivo. Sono la prima cosa che guardiamo al mattino appena svegli e l'ultima prima di dormire. Si è rintracciabili ovunque.

Come ogni strumento l'eccessivo utilizzo dello smartphone si è presentato nel tempo come un'arma a doppio taglio: basti pensare a come i genitori, nel monitorare gli spostamenti dei propri figli, finiscono indirettamente con l'esercitare una forma di controllo. La modalità e l'elevata frequenza di utilizzo del dispositivo hanno cambiato nelle singole persone e nell'intera collettività, le abitudini, i valori, le relazioni familiari e le interazioni sociali (Samaha & Hawi 2016). Tutto ciò ha paradossalmente diminuito il contatto diretto con familiari e amici, e portato gli esseri umani a provare sensazioni di solitudine e depressione o a sentirsi isolati, con l'obbligo costante di essere sempre disponibili e di dover per forza comunicare il proprio status, ovunque ci si trovi (Choliz 2010).

Le considerazioni trattate finora sembrerebbero mostrare solo una visione negativa che lo smartphone ha nelle nostre vite, ma in realtà è opportuno fornire e delineare anche la funzionalità che lo stesso ha mostrato nella quotidianità, affinché alla fine possiamo trarne un confronto costruttivo, capace di discernere in autonomia la relazione che scegliamo di avere con lo stesso.

Pensiamo banalmente al periodo in cui eravamo tutti blindati in casa, l'uso del dispositivo ha permesso di rimanere in contatto. Gli adolescenti sono riusciti a trasportare *online* alcune attività come il pranzare insieme o partecipare ad un aperitivo pur di socializzare. I diversi prezzi sul mercato, infatti, permettono a chiunque di possedere uno smartphone e di poterlo usare in ogni luogo e momento per espandere le proprie relazioni sociali e mantenere o

migliorare i contatti con amici e familiari promuovendo così un più profondo legame tra i membri della famiglia, riducendo la sensazione di solitudine (Park & Lee 2014). Dai giovani è ormai considerato uno strumento fondamentale per la propria realizzazione sociale e d'altronde, mettersi in contatto e a confronto con gli altri favorisce il senso dell'autonomia, dell'identità personale e dell'autostima (Rosenberg 1965). Coloro che soffrono di scarsa autostima utilizzano il proprio *device* per conversare e sentirsi in contatto con i membri del loro gruppo sociale, probabilmente perché tramite i social media non si espongono direttamente e riescono a creare un numero maggiore di relazioni e aumentare il loro senso di sicurezza (Kim et al. 2016). Ci si può impegnare socialmente sia in modo formale, ad esempio aderendo ad un'associazione o ad un club, oppure in modo informale, come succede in un gruppo di amici, in ogni caso è una cosa importante per i giovani poiché il senso di appartenenza ad una comunità è un fattore di crescita e influisce sul loro benessere sociale, sull'autoefficacia e sulla socializzazione (Campbell & Kwak 2011). In questo senso, l'uso dei social media offre maggiori opportunità di partecipare ad attività sociali diverse, fornisce funzionalità e spazi di comunicazione in cui si viene a contatto con molte persone, provenienti da vari ambienti, con un ampliamento di conoscenze e di modi di pensare, un arricchimento rispetto al proprio piccolo mondo (Mihailidis 2014).

Il dispositivo è talmente versatile che svolge numerose funzioni: da un punto di vista pratico è ottimale nelle situazioni di emergenza, per l'organizzazione dei trasporti e nella localizzazione di luoghi pubblici e privati. Nel campo della salute pubblica ha migliorato la qualità della comunicazione professionale in ambito sanitario e permesso di monitorare meglio le infrastrutture. È servito a incrementare la socializzazione di adulti, bambini disabili e autistici e a coordinare la comunicazione (O' Neill 2015; De Leo & Leroy 2008). La presenza e l'uso diffuso dello smartphone ha, indiscutibilmente, rivoluzionato anche i rapporti tra gruppi di coetanei, colleghi e familiari. Avere il dispositivo sempre con sé ha permesso ai genitori di monitorare gli spostamenti dei propri figli e di essere sempre in contatto con loro guidandoli anche a distanza nelle scelte o supportandoli nello svolgimento di specifiche attività. Nelle aziende ha esteso lo sviluppo commerciale e velocizzato la comunicazione tra dirigenti e dipendenti o tra dirigenti e fornitori (Wagner 2015).

Ha permesso di migliorare il coordinamento delle attività didattiche e lo scambio di informazioni tra settori educativi come la scuola e la famiglia. La presenza sul dispositivo di chat *online* rende interattivi i membri di gruppi differenti e scambiarsi gli appunti o supportarsi tra coetanei nello svolgimento dei compiti, pur trovandosi a molti chilometri di distanza, favorisce il successo accademico (Abachi & Muhammad 2013). Oltre a ciò, consente di partecipare a distanza a corsi di formazione, in qualità di docenti o di utenti e di essere costantemente aggiornati sulle offerte formative (Ahlquist 2014). Lo smartphone, nato come evoluzione del telefono portatile, ha assunto una notevole importanza nella vita di molte persone grazie alla sua dinamicità, eleganza, velocità ed efficienza per soddisfare la crescente sete di immediatezza e accessibilità al mondo sociale e dell'informazione, condizionandone gli interessi e le attività, con effetti negativi sulla libertà di scelta, sulla motivazione e sull'impegno in moltissimi ambiti della vita quotidiana: studio, relazioni interpersonali, cultura personale e così via. I rischi connessi con la diffusione degli smartphone non dipendono pertanto dal dispositivo in sé, ma dalla modalità e dalla frequenza di utilizzo che ne viene fatta sia dai giovani che dagli adulti. Come testimoniano gli ultimi dati delle indagini condotte da *We Are Social* (2020) in collaborazione con *Hootsuite*, piattaforma di social media management che si occupa di raccogliere i dati relativi all'utilizzo

dei canali social, dei dispositivi mobili e di tutto ciò che riguarda il mondo digitale a livello globale e dei singoli mercati, in media ciascun utente trascorre *online* circa 6 ore al giorno (quasi il doppio del tempo che passa davanti alla TV). Gli utenti che utilizzano lo smartphone appaiono *online* più di 80 volte al giorno, il che significa che utilizzano il proprio dispositivo circa ogni 12 minuti.

Sebbene sia diffuso principalmente tra i più giovani, è ampiamente utilizzato anche dagli adulti e dagli anziani. Esso è qualcosa "They could not live without" (Smith 2012). La frequenza media con cui una persona controlla il proprio dispositivo è di circa 34 volte al giorno, senza motivi specifici, semplicemente per abitudine (Lee et al. 2014). Esso è considerato come un'estensione importante di sé (Belk 1988), per cui molti giovani oggi hanno difficoltà a immaginare la propria vita senza la sua presenza. L'accesso ai social media ha reso la cosa ancora più grave, perché riduce la consapevolezza della quantità di tempo passata navigando su Internet o chattando, con gravi ripercussioni in molti ambiti, dal livello di rendimento scolastico all'interazione sociale (Meena et al. 2012). È tale condizione a renderlo dannoso per la nostra vita, ecco perché occorre agire in ottica preventiva, soprattutto nelle scuole mediante attività educative che possano supportare e guidare i ragazzi nella scelta di utilizzo del dispositivo.

Riferimenti bibliografici

- Abachi H.R., & Muhammad, G. (2013). The impact of m-learning technology on students and educators. *Computers in Human Behavior*, 30, 491-496.
- Ahlquist, J. (2014). Trending now: Digital leadership education using social media and the social change model. *Journal of Leadership Studies*, 8(2), 57-60.
- Barbara, B., & Coppola L. (2021). Adolescenza e uso delle tecnologie ai tempi del covid-19. *FeDerSerD Informa*.
- Belk, R. W. (1988). Possessions and the extended self. *Journal of Consumer Research*, 15(2), 139-168.
- Bindley, K. (2011). When children text all day, what happens to their social skills? *Huffington Post*.
- Brown, R. I. F. (1991). Gaming, gambling and other addictive play. In J. H. Kerr & M. J. Apter (Eds.), *Adult play: A reversal theory approach* (pp. 101-118). Amsterdam: Swets & Zeitlinger.
- Brown, R. I. F. (1993). Some contributions of the study of gambling to the study of other addictions.

In W. R. Eadington & J. A. Cornelius (Eds.), *Gambling behavior and problem gambling* (pp. 241–272). Reno, NV: University of Nevada.

Campbell, S. W., & Kwak, N. (2011). Mobile communication and civil society: Linking patterns and places of use to engagement with others in public. *Human Communication Research*, 37(2), 207-222.

Caplan, S.E. (2006). Relations among loneliness, social anxiety, and problematic Internet use. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(2), 234-242.

Choliz, M. (2010). Mobile phone addiction: a point of issue. *Addiction*, 105(2), 373-374.

Cozzolino, E., & Zita, G. (2017). Approcci clinici al disturbo da gioco d'azzardo. Mission-Open Access, 48.

De Leo, G., & Leroy, G. (2008, June). Smartphones to facilitate communication and improve social skills of children with severe autism spectrum disorder: special education teachers as proxies. In *Proceedings of the 7th international conference on Interaction design and children* (pp. 45-48). ACM

Elphinston, R. A., & Noller, P. (2011). Time to face it! Facebook intrusion and the implications for romantic jealousy and relationship satisfaction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(11), 631-635.

Geser, H. (2002). *Sociology of the mobile phone*. Unpublished manuscript, University of Zurich, Switzerland.

Grover, A., Kamins, M. A., Martin, I. M., Davis, S., Haws, K., Mirabito, A. M., Mukherjee, S., Pirouz, D. & Rapp, J. (2011). From use to abuse: When everyday consumption behaviors morph into addictive consumptive behaviors. *Journal of Research for Consumers*, 19, 1-8.

Hayes, S.C., Barnes-Holmes, D., Roche, B. (Eds.). (2001). *Relational frame theory: A post-Skinnerian account of human language and cognition*. New York: Plenum Press.

Hayes, S.C., Strosahl, K., Wilson, K.G. (1999). *Acceptance and Commitment Therapy: An experiential approach to behavior change*. New York: Guilford Press.

Hong, S. B., Zalesky, A., Cocchi, L., Fornito, A., Choi, E. J., Kim, H. H., ... & Yi, S. H. (2013). Decreased functional brain connectivity in adolescents with internet addiction. *PloS one*, 8(2), e57831.

Kim, Y., Wang, Y., & Oh, J. (2016). Digital media use and social engagement: How social media and smartphone use influence social activities of college students. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(4), 264-269.

Kuss, D. J. & Griffiths, M. D. (2011a). Excessive online social networking: Can adolescents become addicted to Facebook? *Education and Health*, 29(4), 68–71.

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2011b). Online social networking and addiction - a review of the psychological literature. *International journal of environmental research and public health*, 8(9), 3528-3552.

Kwon, M., Kim, D.-J., Cho, H., & Yang, S. (2013). The Smartphone Addiction Scale: Development and Validation of a Short Version for Adolescents. *PloS One*, 8(12), e83558.

Lee, Y. K., Chang, C. T., Lin, Y., & Cheng, Z. H. (2014). The dark side of smartphone usage: Psychological traits, compulsive behavior and technostress. *Computers in Human Behavior*, 31, 373-383.

- Leeman, R. F., & Potenza, M. N. (2013). A targeted review of the neurobiology and genetics of behavioural addictions: an emerging area of research. *The Canadian Journal of Psychiatry*, 58(5), 260-273.
- Lundquist, A. R., Lefebvre, E. J., & Garramone, S. J. (2014). Smartphones: fulfilling the need for immediacy in everyday life, but at what cost. *International Journal of Humanities and Social Science*, 4(2), 80-89.
- Meena, P. S., Mittal, P. K. & Solanki, R. K. (2012). Problematic use of social networking sites among urban school going teenagers. *Industrial Psychiatry Journal*, 21(2), 94.
- Mick, D. G. & Fournier, S. (1998). Paradoxes of technology: Consumer cognizance, emotions, and coping strategies. *Journal of Consumer Research*, 25(September), 123-143.
- Mihailidis, P. (2014). The civic-social media disconnect: exploring perceptions of social media for engagement in the daily life of college students. *Information, Communication & Society*, 17(9), 1059-1071.
- Moderato P., (a cura di) (2010). *Interazioni Umane. Manuale introduttivo alla psicologia*. Milano, Franco Angeli.
- Nikhita, C. S., Jadhav, P. R., & Ajinkya, S. (2015). Prevalence of mobile phone dependence in secondary school adolescents. *Journal of Clinical and Diagnostic Research*, 9(11), VC06-VC09.
- O'Neill, M. (2015). *Smartphone Apps for People with Disabilities*.
- Park, N., & Lee, S. (2014). College students' motivations for Facebook use and psychological outcomes. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 58(4), 601-620.
- Pearson, C., & Hussain, Z. (2015). Smartphone Use, Addiction, Narcissism, and Personality. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*, 5(1), 17-32.
- Rella, M., Fusco, V., & Fasciani, P. (2012). Gioco d'azzardo patologico: sperimentazione di un modello d'intervento presso il Ser. T. di Chieti. *Italian Journal on Addiction*, 2(3-4).
- Roberts, J. A., Yaya, L. H. P. & Manolis, C. (2014). The invisible addiction: Cell-phone activities and addiction among male and female college students. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(4), 254-265.
- Rosenberg, M. (1965). *Society and the adolescent self-image*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Samaha, M., & Hawi, N. S. (2016). Relationships among smartphone addiction, stress, academic performance, and satisfaction with life. *Computers in Human Behavior*, 57, 321-325.
- Smith, A. (2012). The best (and worst) of mobile connectivity. *Pew Internet & American Life Project*, 30.
- Takao, M., Takahashi, S., & Kitamura, M. (2009). Addictive Personality and Problematic Mobile Phone Use. *Cyberpsychology & Behavior*, 12(5), 501-507.
- Taleb, N. N. (2007). The Black Swan. *The Impact of the highly improbable*. New York: Random House.
- Taleb, N.N. & Antongiovanni, D. (2013). *Antifragile: prosperare nel disordine*. Milano: Il Saggiatore.

Vaccaro M., Iona T., Bisagni D., Bollo M., Sinigaglia C., Fruci G.M., Vaccaro P., Aiello N. Teti G., Bisagni M. (2023). Emoji Conversations: The role of emoji in a text message as a nudge for future communications. *Giornale Italiano di Educazione alla Salute, Sport e Didattica Inclusiva*.

Wagner, L. A. (2015). When Your Smartphone Is Too Smart for Your Own Good: How Social Media Alters Human Relationships. *Journal of Individual Psychology*, 71(2), 114-121.

Walton, S. C., & Rice, R. E. (2013). Mediated disclosure on Twitter: The roles of gender and identity in boundary impermeability, valence, disclosure, and stage. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1465-1474.



Oltre il dispositivo: la comunicazione come informazione, dialogo e relazione

Fabrizio Vignati*

Abstract

L'articolo affronta il tema della comunicazione come dispositivo, inteso nel duplice significato di "strumento" di comunicazione (*dispositivo 1*) e di "processo" comunicativo (*dispositivo 2*). Attraverso la critica di Martin Heidegger al concetto di dispositivo – identificato con la *tecnica* stessa e, quindi, sostanzialmente svalutato in quanto caratterizzato da fenomeni di oggettivazione e spersonalizzazione – si apre la riflessione alla *communication theory* e al modello di comunicazione come "informazione – dialogo – relazione" teorizzato da Paul Watzlawick e dalla "Scuola di Palo Alto": per comprendere appieno che cos'è la comunicazione, infatti, è necessario innanzitutto andare oltre il significato di *dispositivo 1* (strumento) – ovvero la comunicazione intesa come semplice "passaggio di informazione" – e il significato di *dispositivo 2* (processo) – ovvero la comunicazione come "dialogo" – per approdare, infine, al concetto di *comunicazione come relazione* che – hegelianamente – sussume e compie i precedenti. Una forse non casuale ripresa, quella della relazione, di quell'*Essere-con* (*Mit-Sein*) heideggeriano che costituiva una delle strutture esistenziali dell'Esserci che lo rendeva capace di aprirsi – in modo autentico – alla dimensione dell'essere.

Parole chiave: comunicazione, dispositivo, processo, informazione, dialogo, relazione, con-essere.

The article addresses the theme of communication as a device, in the dual meaning of "tool" of communication (device 1) and "communicative process" (device 2). Through Martin Heidegger's criticism of the concept of device – identified with technique itself and, thus, fundamentally devalued because of its objectification and depersonalization – there emerges a reflection upon communication theory and the model of communication as "information – dialogue – relationship" developed by Paul Watzlawick and the Palo Alto School. To fully understand what communication actually is, one has to overcome the meaning of device 1 (tool) – that is, communication understood as a simple "transfer of information" – and the meaning of device 2 (process) – that is, communication as "dialogue" – to finally reach the concept of communication as a relationship which – in Hegelian sense – subsumes and fulfills the previous meanings. It is not by chance that this return to the notion of relationship recalls that of Being-with (Mit-Sein) in Heidegger's thought, which constituted one of the existential structures of Dasein that allowed it to authentically open up to the dimension of being.

Key words: communication, device, process, information, dialogue, relation, being-with.

Indirizzi/Addresses

*Docente IUSTO, fabrizio.vignati@ius.to.

I temi centrali di questo articolo riprendono l'impianto complessivo del nostro studio Vignati (2024).

Il dispositivo e la comunicazione

La comunicazione – intesa nel suo senso più generale – può essere considerata un *dispositivo*? La risposta, ovviamente, dipende dal significato che intendiamo assegnare a questo termine. Dispositivo, infatti, in un primo senso – che chiameremo *dispositivo 1* – indica uno “strumento” tecnologico, un *device*, un congegno utile a una certa funzione. Mentre in un secondo senso – che chiameremo *dispositivo 2* – esso rimanda al verbo “disporre”, che significa mettere in un certo ordine, preparare, organizzare, etc.

Possiamo, dunque, chiederci se per comunicazione intendiamo semplicemente uno “strumento” di comunicazione (*dispositivo 1*) oppure (anche) un “processo” comunicativo (*dispositivo 2*), cioè l’insieme di azioni comunicative finalizzate a “disporre” (ossia ad orientare) in un certo modo gli interlocutori (eventualmente – ma non necessariamente – anche attraverso l’uso di strumenti di comunicazione).

Nel 1953, nella famosa conferenza presso la *Technische Hochschule* di Monaco di Baviera – poi pubblicata con il titolo di *Die Frage nach der Technik* – Martin Heidegger identificava l’essenza della *tecnica* – intesa come l’elemento caratterizzante della società contemporanea, fondata sulla scienza e la tecnologia – proprio nel “dispositivo” (*Einrichtung*):

All’essenza della tecnica appartiene l’apprestare e usare mezzi, apparecchi e macchine, e vi appartengono anche questi appa-rtati e strumenti stessi, come pure i bisogni e i fini a cui essi servono. La totalità di questi dispositivi è la tecnica. Essa stessa è un *dispositivo* o, in latino, un “instrumentum”. (Heidegger 1976, p. 5, corsivi nostri).

Secondo Heidegger, dunque, il *dispositivo* – sia esso uno strumento (*dispositivo 1*) o un processo (*dispositivo 2*) – è legato alla concezione tecnica del mondo, anzi, si identifica pienamente con essa. La tecnica, però, per il filosofo tedesco non è che l’ultimo gradino del dominio sulla natura e del suo sfruttamento che ha caratterizzato l’Occidente e diventa la “cifra” della nostra epoca, il modo in cui l’uomo contemporaneo si rapporta all’essere: questi, infatti, non attende più che l’essere si manifesti, ma – grazie alla tecnica – lo fa manifestare a suo piacimento facendo dimenticare all’uomo la questione fondamentale del *sensu* dell’essere (e, insieme, la sua essenza di “pastore dell’essere”).

Per Heidegger, dunque, la tecnica – e con essa il *dispositivo* (*Einrichtung*) – è qualcosa di sostanzialmente¹ negativo (e, comunque, di “non dominabile”²), dove l’*oggettivazione* che deriva dal controllo e dal dominio tecnologico conduce, in sostanza, a perdere il senso delle cose. Tornando alla nostra domanda iniziale, quindi, ha senso intendere la comunicazione come *dispositivo 1*, ovvero come un semplice “strumento” che, spesso, assume la forma dei *media* (siano essi mass media o media digitali³) attraverso cui è “mediata”? Oppure è più sensato intenderla come *dispositivo 2*, cioè come un “processo” in cui gli interlocutori si orientano reciprocamente in una certa direzione e secondo una certa “disposizione” (tuttavia sempre in una logica “oggettivante”)?

Già in *Sein und Zeit* (1927) Heidegger aveva messo in guardia dal pericolo – causato dall’oblio della differenza ontologica tra “essere” (*Sein*) ed “ente” (*Seiendes*) – di considerare gli enti (cioè le cose che esistono) e gli altri “Esserci” (*Dasein*), cioè gli altri esseri umani, come una “semplice presenza” (*Vorhandenheit*), perdendo così di vista l’apertu-

1 Il giudizio negativo di Heidegger sulla tecnica non va estremizzato, come ha ribadito egli stesso nella famosa intervista del 1976 con lo *Spiegel*: «Io non vedo la posizione dell’uomo nel mondo della tecnica planetaria come una sventura inestricabile e inevitabile, anzi: vedo proprio il compito del pensiero nel dare mano, nei propri limiti, affinché l’uomo riesca innanzitutto proprio a conquistare un rapporto sufficiente con l’essenza della tecnica» (Heidegger 1996, trad. it. p. 159).

2 «La tecnica nella sua essenza è qualcosa che l’uomo di per sé non è in grado di dominare» (Heidegger 1996, trad. it. p. 144).

3 È ancora oggetto di ampio dibattito tra gli studiosi se i nuovi media digitali rientrano – completamente o solo in parte – nell’ambito dei mass media o siano qualcosa di completamente diverso. Studi recenti (Paccagnella 2020, Balbi & Magaùdda 2021, Centorrino & Romeo, 2021), tuttavia, mettono in evidenza che i nuovi media adottano un modello di comunicazione che solo parzialmente si identifica con quello dei mass media tradizionali, essendo – contemporaneamente – una forma di: 1) *comunicazione interpersonale (one-to-one)*: ad esempio, una persona che si rivolge a un’altra persona (la posta elettronica, le app di messaggistica o il direct mailing all’interno dei social network); 2) *comunicazione broadcast (one-to-many)*: ad esempio, le edizioni digitali dei quotidiani e le web-tv; 3) *comunicazione ibrida da molti a molti (many-to-many)*: è quello che avviene nei grossi gruppi di discussione *online* e, soprattutto, nei social network.

ra all'essere. In quel contesto, infatti, il fenomeno comunicativo rischiava di essere ridotto – nella dimensione inautentica del *si* (*Man*) – a semplice “chiacchiera” (*Gerede*): una condizione che, nella conferenza sulla tecnica, lo stesso Heidegger additava nella televisione⁴ e che noi oggi potremmo tranquillamente individuare nei social network (luogo della “chiacchiera” per eccellenza).

La comunicazione (*Mitteilung*) in quanto tale, invece, viene esaminata – molto brevemente – trattando dell'asserzione (*Aussage*) e viene definita – etimologicamente – come realizzante «la “compartecipazione” (*Mitbfindlichkeit*) della situazione emotiva comune e della comprensione del con-essere» (§34 – paragrafo VIII). Heidegger, infatti – salvo che per gli aspetti del linguaggio legati all'ermeneutica riscoperti dalla fortunata rilettura di Gadamer – non sembra essere interessato più di tanto al tema della comunicazione e, quindi, non è da lui che possiamo aspettarci una soluzione articolata a questo problema.

A provare a dare una risposta, invece, nel XX secolo sono stati una serie di studiosi di diverse discipline – matematica, linguistica, semiotica, cibernetica, psicologia, etc. – che hanno elaborato quella che va sotto il nome di *communication theory*. Per comprendere appieno che cos'è la comunicazione, infatti, è innanzitutto necessario andare oltre il significato di *dispositivo 1* (strumento) – ovvero la comunicazione intesa come semplice “passaggio di informazione” – e anche il significato di *dispositivo 2* (processo) – ovvero la comunicazione come “dialogo” – per approdare, infine, al concetto di *comunicazione come relazione* che – hegelianamente – sussume e compie i precedenti.

I concetti di comunicazione

Tralasciando i tradizionali riferimenti mitologici al dio “mediatore” Hermes/Mercurio, l'etimologia del termine “comunicazione” (dal latino *munus*) rimanda, da un lato, allo *scambio* tra individui e, dall'altro, al *mettere in comune* all'interno di una comunità:

La comunicazione è triviale. L'etimologia la colloca

all'incrocio di strade diverse, sotto gli auspici di Hermes, dio dei mercanti, ovvero dei ladri [sic! N.d.A.], messaggero, intermediario e mediatore. Uscita dalla radice sanscrita *mei*, la radice latina *munus*, presente in “comunicazione”, è portatrice insieme dei valori utilitaristici dell'incontro o dello *scambio* tra individui, e del valore comunitario della *condivisione*. (Zémor 2008, p. 3, trad. nostra)

L'utilizzo del termine “comunicazione” nel senso ampio e immateriale cui siamo abituati oggi, tuttavia, risale solo al secondo dopoguerra del XX secolo. Ancora nel 1941, infatti, il dizionario italiano Zingarelli definiva la comunicazione come «partecipazione, mezzo di corrispondere, impulso, trasmissione, passaggio», fornendo esempi principalmente dai mezzi di trasporto: «comunicazione ferroviaria, stradale, marittima, telegrafica, telefonica, aerea» (Zingarelli 1941, p. 269). Solo a partire dalla seconda metà del secolo scorso, invece, viene elaborata – da studiosi delle più diverse discipline (matematica, linguistica, semiotica, cibernetica, psicologia, filosofia, etc.) la cosiddetta *communication theory*, che – sebbene non sia mai giunta ad un punto di sintesi definitivo e unanimemente accettato⁵ – ha elaborato, in epoche e tempi differenti, diversi concetti di comunicazione (cfr. Volli 2014, pp. 17-48).

Oltre al concetto originario di comunicazione come *trasporto fisico*, cui si è fatto cenno sopra, e a quello di *passaggio di informazione*, che verrà approfondito successivamente, sono stati, infatti, elaborati molti altri modelli, trasversali ai più diversi settori del sapere: dalla sociologia (che con Pearce (1989) ritorna al significato etimologico di *mettere in comune* e vede la comunicazione come la condivisione di valori, storie ed elementi di mistero), alla linguistica (che con Sperber & Wilson, 1986, interpreta la comunicazione come *inferenza*, dove l'emittente modifica in maniera esplicita il mondo percepito del destinatario, o con Greimas, 1966, che propone l'idea di comunicazione come *scambio*, con interessanti implicazioni legate alla teoria del negoziato), fino alla filosofia (dove – come detto sopra – so-

4 «Il culmine dell'eliminazione di ogni possibilità di lontananza è raggiunto dalla televisione, che ben presto coprirà e dominerà tutta la complessa rete delle comunicazioni e degli scambi tra gli uomini» (Heidegger 1976, p. 109).

5 «Tutte queste discipline [semiotica e teoria delle comunicazioni di massa, sociologia e psicologia sociale, microsociologia e antropologia culturale, informatica e intelligenza artificiale, scienza cognitiva e narratologia, neurobiologia, etc.] hanno rinunciato ad elaborare una teoria generale della comunicazione, lasciandone il posto a qualche schema generale nelle prime pagine dei manuali e a un generico rispetto per le competenze altrui» (Volli 2014, p. 14).

prattutto con Heidegger, 1927 e Gadamer, 1960, la comunicazione si fa ermeneutica, ovvero attività di interpretazione continua e universale).

All'interno dell'eterogeneo fenomeno della comunicazione è, comunque, possibile osservare come si sia diffusa – sebbene non senza disaccordi tra gli studiosi – una suddivisione di carattere “operativo” tra:

- **comunicazione interpersonale:** la comunicazione umana tra due o più interlocutori; essa può essere *diretta* (la comunicazione “faccia a faccia”⁶, in situazioni di compresenza fisica) oppure *mediata* (attraverso, ad esempio, una lettera, il telefono, un'email o il direct messaging dei social network);
- **comunicazione di massa**⁷: la comunicazione da un emittente ad un numero molto elevato di riceventi; anch'essa può essere distinta in *diretta* (ad esempio, un comizio o un concerto) oppure *mediata* da un mezzo di comunicazione: sia esso *tradizionale* (libri, giornali, periodici, cinema, radio, televisione, etc.) oppure *online* (sito web, blog, wiki, social network, ecc.);
- **comunicazione di impresa:** la comunicazione che le organizzazioni (aziende private, enti pubblici, associazioni, etc.) rivolgono ai loro stakeholder/pubblici.

Questa classificazione, ovviamente, più che come una distinzione netta va immaginata come un *continuum* (McQuail 2007), con svariati punti di contatto tra le tre diverse categorie, i cui confini sono spesso piuttosto sfumati: la comunicazione di im-

presa, ad esempio, implica sia forme di comunicazione interpersonale che, soprattutto, di comunicazione di massa e *online*.

Il modello “informazione – dialogo – relazione”

All'interno del magma culturale della *communication theory*, emerge un modello di comunicazione – originale nella presentazione, ma frutto della combinazione di paradigmi già ampiamente codificati – che, mutuato dalla comunicazione interpersonale umana, è facilmente applicabile anche alla comunicazione di impresa: *il modello di comunicazione come “informazione – dialogo – relazione”*.

a. La comunicazione come informazione

Nel 1949 – con la pubblicazione dello studio dei matematici Claude Shannon (1916-2001) e Warren Weaver (1894-1978), gli inventori della “teoria matematica della comunicazione” (Shannon & Weaver, 1949) – quest'ultima viene intesa come *passaggio di informazione*, sebbene ancora in senso ingegneristico (il loro modello era, infatti, il *telegrafo*).

Il loro schema (cfr. figura 1) prevede che un *messaggio*, emesso dalla *sorgente* dell'informazione, venga inviato – mediante un apparato *trasmittente* che lo codifica – sotto forma di *segnale*. Viaggiando lungo un *canale*, il segnale arriva a un apparato *ricevente*, che lo decodifica e mette il *messaggio* a disposizione del *destinatario*. L'informazione finale (*output*) spesso non è identica all'input iniziale perché – nel canale – possono verificarsi interferenze (*rumore*) che possono accrescere o diminuire l'intensità del segnale, con effetti sull'intelligibilità del messaggio stesso.

6 Per comunicazione interpersonale “faccia a faccia” si intende “l'insieme dei fenomeni che permettono lo scambio di informazioni fra due o più persone attraverso il linguaggio parlato (nei suoi aspetti verbali e non verbali) e attraverso i segnali non verbali che, inviati per mezzo di movimenti del corpo o di parti di esso, vengono ricevuti mediante il canale visivo” (Ricci-Bitti 1992).

7 Secondo Danis McQuail «le comunicazioni di massa comprendono le istituzioni e le tecniche grazie alle quali gruppi specializzati impiegano strumenti (stampa, tv, radio, film...) per diffondere un contenuto simbolico a pubblici ampi, eterogenei e fortemente dispersi» (McQuail 2007).

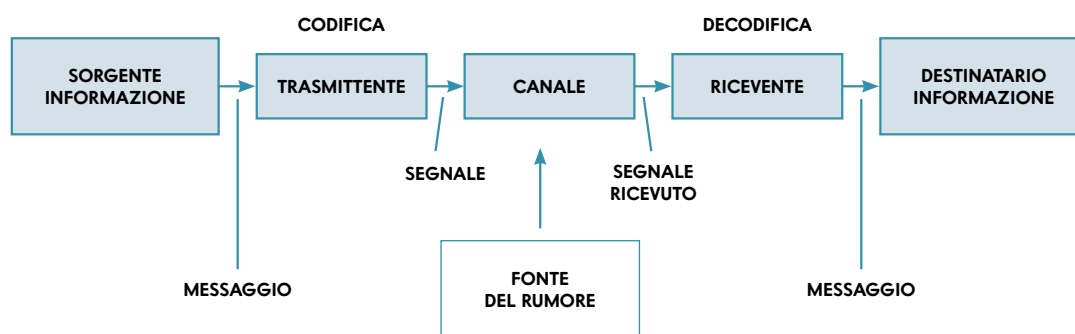


Figura 1. Il modello unidirezionale di Shannon e Weaver e il passaggio di informazione (1949)

Questo modello venne rielaborato, nel 1963, dal linguista e semiologo Roman Jakobson (1896-1982), che lo applica alla *comunicazione interpersonale umana*, nell'ambito della sua teoria delle "funzioni della comunicazione" (Jakobson, 1963). Un *mittente* (locutore o parlante) invia un *messaggio* – riferito ad un contesto (la situazione generale e le circostanze par-

ticolari in cui è inserito ogni evento comunicativo) – ad un *destinatario* (o interlocutore) che lo riceve. Il processo comunicativo è reso possibile da un *codice* comune tra mittente e destinatario e da un *contatto* (o canale), cioè una connessione fisica e psicologica fra mittente e destinatario, che permette di stabilire la comunicazione e mantenerla.

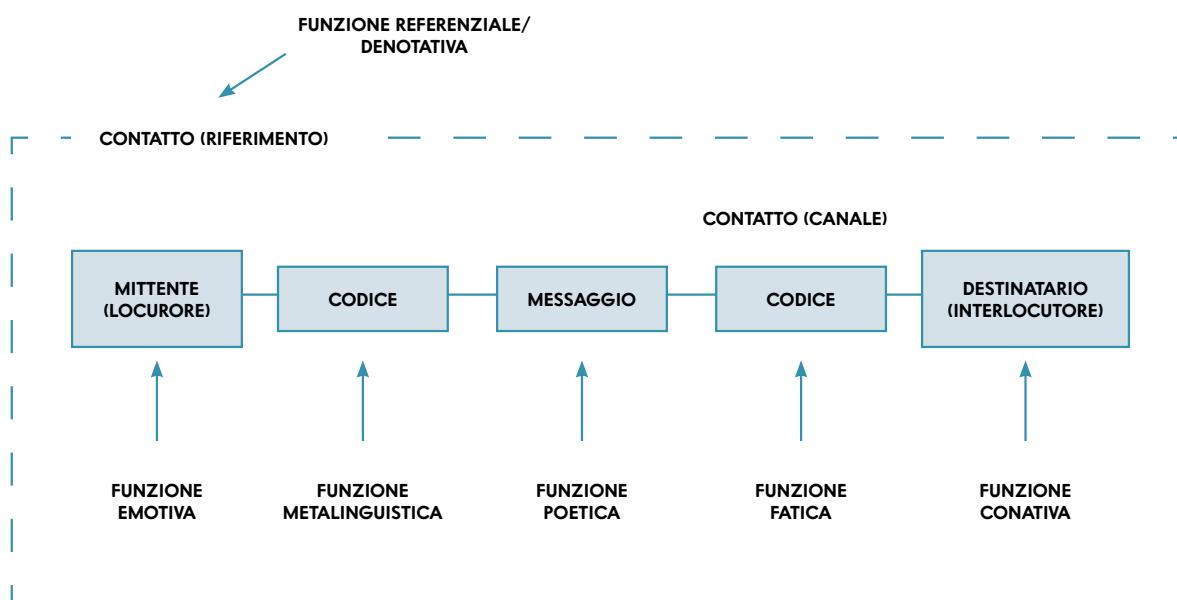


Figura 2. Il modello unidirezionale di Jakobson e le funzioni del linguaggio (1963)

Come illustrato nella figura 2, a ciascun elemento della comunicazione corrisponde una delle *sei funzioni del linguaggio* individuate da Jakobson: emotiva (mittente), faticale (canale), conativa (destinatario), poetica (messaggio), metalinguistica (codice) e referenziale/denotativa (contesto).

Il semplice *modello unidirezionale* di Shannon-Wea-

ver/Jakobson aveva il merito di introdurre i temi della codifica del messaggio – esiste un *codice* (almeno in parte) comune tra mittente e destinatario – e del *rumore* dell'ambiente circostante (il contesto), che tentavano di spiegare i tipici fenomeni del "faintingimento" (l'interferenza casuale del contesto) e della "menzogna" (la manipolazione del contesto) che si

riscontrano nel processo comunicativo.

Questo modello, tuttavia, si fonda sostanzialmente su «una concezione che vede informazione e comunicazione alla stregua di *oggetti fisici*, confezionati, spediti e ricevuti come *pacchi postali* che viaggiano da un luogo all'altro» (Paccagnella 2020, p. 24) e, pertanto, esso viene spesso indicato – in chiave critica – come *modello del pacco postale*. Per questa ragione, tale modello non può costituire – da solo – l'intera attività di comunicazione, ma si configura semplicemente come il primo gradino di essa.

b. La comunicazione come dialogo

Il modello unidirezionale e “lineare” del passaggio di informazione ha conosciuto una profonda evoluzione grazie agli studi sulla comunicazione interpersonale della “Scuola di Palo Alto” in California. Nel 1967 lo psicologo e filosofo Paul Watzlawick (1921-2007) ha, infatti, teorizzato la “circolarità”

dei modelli di comunicazione⁸, mutuando dalla cibernetica⁹ il concetto di *feedback*: la “retroazione” di un messaggio dal destinatario al mittente che lo ha prodotto.

In un sistema, come è il “luogo” (ad esempio, la famiglia o il posto di lavoro) all'interno del quale si sviluppa una relazione comunicativa: “parte dei dati in uscita sono reintrodotti nel sistema come informazione [il feedback] circa l'uscita stessa” (Watzlawick et al. 1967, p. 24), per cui non “ha senso parlare del principio o della fine di una catena” di eventi comunicativi: “non c'è fine né principio in un cerchio” (p. 38). Questa nozione ha dato origine ad un *modello bidirezionale* (cfr. figura 3), in cui si sottolinea la partecipazione attiva del destinatario nel dare il proprio consenso, in un *processo di ascolto e di influenza reciproca tra i due interlocutori*: il significato, forse, oggi più diffuso del concetto di *comunicazione*.

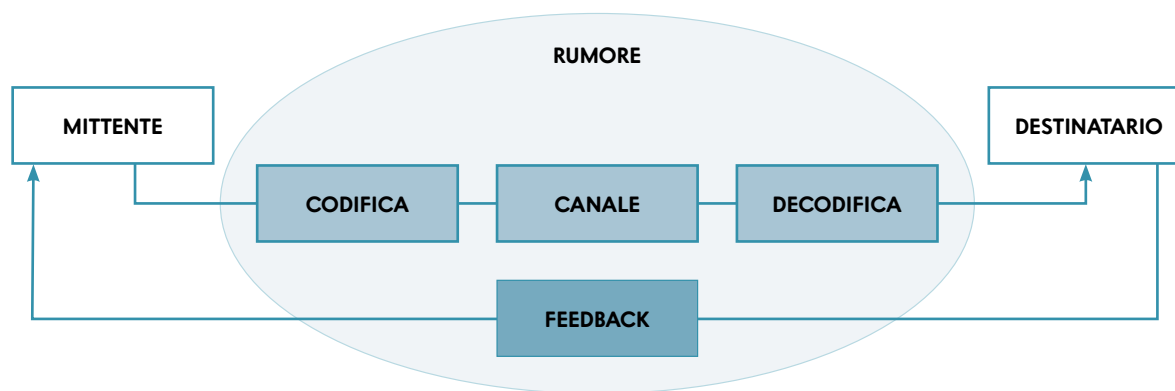


Figura 3. Il modello bidirezionale di Watzlawick e il feedback (1967)

Questo modello, se viene replicato all'interno di una conversazione tra due o più soggetti, viene a costituire il *dialogo*: una delle più antiche, e alte, forme di comunicazione umana, teorizzata – e abilmente praticata – fin dai tempi di Socrate (in forma orale) e Platone (in forma scritta):

La forma dialogica in cui sono redatti quasi tutti gli scritti di Platone, ha la sua matrice nella forma del filosofare socratico. Per Socrate filosofare significa esaminare, provare, curare e purificare l'anima: e questo, a suo avviso, può realizzarsi solamente tramite il dialogo vivo [...]. Ma fra il rifiuto totale di scrivere da parte di Socrate e la scelta conseguente della oralità dialettica

8 Sebbene poco noto, il primo a trasformare in un *modello semi-circolare* lo schema unidirezionale del passaggio di informazione è stato – nel 1954 – Wilbur Schramm (1907-1987): studioso della comunicazione di massa, questi ha rielaborato il modello di Shannon/Weaver approfondendo i concetti di codifica/decodifica e, soprattutto, introducendo un secondo messaggio di reazione/risposta del destinatario al messaggio originario (Schramm, 1954), che oggi va sotto il nome di *variante di Schramm*.

9 La cibernetica – inventata a fine anni Quaranta del XX secolo da Norbert Wiener, un matematico con interessi trasversali per la filosofia, la biologia e, soprattutto, le applicazioni tecnologiche – è la disciplina che studia i processi di autoregolazione e comunicazione degli organismi naturali e dei sistemi artificiali.

come unica valida [...] e il rigido trattato sistematico dei Naturalisti o lo scritto retorico dei Sofisti [...], Platone ritenne possibile battere una via di mezzo: [...] cercare di riprodurre nello scritto il discorso «socratico», imitandone la peculiarità, ossia riproducendone il reinterrogare senza posa, con tutte le impennate del dubbio, con gli improvvisi squarci che maieuticamente spingono a trovare la verità, senza rivelarla mai interamente in senso sistematico, ma sollecitando l'anima a trovarla, con le drammatiche rotture, che strutturalmente aprono ulteriori prospettive di ricerche [...]. Nacque, così, il *dialogo socratico*, che divenne addirittura un genere letterario, adottato dai discepoli di Socrate e poi anche da filosofi successivi. (Reale 2018, pp. 485-486).

Il dialogo presuppone elementi di ascolto, di riconoscimento reciproco e di cooperazione che aprono la comunicazione alla dimensione della *relazione*:

Il dialogo presuppone l'incontro di alterità, e uno sforzo di relazione che passa per *l'ascolto e il riconoscimento dell'altro come interlocutore* (l'elemento della reciprocità). Senza questo riconoscimento non c'è dialogo, ma solo monologhi [...]. Attraverso il dialogo è possibile non soltanto lo scambio di informazioni che arricchiscono la conoscenza, ma anche *la costruzione cooperativa di un mondo comune* attraverso lo scambio di simboli. (Giaccardi 2005, p. 15)

In particolar modo, in questo secondo modello la centralità del *feedback* mette in evidenza l'importanza dell'ascolto nella comunicazione, come ricordava già Plutarco nel I sec. d.C.: «la natura [...] ha dato a ciascuno di noi due orecchie ma una lingua sola, perché siamo tenuti più ad ascoltare che a parlare» (Plutarco, trad. it. 2018).

c. La comunicazione come relazione

Nel trattare i famosi cinque *assiomi della comunicazione*¹⁰, Watzlawick ha avuto anche il merito di evidenziare come la comunicazione interpersonale non sia mai soltanto un semplice atto comunicativo (A dice qualcosa a B) – un passaggio di informazioni con il relativo *feedback* – ma sempre anche un *atto relazionale* (A si comporta in qualche modo con B). Soprattutto il secondo assioma («ogni comunicazione ha un aspetto di *contenuto* e un aspetto di *relazione* di modo che il secondo classifica il primo ed è quindi *metacomunicazione*», Watzlawick et al. 1967, p. 46) implica che non è importante solo quello che dico (il contenuto, l'«informazione» del modello unidirezionale), ma soprattutto *come* lo dico: cioè *l'aspetto comportamentale (relazione) – analogico e non verbale* – che fornisce la «chiave interpretativa» (*metacomunicazione*) del contenuto stesso.

Comunicare è, quindi, sempre anche un *essere-in-relazione* con qualcuno e la comunicazione – in ultima analisi – è, dunque, soprattutto *relazione* (figura 4).

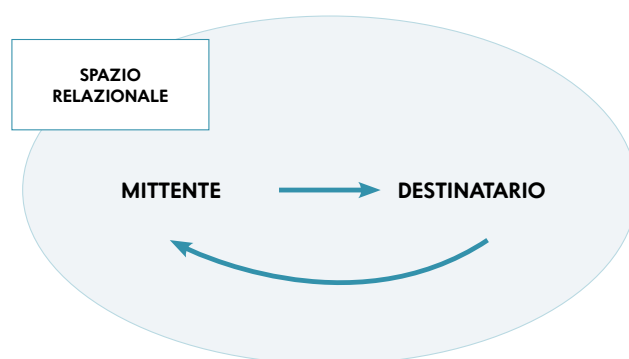


Figura 4. Il modello bidirezionale di Watzlawick e l'atto relazionale (1967)

10 Come noto, essi riguardano: 1. l'impossibilità di non-comunicare; 2. i livelli comunicativi di contenuto e di relazione; 3. la punteggiatura della sequenza di eventi; 4. La comunicazione numerica e analogica e 5. l'interazione complementare e simmetrica (cfr. Watzlawick 1967, pp. 40-61).

Una prima fondamentale conseguenza dell'identità tra comunicazione e comportamento umano, tuttavia, Watzlawick l'aveva individuata già nel suo primo assioma, *one cannot not communicate*:

Se si accetta che l'intero comportamento in una situazione di interazione ha valore di messaggio, vale a dire è comunicazione, ne consegue che comunque ci si sforzi, *non si può non comunicare*. L'attività o l'inattività, le parole o il silenzio hanno tutti valore di messaggio: influenzano gli altri e gli altri, a loro volta, non possono non rispondere a queste comunicazioni e in tal modo comunicano anche loro. (Watzlawick 1967, p. 41)

Anche quando una persona sceglie di non comunicare e si chiude nel più rigoroso silenzio, infatti, siccome non cessa di vivere – e, quindi, di “comportarsi” – sta comunque comunicando, foss'anche solo il fatto stesso che *non vuole* comunicare.

Un'osservazione apparentemente banale questa sul *silenzio*, ma gravida di conseguenze che – troppo spesso – viene dimenticata, sia nella comunicazione interpersonale che in quella d'impresa: si pensi, a puro titolo di esempio, alla rilevanza del *silenzio strategico* come artificio retorico nel *public speaking* oppure alle tecniche di *silenzio stampa* messe in atto – soprattutto nella comunicazione sportiva (e, talvolta, anche in quella politica) – come forma di protesta nei confronti dell'atteggiamento ostile dei media.

Il modello informazione, dialogo e relazione: oltre il dispositivo

Ricapitolando quanto detto finora, è possibile concludere che, quando si parla di *comunicazione* si intende un processo di *scambio* tra due soggetti (A e B) che si dispiega su *tre livelli distinti ma complementari*:

- **informazione:** l'emittente A *dice* qualcosa al ricevente B ($A \rightarrow B$);
- **dialogo:** l'emittente A *dice* qualcosa al ricevente B e ne ascolta i *feedback* ($A \rightarrow B$);
- **relazione:** l'emittente A *si comporta* in qualche modo con il ricevente B (A/B).

Il concetto di comunicazione come “relazione” – in grado di “superare” (nel senso hegeliano dell'*Aufhebung*) la concezione della comunicazione come dispositivo – per quanto elaborato in un contesto filosofico e culturale molto lontano da quello di Heidegger, può apparire ai nostri occhi come un recupero di quella concezione di comunicazione come “con-essere” [Essere-con (*Mit-Sein*)?] che – sebbene trattata molto cursoriamente – in *Sein und Zeit* costituiva una delle strutture esistenziali dell'Esserci (*Dasein*) che lo “apriva” – autenticamente – alla dimensione dell'essere.

Riferimenti bibliografici

Balbi, G., & Magaudo, P. (2021). *Media digitali. La storia, i contesti sociali, le narrazioni*. Roma-Bari: Laterza.

Centorrino, M. & Romeo, A. (a cura di) (2021). *Sociologia della comunicazione. Teorie, concetti e strumenti*. Milano: Mondadori Università.

Gadamer H.G. (1960). *Wahrheit und Methode*. Tübingen: Mohr. Tr. it. ID. (1983). *Verità e metodo*. Milano: Bompiani.

Giaccardi, C. (2005). *La comunicazione interculturale*. Bologna: il Mulino.

Greimas, A. J. (1966). *Sémantique structurale*. Paris: Larousse. Trad. it. *Semantica strutturale*. Roma: Meltemi, 2000.

Heidegger, M. (1927). *Sein und Zeit*. «Jahrbuch für Philosophie und phänomenologische Forschung», VIII, pp. 1-438. Halle: Niemeyer Verlag. Trad. it. *Essere e tempo*. Milano: Longanesi, 2005.

Heidegger, M. (1953). *Die Frage nach der Technik*. In: Heidegger, M. (1957). *Vorträge und Aufsätze*.

- Pfullingen: Neske. Trad. it. *La questione della tecnica, in Saggi e discorsi*, Mursia, Milano 1976, pp. 5-27.
- Heidegger, M. (1976). "Nur noch ein Gott kann uns retten". *Der Spiegel* 30 (Mai, 1976): 193-219. Trad. it. Heidegger, M. (1998). *Ormai solo un Dio ci può salvare. Intervista con lo Spiegel*. Parma: GuandaMcQuail D. (2007). *Sociologia dei Media*. Bologna: Il Mulino.
- Jakobson, R. (1963). *Essais de linguistique générale*. Paris: Minuit. Trad. it. ID. (2002), *Saggi di linguistica generale*. Milano: Feltrinelli.
- Paccagnella, L. (2020). *Sociologia della comunicazione nell'era digitale*. Bologna: Il Mulino.
- Pearce B.W. (1989). *Communication and the Human Condition*. Carbondale: Southern Illinois University. Press. Trad. it. ID. (1993). *Comunicazione e condizione umana*. Milano: Franco Angeli.
- Plutarco (2018). *L'arte di ascoltare (e di tacere)*. Milano: Garzanti.
- Ricci-Bitti, P.E. (1992). *Comunicazione* in "Enciclopedia delle scienze sociali". Roma: Treccani.
- Schramm, W. (1954). *The process and effects of mass media*. Urbana (IL): University of Illinois Press.
- Shannon, C.E. & Weaver, W. (1949). *The Mathematical Theory of Communication*. Urbana (IL): University of Illinois Press. Trad. it. ID. (1971). *La teoria matematica delle comunicazioni*. Milano: Etas Kompass.
- Sperber, D. & Wilson, D. (1986). *Relevance: communication and cognition*. Oxford: Blackwell. Trad. it.. *La pertinenza*. Milano: Anabasi, 1993.
- Reale, G. (2018). *Storia della filosofia greca e romana*. Milano: Giunti/Bompiani.
- Volli, U. (2014). *Il nuovo libro della comunicazione. Che cosa significa comunicare: idee, tecnologie, strumenti, modelli*. Milano: Il Saggiatore. Prima edizione 1994.
- Vignati, F. (2024). *Public relations. Teoria, metodologia e strumenti di una professione della comunicazione*. Milano: Guerini e Associati.
- Watzlawick P., Beavin J.H., Jackson D.D. (1967). *Pragmatics of human communication. A study of interactional patterns, pathologies and paradoxes*. New York: Norton&Co. Trad. it. (1971). *Pragmatica della comunicazione umana. Studio dei modelli interattivi, delle patologie e dei paradossi*. Roma: Astrolabio.
- Zémor, P. (2008). *La communication publique*. Paris: PUF.
- Zingarelli, N. (1941). *Vocabolario della lingua italiana. Compilato da Nicola Zingarelli*. VII edizione. 17a ristampa. Bologna: Zanichelli.



Il valore delle risorse idriche e la loro conservazione

Emanuele Guglielmino*

Abstract

L'acqua è una risorsa tanto preziosa quanto mal gestita a livello mondiale, con evidenti impatti sulla sostenibilità ambientale e sociale. Il presente testo discute alcune fonti scientifiche recenti relative alla gestione delle risorse idriche. Si suggerisce quindi che una significativa riduzione dei consumi energetici e delle fughe d'acqua dipenda da un controllo accurato e continuo della pressione per ridurre le perdite, prolungare la durata dei tubi e ridurre il consumo energetico. Tali tecnologie, implementate in una rete intelligente, ottimizzano l'efficienza del sistema di distribuzione nel suo complesso..

Parole chiave: risorse idriche, perdite idriche, Internet delle cose, AquaWatt.

Water is a resource as precious as it is poorly managed globally, with evident impacts on environmental and social sustainability. This text discusses some recent scientific sources related to water resource management. It is suggested that a significant reduction in energy consumption and water leaks depends on accurate and continuous pressure control to reduce losses, extend the lifespan of pipes, and decrease energy consumption. Such technologies, implemented in a smart network, optimize the overall efficiency of the distribution system.

Key words: water resources, water loss, Internet of Things, AquaWatt

Indirizzi/Addresses

*Ricercatore IIT Genova, emanuele@guglielmino.com

L'acqua è la risorsa più preziosa del mondo, ma è anche una risorsa quasi universalmente mal gestita.

Un recente studio della rivista scientifica Nature (Galli et al. 2022) ha messo in evidenza la criticità della scarsità d'acqua non solo per la sostenibilità ambientale ma anche per la sostenibilità sociale. Il lavoro ha dimostrato che, sebbene la scarsità d'acqua da sola non sia la causa diretta di conflitti, tuttavia esistono tuttavia complesse correlazioni legate all'acqua su varie scale spaziali e temporali.

La domanda di acqua potabile è in aumento. Secondo l'Organizzazione Mondiale della Sanità 2,2 miliardi di persone hanno un accesso limitato all'acqua potabile.

In Europa, in media, l'acqua persa (la cosiddetta Non-Revenue Water, NRW) rappresenta il 23%,

con percentuali anche oltre il 50% in certe regioni. Le cause delle perdite d'acqua sono molteplici; le più rilevanti sono le perdite dovute tubazioni difettose e la gestione inefficiente delle reti di distribuzione idrica.

Tra le cause di perdite d'acqua, si cita l'elevata pressione applicata nelle moderne reti di distribuzione idrica insieme all'età avanzata dei tubi. Si evidenzia che paesi sviluppati, il contributo del sistema di approvvigionamento idrico al consumo di elettricità nazionale e alle emissioni di CO₂ è di vari punti percentuali, quindi le perdite d'acqua si traducono anche in un problema energetico.¹

La tabella seguente quantifica le perdite d'acqua e l'impatto economico delle perdite idriche in Europa, Stati Uniti e Canada.

Country	GDP/capita normalized	total fresh water used (million m ³)	NRW (%)	Cost of water production (€/m ³)	Total water cost (€M)	Cost of water lost to NRW (€M)
Germany	0.5	4233.3	7	€ 5.15	€ 21,800.598	€ 1,526.042
Finland	0.4	6562	17	€ 3.46	€ 22,695.898	€ 3,858.303
Norway	1.0	3026	22	€ 2.79	€ 8,434.503	€ 1,855.591
Estonia	0.1	49.8	15.3	€ 1.95	€ 97.336	€ 14.892
Denmark	0.5	637	6	€ 5.33	€ 3,394.093	€ 203.646
Poland	0.0	1595.1	17	€ 2.18	€ 3,470.121	€ 589.921
Czech Republic	0.2	481.3	13.2	€ 2.12	€ 1,018.432	€ 134.433
Switzerland	0.8	2005	15.3	€ 2.79	€ 5,588.623	€ 855.060
Austria	0.5	587	8.5	€ 3.75	€ 2,199.852	€ 186.987
Slovenia	0.1	112	15.3	€ 1.64	€ 183.693	€ 28.105
Netherlands	0.6	1067.9	6	€ 4.54	€ 4,846.058	€ 290.763
Belgium	0.4	567.9	15.3	€ 3.71	€ 2,108.968	€ 322.672
Sweden	0.5	2689	16.5	€ 2.06	€ 5,529.972	€ 912.445
Lithuania	0.1	101.2	15.3	€ 1.62	€ 164.260	€ 25.132
Greece	0.0	1182.1	25	€ 1.16	€ 1,366.186	€ 341.547
Italy	0.2	5232.2	29	€ 1.39	€ 7,291.971	€ 2,114.671
France	0.4	3622	26	€ 3.30	€ 11,942.545	€ 3,105.062
Spain	0.2	3669.3	12	€ 1.55	€ 5,675.071	€ 681.009
UK	0.4	3968	19	€ 4.21	€ 16,691.432	€ 3,171.372
Israel	0.2	8480	9.92	€ 2.18	€ 18,486.400	€ 1,833.851
USA	0.8	418700	10	€ 2.64	€ 1,105,368.000	€ 110,536.800
Canada	0.5	38800	10	€ 1.32	€ 51,216.000	€ 5,121.600

1 Cf. i seguenti rapporti: <http://www.iwa-network.org/reduction-of-non-revenue-water-around-the-world/>, https://www.danva.dk/media/3645/eureau_water_in_figures.pdf, <http://www.iwa-network.org/pressure-management-a-cost-effective-water-loss-strategy/>, <https://www.eea.europa.eu/data-and-maps/indicators/use-of-freshwater-resources-2/assessment-3>.

La strada verso una significativa riduzione dei consumi energetici e delle fughe d'acqua è quindi chiara: controllo accurato e continuo della pressione per ridurre le perdite, prolungare la durata dei tubi e ridurre il consumo energetico. Tali tecnologie, implementate in una rete intelligente, ottimizzano l'efficienza del sistema di distribuzione nel suo complesso.

I cambiamenti a lungo termine nel clima e nelle dinamiche demografiche stanno esercitando una pressione crescente sulle risorse idriche. L'Europa ha registrato una diminuzione del 24% delle risorse idriche rinnovabili negli ultimi 50 anni. Quasi ogni attività umana coinvolge l'acqua. I prelievi di acqua dolce sono più che triplicati negli ultimi 50 anni e la domanda aumenta di 64 miliardi di m³ all'anno (224 miliardi di euro). Il trattamento e il trasporto dell'acqua rappresentano l'area più ampia di spesa specifica per l'acqua. La gestione avanzata e intelligente dell'acqua aiuta le imprese a monitorare, analizzare, controllare e gestire le proprie reti idriche per attuare strategie di riduzione delle perdite e di qualità dell'acqua. Spinta dalla necessità di ridurre significativamente la NRW, la gestione intelligente dell'acqua è considerata di fondamentale importanza dalla Commissione Europea.

In risposta alle crescenti preoccupazioni sulla gestione dell'acqua, l'UE sta includendo obiettivi di politica idrica in molti settori, mentre i singoli paesi stabiliscono i propri traguardi. Molti ambiti politici dell'UE hanno un impatto sullo stato delle acque e devono rendere gli obiettivi politici in materia di acqua parte integrante della loro pianificazione.

La Direttiva quadro sulle acque dell'UE (WFD)² stabilisce un quadro per la protezione delle acque superficiali interne, delle acque di transizione, delle acque costiere e delle acque sotterranee. Mira a prevenire e ridurre l'inquinamento, promuovere l'uso sostenibile dell'acqua, proteggere e migliorare l'ambiente acquatico e mitigare gli effetti delle inondazioni e della siccità. La Direttiva Quadro Acque è supportata da direttive più mirate, tra cui le più rilevanti sono la Direttiva sull'acqua potabile, la Direttiva sul trattamento delle acque reflue urbane e la Direttiva sugli standard di qualità ambientale.

La Direttiva del Consiglio 91/271/CEE³ relativa al trattamento efficiente delle acque ha portato sfide

significative a paesi, come l'Italia, dove tali questioni non erano recepite dalla legislazione nazionale. Oggi, nell'urgenza di attuarlo, i paesi dell'UE sono alle prese con il tentativo di contenere la notevole quantità di acqua che attualmente viene persa nei loro sistemi di approvvigionamento idrico. Uno studio dell'International Water Association ha evidenziato che una riduzione del 10% della pressione media della rete restituisce una riduzione del 15% delle perdite/rotture e può ridurre la frequenza di nuovi scoppi tra il 23% e il 90%.⁴ Pertanto, il Piano idrico per l'Europa della CE sottolinea l'importanza di finanziare progetti di gestione dell'acqua, comprese le misure di ritenzione naturale dell'acqua, il riutilizzo dell'acqua e la riduzione delle perdite. Si afferma inoltre che le nuove infrastrutture di approvvigionamento idrico dovrebbero essere sviluppate solo come ultima risorsa, una volta esauriti gli altri sforzi per ridurre la domanda e massimizzare l'efficienza.

La sicurezza informatica è infine di fondamentale importanza nel settore idrico. Gli effetti di un attacco alla sicurezza informatica sulle operazioni critiche del settore idrico potrebbero causare danni devastanti alla salute e alla sicurezza pubblica e comportare costosi interventi di recupero e riparazione per affrontare i problemi del sistema e la perdita di dati. Gli attacchi che causano contaminazione, malfunzionamento operativo e interruzioni del servizio potrebbero avere un impatto notevole sui cittadini. Gli enti del settore idrico sono inoltre responsabili della protezione delle informazioni personali sensibili, compresi i dati di fatturazione dei clienti.

I sistemi di monitoraggio in tempo reale e l'“Internet delle cose” (IoT), in questo contesto denominato anche “Internet delle cose industriale” (IIoT), che combina la comunicazione wireless con tecnologie di sensori e di attuazione, hanno rappresentato un grande passo avanti. Tuttavia, tutti questi sistemi richiedono energia elettrica, e la richiedono in misura crescente man mano che aumentano in sofisticatezza e complessità.

In questo scenario trovano spazio tecnologie, come AquaWatt, una tecnologia premiata al COP28, come Energy Transition Changemaker.

2 <https://eur-lex.europa.eu/IT/legal-content/summary/good-quality-water-in-europe-eu-water-directive.html>.

3 <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=celex%3A31991L0271>.

4 <http://www.iwa-network.org/pressure-management-a-cost-effective-water-loss-strategy/>.

AquaWatt è un sistema di gestione dell'acqua indipendente dalla rete elettrica e perfettamente in linea con gli obiettivi definiti dalla UE. È basato su microturbine per recuperare energia, altrimenti sprecata, lungo i tubi in zone remote e integrato con sistemi IoT per la raccolta e l'analisi dei dati, usando anche algoritmi basati sul machine learning (apprendimento automatico), una branca della famiglia di algoritmi che ricadono sotto il cappello della cosiddetta Intelligenza Artificiale.

Una tecnologia di questo tipo è in linea con gli obiettivi di sviluppo sostenibile fissati dalle Nazioni Unite, e in particolare l'SDG6 "Acqua pulita e servizi igienico-sanitari – Produzione, trattamento dell'acqua, distribuzione e utilizzo dell'acqua".

AquaWatt è pienamente in linea con il Green Deal europeo,⁵ ed in particolare in linea con i seguenti obiettivi:



In tale contesto uno strumento chiave che consente ai distributori di acqua, ai fornitori e al settore ICT di far avanzare l'industria dell'UE promuovendo la transizione delle tecnologie ICT basate sui dati nel settore idrico, per la creazione di un mercato unico digitale europeo senza confini per i servizi idrici. Inoltre, come si evince dal white paper "On Artificial Intelligence - A European approach to excellence and trust"⁶ e dalla recente Direttiva europea sull'Intelligenza Artificiale,⁷ la posizione della Commissione europea è chiara: l'Intelligenza Artificiale apporta numerosi vantaggi ai cittadini, alle imprese e alla società nel suo insieme e può svolgere un ruolo significativo nel raggiungimento degli obiettivi di sviluppo sostenibile e l'intelligenza artificiale è considerata un fattore fondamentale per il raggiungimento degli obiettivi del Green Deal.

Questo tipo di tecnologia trasforma il controllo e il monitoraggio delle condotte idriche da un'attività sul campo a un lavoro da centro di controllo, adatto a tutti i lavoratori, che non richiede più spostamenti in luoghi remoti, esposizione ad ambienti spiacevoli o pericolosi che richiedono specifici requisiti fisici.

Oltre a risparmiare acqua, si possono ridurre indirettamente i costi e i prodotti chimici, ottimizzando la quantità di cloro (con un impatto ambientale complessivamente positivo, che va oltre il loro utilizzo finale con l'acqua) utilizzato nell'acqua potabile attraverso la gestione delle pompe di iniezione del cloro. Sviluppando questa tecnologia, si contribuisce alla competitività dell'industria europea sulla scena globale e di una gestione più rispettosa dell'ambiente ed etica della risorsa idrica.

5 https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal_it.

6 https://commission.europa.eu/publications/white-paper-artificial-intelligence-european-approach-excellence-and-trust_en.

7 <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=CELEX%3A52022PC0496>.

Sitografia

Acqua di buona qualità in Europa (direttiva europea sulle acque), <https://eur-lex.europa.eu/IT/legal-content/summary/good-quality-water-in-europe-eu-water-directive.html>.

Direttiva 91/271/CEE: trattamento delle acque reflue urbane, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=celex%3A31991L0271>.

Direttiva sulla responsabilità da intelligenza artificiale, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/?uri=CELEX%3A52022PC0496>.

EurEau, Europe's water in figures An overview of the European drinking water and waste water sect.

European Environmental Agency, Water scarcity conditions in Europe, <https://www.eea.europa.eu/data-and-maps/indicators/use-of-freshwater-resources-2/assessment-3>.

Galli, N., Dell'Angelo, J., Epifani, I., Chiarelli, D. D., & Rulli, M. C. (2022). Socio-hydrological features of armed conflicts in the Lake Chad Basin. *Nature Sustainability*, 5(10), 843-852.

Green Deal europeo, https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/european-green-deal_it.

<http://www.iwa-network.org/pressure-management-a-cost-effective-water-loss-strategy/>.

<http://www.iwa-network.org/reduction-of-non-revenue-water-around-the-world/>.

https://www.danva.dk/media/3645/eureau_water_in_figures.pdf.

International Water Association, Pressure Management: A Cost Effective Water Loss strategy .

International Water Association, Reduction of Non-Revenue Water Around the World On Artificial Intelligence - A European approach to excellence and trust https://commission.europa.eu/publications/white-paper-artificial-intelligence-european-approach-excellence-and-trust_en.



Nuovi scenari di equilibrio tra scuola, servizi e famiglia, come occasione per ridefinire i “confini” post-Covid

Rosa Il Grande*, Marina Patrini**, Matteo Tondella***

Abstract

Il lavoro descrive il progetto realizzato grazie ai fondi stanziati dalla DGR 9-2021 a seguito dell'emergenza Covid-19 come potenziamento e supporto psicologico a favore delle istituzioni scolastiche del biellese da novembre 2021 a dicembre 2022. La sua progettazione ha visto anche la collaborazione attiva dell'URS di Biella che si è occupato dell'analisi dei bisogni degli Istituti Scolastici al suo interno. Grazie alla Delibera della Giunta Regionale 9-3124 del 23.04.2021 è stato possibile realizzare un progetto di supporto agli istituti scolastici interessando docenti, genitori dei ragazzi e ragazze, attraverso percorsi di formazione e consulenze individuali, dove richiesto, con l'intento di agevolare il recupero di coloro che sono stati maggiormente colpiti dall'emergenza pandemica con ricadute importanti sulla salute mentale e fisica del singoli. Il supporto è partito con interventi formativi effettuati con i docenti atti ad ampliare le loro competenze relative al riconoscimento e alla gestione dei disturbi legati all'ansia ed allo stress.

Parole chiave: Covid-19, scuola, docenti, supporto psicologico, minori.

This text describes the project carried out thanks to the funds allocated by DGR 9-2021 following the Covid-19 emergency as an enhancement and psychological support for the schools in the Biella area from November 2021 to December 2022. This project also saw the active collaboration of the URS of Biella, which took care of analyzing the needs of the schools within it. Thanks to the Regional Council Resolution 9-3124 of 23.04.2021, it was possible to implement a support project for the schools involving teachers, parents, and students through training courses and individual consultations, where requested, with the aim of facilitating the recovery of those most affected by the pandemic emergency, which had significant impacts on the mental and physical health of individuals. The support began with training interventions carried out with teachers to expand their skills related to recognizing and managing anxiety and stress-related disorders..

Key words: covid-19, school, teachers, psychological support, minors.

Indirizzi/Addresses

* Docente Invitato IUSTO, rosa.ilgrande@ius.to

** Primario servizio di NPI ASL Città di Biella

*** Psicologo, Psicoterapeuta

Introduzione

Grazie alla DRG.9 il servizio di NPI, di concerto con l'Ufficio Scolastico Territoriale di Biella, ha potuto attivare e realizzare, una serie di azioni atte ad intervenire ad attutire le ferite prodotte dal Lockdown (Dellagiulia et al. 2020). L'emergenza Covid-19, infatti, ha comportato una rivoluzione totale della quotidianità: nel mondo del lavoro e della scuola.

Con il supporto delle tecnologie digitali è stato possibile comunicare a distanza e mantenere una parvenza di socialità, di vita scolastica e lavorativa. In questo modo però è stata ampliata la diffusività del vissuto di isolamento e di ritiro sociale, esacerbando l'esperienza di auto-esclusione dal mondo esterno e di ansia dinanzi ai piccoli mutamenti. Prima, questi fenomeni erano legati solo a pochi soggetti, ora tocca i nostri adolescenti con una frequenza molto più elevata. L'emergenza Covid-19 ha azzerato l'opportunità di incontro diretto tra le parti aumentando lo spazio di sofferenza legato alla condizione di perenne distanziamento e reclusione (Ellis & Dumas 2020). Sui giovani questa esperienza ha inciso sul bisogno di contatto fisico, di aggregazione, di trovarsi in mezzo agli altri, maturando maggiori difficoltà negli spazi legati all'apprendimento ed alla scuola ed esponendoli a stati di ansia e condotte fobiche, che rischiano di impedire loro il corretto fluire del percorso scolastico (Meherali et al. 2021). Ogni *lockdown* ha portato a dare sempre più spazio e più forza alla necessità di isolamento, come unico strumento per proteggersi dal contagio, aumentando gli stati di diffidenza. A questo stato d'animo diffuso, dobbiamo aggiungere il senso di solitudine insieme alla paura che nulla torni più come prima, sottoponendo tutti ad una condizione di fatica, di stress psicologico continuo, in cui è forte la destabilizzazione ed il crollo delle certezze.

In ambito psicologico conosciamo bene l'importanza dei livelli e della quantità d'ansia cui i soggetti possono essere sottoposti correndo poi il rischio di manifestare fattori di stress legati ad eventi esterni o alla struttura di personalità del singolo. La situazione prolungata di *lockdown* priva di azioni e comunicazioni fluide e congruenti ha portato tutti: adulti e piccini ad un consumo di energie psichiche molto ampio, inducendo uno stato diffuso ed inevitabile di stati d'ansia. Ma oltre a questa, abbiamo registrato un aumento degli stati di depressione, di stress cronico e di disturbi agorafobici.

Tutto ciò ci ha portati a sondare e cercare nuovi scenari possibili atti a ricostruire spazi di crescita e confronto tra le varie parti coinvolte nella realtà sco-

lastica: famiglia, ragazzi, docenti. Da un confronto tenuto con gli Uffici Scolastici Territoriali di Biella è emersa la necessità di ridefinire i confini tra le parti, resi più sottili ed evanescenti dalla DAD (didattica a distanza) e dalla DDI (didattica integrata digitale). Dimensioni molto utili ad una didattica in emergenza, ma che hanno esposto tutte le parti ad una "diffusività di spazi e di tempo" che li ha resi più fragili allo stress dell'incontro ed all'ansia del doverci essere nell'immediatezza, sempre.

L'esperienza del Covid-19 ha completamente rivoluzionato il modo di intendere e vivere la scuola così come la dimensione lavorativa. I confini, infatti tra vita privata e vita lavorativa/scolastica si sono sbiaditi, aprendo tutti i partecipanti a dimensioni di vicinanza e distanza molto differenti. La scuola si è trovata a dare risposte ed inventare protocolli mai attuati in passato, affidandosi, spesso al buon cuore ed alla passione dei propri protagonisti. I docenti hanno condiviso i loro contatti personali: numeri di telefono, usato i loro strumenti personali ed una volta ultimato il periodo di forte emergenza si sono sentiti intrappolati in una dinamica divenuta routine per le famiglie ed i ragazzi, ormai abituati a contattarli ad ogni ora, fine settimana compresi. Il disegno e la definizione di tempi e modi rischiava di venir frainteso con diffidenza e disinteresse, anche se portava i tratti della salute mentale. Ecco che, come ci insegna Spagnuolo Lobb (2001, p. 53), «il confine emerge come il luogo dove "funziona" il sé e dove, di volta in volta, si configura una consapevolezza che, pur afferendo uno specifico organismo, è sempre consapevolezza-di-qualcosa che è nell'ambiente o che ad esso rimanda». I corsi ideati sono stati progettati proprio con l'idea di poter restituire uno spazio di consapevolezza e di senso. Perché ciò che era sembrato buono nell'immediato, aveva bisogno di essere canalizzato e trasformato in una cornice di senso comune, così da passare dalla confusione e "fusione" di ruoli e parti, ad una realtà con confini chiari e capaci di flessibilità. Per questo abbiamo preso spunto dalla psicoterapia sistemica familiare, dove i confini assumono un ruolo fondamentale, legato ai compiti di sviluppo ed ai doveri specifici di ogni componente.

Secondo tale approccio ogni sistema porta in seno le richieste e le norme relazionali che determinano le modalità in cui i propri componenti dovrebbero interagire tra loro e con il mondo esterno, così da poter rispondere in maniera funzionale ai problemi che la vita pone ogni giorno. Per i ragazzi, la conoscenza del gruppo di appartenenza è essenziale nel

favorirli nello sviluppo sia del senso di appartenenza che in quello identitario. In assenza di confini chiari tra ciò che è dentro o fuori si corre il rischio che nel minore si strutturi una diffusione di identità che spesso in età adulta si associa a vari disturbi psicologici. Nei sistemi familiari, i confini permettono di distinguere i vari sottosistemi all'interno del gruppo familiare il sottosistema: dei coniugi, dei genitori e dei figli. I confini di ogni sottosistema permettono ai loro membri di esercitare le proprie funzioni senza interferenze esterne e consentono il contatto tra i vari componenti all'interno di ciascun sottosistema e tra sottosistemi differenti, in modo chiaro e definito. Quando ciò non avviene, nelle famiglie, possiamo distinguere principalmente due tipologie: quelle invischiate che presentano un eccessivo coinvolgimento tra i vari membri della famiglia e quelle disimpegnate, dove i vari membri comunicano e si relazionano poco tra loro e tendono a passare la maggior parte del proprio tempo fuori dalle mura domestiche. L'invischiamento e il disimpegno rappresentano i due poli di uno stesso continuum su cui ogni famiglia può essere collocata a seconda del tipo di interazioni che maggiormente avvengono al suo interno. Un eccessivo invischiamento o disimpegno può indurre in uno o più membri della famiglia lo sviluppo di sintomi psicopatologici, a volte anche gravi. In queste situazioni si è dimostrato utile l'intervento dello psicologo che fungendo da costruttore di confini, permette una maggiore comunicazione. Nelle famiglie disimpegnate troviamo una minore pressione emotiva a confronto di quelle invischiate, permettendo così a ciascun componente della famiglia di ritrovare la propria autonomia e sviluppare la propria identità in assenza di costrizioni ed eccessivi divieti (Minuchin 1977).

Ora, tutto questo, per noi era perfettamente rispondente alle situazioni che di volta in volta i docenti portavano. Un buon funzionamento di gruppo, dipende dalla chiarezza dei confini tra i vari sottosistemi esistenti: se questi sono chiari, i membri di un sistema possono esercitare meglio le funzioni di cui sono investiti e non subiscono interferenza negativa da parte degli altri. Le regole base, applicabili anche nel nostro ambito, della psicologia scolastica, divengono quindi: essere aperti al dialogo, affrontare i problemi discutendone e non evitandoli, conoscere ed esprimere le proprie emozioni, accettare l'altro nella propria diversità e delimitare i propri confini accettando quelli posti da altri. In questo senso la prima azione che si è resa per noi necessaria

è consistita nell'attivazione di percorsi formativi per i docenti così da andare ad indagare le aree di stress e di sofferenza che si erano man mano andate a creare nella loro routine lavorativa e che richiedevano il supporto di uno sguardo esterno. Inizialmente siamo partiti dall'informare, dal condividere nozioni loro utili per distinguere gli elementi di loro competenza nella gestione dell'ansia e degli attacchi di panico vissuti dai loro ragazzi, scindendo il vissuto personale dalla proiezione di ciò che stava accadendo o dall'aspettativa sul seguito; per poi passare a fornire supporto alle dimensioni di frustrazione, stress, rischio di burn-out, iperinvischiamento. Attraverso l'uso del Core quadrant e della focalizzazione attenta, si scoprirono capaci di intervenire sulla "forza" dell'intensità di un attacco d'ansia e di produrre azioni congiunte e consapevoli atti a diminuirne la frequenza nel realizzarsi o la forza con cui si determinava.

Da subito è emerso come più densa di problemi la fascia di ragazzi tra gli undici e i 18 anni. Dove gli episodi d'ansia, attacco di panico e fobie si sono diffuse in modo prepotente (Viner et al. 2021), aggranciandosi ad un accesso per motivi scolastici, un rischio pronunciato di abbandono scolastico che poi portava con sé gesti legati all'autolesionismo, problemi di insonnia, sindromi depressive ed affettive di vario grado. Durante l'emergenza pandemica abbiamo assistito ad un importante aumento della dispersione scolastica (Rocchi 2020).

Oltre alla dispersione esplicita abbiamo analizzato la dispersione implicita, che nel 2021 si era attestata al 9,8%, crescendo di +2,5% a livello nazionale, rispetto al 2019, (7,5%), e che è arretrata al 9,7% nel 2022, facendo registrare una flessione in quasi tutto il territorio (Dati emersi grazie al Rapporto Nazionale 2022).

Un aspetto rilevante emerso dal Rapporto Nazionale 2022 come analisi delle Prove Invalsi dello stesso anno evidenzia come, in termini percentuali, la dispersione esplicita sia più del doppio per gli allievi che provengono da famiglie maggiormente svantaggiate e come sia rimasta stabile per gli studenti provenienti da ambienti più favorevoli (5,6%). La dispersione implicita purtroppo ha raggiunto quote molto alte (19,8%) per gli allievi di cui non sono disponibili i dati di background evidenziando un altro dato di fragilità come rilevato da Ricci, durante la presentazione del Rapporto Nazionale INVALSI (2022).

Durante il periodo di DAD e DDI massive l'anal-

fabetismo tecnologico ha portato molti ragazzi ad accelerare il loro abbandono scolastico: vuoi per un'intensificazione dei disagi personali, vuoi per mancanza di strumenti vuoi per un calo della motivazione ed un'attivazione massiva dei disturbi fobici e ansiogeni. Questo tipo di problematiche portano poi ad una ricaduta sui Neet, ragazzi tra i 16 ed i 30 anni, con titoli scolastici inadeguati ad un corretto inserimento nel mondo del lavoro e che permangono sprovvisti di una loro collocazione lavorativa e retributiva aumentando vertiginosamente i costi del *welfare*. Ma ciò che ha accentrato gran parte dei nostri percorsi individuali con i ragazzi, i genitori e gli insegnanti si colloca sotto un nucleo sintomatologico ben specifico e molto ampio: l'ansia. Questa si è diffusa in ogni tessuto sociale e relazionale, esprimendosi poi secondariamente con maschere differenti a seconda della soggettività del singolo e/o del "sistema" entro il quale si collocava. Per esempio, si sono rilevate in sei studenti su dieci crisi e attacchi d'ansia e di panico nelle fasi precedenti le interrogazioni. In particolare, questo tipo di episodi sembra essere principalmente correlato alle fasi valutative.

L'ultimo biennio, ha avuto un forte impatto sulla salute psicologica degli studenti, e dei giovani in generale ma tale sistema di allarme era già attivo ben prima dell'emergenza sanitaria, come testimoniato dai dati OCSE 2017 secondo cui il 70% dei quindicenni italiani affermava di provare ansia e stress prima di un test o un'interrogazione.

Dai dati che giungono dal Rapporto relativo il sondaggio dell'Unione degli Studenti che ha coinvolto 3651 studenti, emerge che 9 su 10 confermano di provare ansia e stress prima di sostenere verifiche scritte e orali. Pertanto la fonte primaria di stress sarebbe sostanzialmente collegata alla valutazione. Con un disagio che si riflette in disturbi come vomito o attacchi di panico prima di sostenere un test, così per il 63% degli intervistati. L'eccessivo carico emotivo a cui gli studenti vengono sottoposti alla vigilia (ma anche dopo) di un test è confermato dal fatto che l'esito, positivo o negativo che sia, ha una ricaduta importante sull'umore per il resto della giornata. L'83% degli intervistati afferma che la valutazione riscuota un impatto significativo sulla propria vita personale. A questo si aggiungono la paura del fallimento e della critica dei compagni che divengono le forme di paura più comuni tra i banchi di scuola, e spesso, i bambini e i ragazzi arrivano a scontrarsi senza una vera e propria preparazione,

totalmente disarmati. Correlata alla paura del fallimento emerge l'ansia da prestazione, ovvero la paura, irrazionale e non controllabile, nei confronti di ricevere un giudizio negativo, di non raggiungere il successo scolastico, di prendere brutti voti, e di non essere capaci a superare una prova. Sulla presenza e soprattutto sull'intensità dell'ansia da prestazione è proprio la famiglia ad avere un ruolo fondamentale. In particolare l'interesse dei genitori verso la scuola, le loro aspettative sul rendimento scolastico e le loro stesse preoccupazioni di avere un figlio di successo hanno un ruolo impattante. Sovente l'attenzione dei genitori è posta sul rendimento scolastico, ma manca un'attenta considerazione delle variabili emotivo-affettive che possono condizionare il rendimento e lo sviluppo di proprio figlio/a. Alcune delle chiavi per aiutare i minori a sviluppare un alto livello di autostima e di autoefficacia possono essere l'avere un atteggiamento rassicurante di fronte ad un errore, oppure facilitare l'autonomia nello svolgimento dei compiti, comprendere le paure senza sminuirle e mostrare interesse per le loro passioni, spostando l'attenzione dalla prestazione.

Dall'altro lato la scuola, quindi, si trova ad affrontare una situazione complessa, che richiede un'attenzione particolare. Gli insegnanti, infatti, devono attivarsi per sostenere lo studente. Lo studente in difficoltà all'interno di un gruppo classe spesso molto variegato e con una serie di complessità non sempre risolvibili. I docenti che si trovano ad affrontare una classe con uno studente in preda ad una crisi d'ansia possono cercare di favorire un atteggiamento empatico e la partecipazione graduale dello stesso/a. Inoltre possono utilizzare delle strategie ad hoc come predisporre delle accortezze rispetto alle verifiche e ai compiti a casa. Ad esempio, creare verifiche con domande a scelta multipla o utilizzare le interrogazioni programmate come strategie utili per aiutare gli studenti a ridimensionare il livello di ansia. Ovviamente, queste scelte devono essere fatte all'interno di un intervento clinico più ampio, che aiuti il minore a lavorare sull'origine della difficoltà e sulle strategie di fronteggiamento.

Non basta, però, intervenire solo sul piano didattico, anche se questo è fondamentale per affrontare la situazione. Occorre, soprattutto, lavorare in rete, per accompagnare il minore a gestire al meglio le forti emozioni che sta provando. Aldilà di modificare le richieste temporanee dell'ambiente, infatti, è importante lavorare sulle risorse del ragazzo e sulle sue capacità di far fronte alla situazione. Così divie-

ne quasi un imperativo aiutare i bambini e i ragazzi a sviluppare la resilienza come risorsa preziosa per fronteggiare il momento d'empasse. A tal riguardo dobbiamo allora distinguere diversi piani: quello dell'adulto che da spettatore di una crisi, entra in contatto con la propria paura ed i propri timori riguardo la sintomatologia e sceglie di farsi prossimo al ragazzo, iniziando così uno scambio dialettico fatto di ascolto, emozioni e fiducia; quello dell'adulto che gestisce il tutto dinanzi al gruppo dei pari del ragazzo cercandovi alleati che possano sostenerlo nell'accoglienza e nella gestione; quello dell'adulto che teme il giudizio negativo degli allievi o dei colleghi, dinanzi all'ennesimo episodio che si realizza in sua presenza e quello del ragazzo che sente il corporeo prendere il sopravvento su tutto il resto, inspiegabilmente. Per questo la collaborazione scuola e famiglia diviene ancor più fondamentale. È importante condividere la situazione con la famiglia, confrontandosi e chiedendo di essere aggiornati rispetto alle strategie che, insieme ad un professionista, si è deciso di mettere in pratica o valutare in base alla frequenza ed alla gravità se sia necessario fare un invio ai servizi di NPI. Spesso lo psicologo può fungere da anello di giunzione tra la scuola e la famiglia, costruendo insieme un percorso condiviso.

In questi casi è come se il compito dello Psicologo Scolastico divenisse esattamente ciò che descrive Stanghellini nel suo "dispositivo di vulnerabilità" (Stanghellini & Rossi Monti 2009): favorire la mediazione tra il dispositivo di vulnerabilità dato dall'insieme di tutte quelle caratteristiche che fanno di un essere umano sia un essere fragile ed esposto alla malattia sia un individuo capace di dialogo e mediazione interna così da essere aperto al mondo e alla vita. Pertanto lo Psicologo sostiene il movimento verso la responsabilizzazione del soggetto nei confronti di ciò che gli accade e del quando e come succede. Così da tracciare la dimensione di senso attraverso il profilo dei suoi sintomi e sostenendo il soggetto nell'individuazione e nella definizione di sé: di una persona che accoglie e riconosce le proprie difficoltà, imparando a farsi prossimo agli altri, capace quindi di confrontarsi e condividere il proprio sentire ed il proprio desiderio di benessere. Lo Psicologo, quindi sostiene e facilita l'esplorazione legata al sintomo che non è soltanto un disturbo, ma svolge la funzione di alimentare la richiesta d'aiuto e la consapevolezza di non poter risolvere tutto da soli. Come proposto da Stanghellini, ci siamo

centrati su un'idea di intervento/cura orientata alla possibilità di ripristinare il dialogo ed il confronto riguardo l'esperienza del trauma, inserendola in una narrazione dove ricollegare passato, presente e futuro. In questo modo è divenuto possibile, soprattutto durante le consulenze, restituire al vissuto traumatico una collocazione storico-simbolica ed una traduzione del vissuto, in parole, così da emancipare docenti, genitori e ragazzi sia dal conflitto che deriva dalla sofferenza che dalle incomprensioni sorte dai differenti punti di vista. In questo modo è divenuto possibile generare una narrazione capace di differenziare ed articolare la concatenazione degli episodi che hanno costituito l'evento traumatico (Stanghellini & Rossi Monti 2009). Ed è così che individuate le ragioni dell'ansia occorre passare il testimone allo psicologo così da poter introdurre un limite e un argine per la tendenza a ripetere il trauma: sebbene possa trattarsi di un intervento di stampo comportamentale, esso può consentire un lavoro successivo in grado di riattivare la funzione riflessiva della mente attraverso un percorso di elaborazione che diventa occasione di trasformazione, dove la conoscenza non è un mero accumulo di sapere, ma un senso co-costruito e appreso grazie al legame intersoggettivo.

Ed è così che giungiamo al cuore della nostra scelta di dedicarci alla formazione diretta e di consulenza di docenti, genitori e ragazzi. Come definito da Viktor Frankl (1977), il disagio nasce dalla mancanza di senso. Egli, teorico della logoterapia, coniò il termine nevrosi noogene (nous = mente) per indicare quello stato di smarrimento conseguente al non trovare un senso alla propria esperienza. La mancanza di senso porta alla perdita dell'identità psichica, ma a suo dire, l'equilibrio psichico dipende dalla percezione significativa di sé e del proprio vissuto. Per cui, se l'individuo non si sente significativo, cerca compensazioni o gratificazioni artificiali (droghe chimiche e psichiche) o in atteggiamenti di potenza (comportamenti distruttivi ed autodistruttivi: violenza senza motivo, suicidio, immediato o differito nel tempo: anoressia), sentendosi frustrato nell'universo valoriale. Dopo due anni di scuola pandemica gli insegnanti avevano bisogno di una nuova cornice di senso per poter recuperare le energie e le forze utili a maturare una resilienza flessibile, atta a costruire, insegnare e accogliere, capace di lasciar andare oltre le accuse, la rabbia e la frustrazione che caratterizzano il tempo odierno e che giungeva sia dal sistema di appartenenza

che dai fruitori del loro operato. Nei percorsi di logoterapia, quando i vecchi “sensi” che dirigono il nostro operato non funzionano più possiamo scoprire il “Senso” delle circostanze dolorose e difficili della nostra esistenza per superarle, trasformandole in opportunità di crescita per vivere pienamente la vita. Nel far questo ci si concentra sulle esperienze dei valori, puntando l’attenzione sul concetto di autodeterminazione. Perché secondo Frankl, l’uomo può affrontare attivamente qualsiasi condizionamento: ha la responsabilità (capacità) di rispondere al significato individuale di tutto quello che la vita

chiede ed ogni persona essendo unica, irripetibile ed è chiamata a scoprire e realizzare il suo Senso unico.

Il senso, quindi può essere trovato attraverso tre valori: di creazione (la sua attività nel mondo); di esperienza (ricevere dal mondo); di atteggiamento (affrontare le difficoltà della vita).

Così possiamo riscattare tutta la fragilità e la vulnerabilità individuale e di questo tempo creando un presente consapevole e ricco di presenza per tutte le parti in gioco: ragazzi, docenti e genitori.

Riferimenti bibliografici

Dellagiulia, A. – Lionetti, F. – Fasolo, M. – Verderame, C. – Sperati, A. – Alessandri, G. (2020). Early impact of Covid-19 lockdown on children’s sleep: a 4-week longitudinal study. *Journal of Clinical Sleep Medicine*, 16, 1639-1640.

Ellis, W.E. – Dumas, T.M. (2020). Physically isolated but socially connected: psychological adjustment and stress among adolescents during the initial Covid-19 crisis. *Canadian Journal of Behavioural Science*, 52, 177- 187.

Falkingham, J. – Evandrou, M. – Qin, M. – Vlachantoni, A. (2020). “Sleepless in Lockdown”: unpacking differences in sleep loss during the coronavirus pandemic in the UK. *medRxiv*, 2020.07.19.20157255.

Frankl, V. (1977), *Logoterapia e analisi esistenziale*. Brescia: Morcelliana. Prima ed. 1966.

Meherali, S. - Punjani, N. - Louie-Poon, S. - Abdul Rahim, K. - Das, J. K. - Salam, R. A. - Lassi, Z. S. (2021). Mental health of children and adolescents amidst Covid-19 and past pandemics: a rapid systematic review. *International journal of environmental research and public health*, 18(7), 3432.

Minuchin, S. (1977). *Famiglie e terapia della famiglia*. Roma: Astrolabio.

Rocchi, F. (2020). *Lasciare la scuola anzitempo: le possibili conseguenze del COVID sulla dispersione scolastica*. Bologna: Il Mulino.

Spagnuolo Lobb, M. (2001). *Psicoterapia della Gestalt. Ermeneutica e clinica*. Milano: Franco Angeli.

Stanghellini, G. & Rossi Monti, M. (2009). *Psicologia del patologico. Una prospettiva fenomenologico-dinamica*. Milano: Raffaello Cortina.

Viner, R.M. – Bonell, C. – Drake, L. et al. (2021). Reopening schools during the Covid-19 pandemic: governments must balance the uncertainty and risks of reopening schools against the clear harms associated with prolonged closure. *Arch Dis Child*, 106, 111-113.

Susan Bögels. *Mindful Parenting*.

PER COSTRUIRE UNA RELAZIONE CONSAPEVOLE CON I NOSTRI FIGLI

A cura di Nicoletta Cinotti. Brescia: Enrico Damiani Editore 2020, pp. 156.



Avere dei figli è un'esperienza unica ma innegabilmente stressante. Allo stress genitoriale contribuiscono diversi fattori, tra cui: le trasformazioni alle quali la funzione genitoriale è andata incontro, anche a seguito dei cambiamenti sociologici della famiglia; il fatto che i figli di oggi siano così tanto attesi e che quindi il genitore viva nella costante paura di sbagliare; i ritmi di vita frenetici; lo stress della vita lavorativa e della conciliazione lavoro-famiglia. Domande come: "Mio figlio crescerà bene?", "troverà un buon lavoro?", "sarà felice?", aggiunte ai molteplici compiti cui i genitori devono adempiere, conducono spesso i genitori nella spirale del fare a discapito della modalità dell'essere con i loro figli. Lo stress genitoriale rischia così di compromettere la qualità del *parenting* influenzando la risposta genitoriale: innesca comportamenti genitoriali reattivi, comporta la riproposizione di schemi difensivi interiorizzati nelle relazioni di accudimento-attaccamento di quegli stessi genitori, i quali finiscono per perdere di vista i propri bisogni e quelli del figlio, oltre che il piacere della relazione genitore-figlio (Bögels 2020).

Per affrontare lo stress genitoriale, l'autrice del testo propone un protocollo *mindfulness-based* denomi-

nato *Mindful Parenting*, che consiste in un approccio innovativo di consapevolezza del ruolo genitoriale e di trattamento dello stress genitoriale.

Con il termine *Parenting* indichiamo non solo l'atto di allevare e prenderci cura dei figli, ma anche la possibilità di prepararli mentalmente e fisicamente per poter vivere una vita indipendente. Mentre con il termine *Mindfulness*, riprendendo le parole di J. Kabat-Zinn (2016), si intende la possibilità di "focalizzare l'attenzione in modo particolare: con intenzione, nel momento presente e senza giudizio". Il programma di *Mindful Parenting* consiste quindi nell'apprendimento di un processo mentale *Mindful* applicato alla genitorialità, grazie a una serie di esercizi pratici che aiutano il genitore a divenire consapevole del proprio panorama interno, fatto di pensieri, sentimenti, sensazioni fisiche, reazioni istintive, e del panorama esterno caratterizzato dai figli, con il loro temperamento, pensieri, emozioni e bisogni, e dalle loro reazioni nei confronti della famiglia, della scuola e della comunità. È una pratica che sviluppa la capacità del genitore di guardare al proprio figlio con la "mente del principiante", ovvero di essere totalmente presente nella relazione, osservandolo come se fosse la prima volta e accet-

tando le difficoltà del momento; mira a nutrire la *self-compassion* del genitore verso se stesso, con tutte le paure, ansie, rabbie e fragilità che inevitabilmente caratterizzano il ruolo genitoriale e – *last but not least* – consente all'adulto di riconoscere gli schemi di reazione automatici che mette in atto nella relazione con il figlio al fine di reagire in modo più lucido e appropriato (Bögels 2014).

Il libro si apre con una introduzione di Nicoletta Cinotti, psicoterapeuta e formatrice internazionale per il protocollo *Mindful Parenting*, in cui si definisce il concetto di stress genitoriale; prosegue con una prefazione e una introduzione di Susan Bögels nelle quali vengono illustrate le origini del programma e alcune evidenze scientifiche del protocollo. A seguire, si apre la parte più significativa del testo che si articola in 11 capitoli che ripercorrono le 11 sessioni del protocollo *Mindful Parenting*. Esse sono caratterizzate da un approfondimento teorico sui temi cardine della genitorialità consapevole sui quali i genitori vengono invitati a riflettere e a fare esperienza anche grazie ad esercizi e meditazioni mindfulness corredate da tracce audio.

Tra i temi della genitorialità consapevole vi sono: l'essere presenti senza giudizio e pregiudizio, l'essere genitori di se stessi e la *self-compassion*, lo stress genitoriale e l'attivazione del pilota automatico, le aspettative dei genitori sui figli, l'importanza delle micro-rotture e della riparazione del legame, il *co-parenting*, la funzione di limiti e confini, i sentimenti di colpa e vergogna nella relazione con i figli, la negazione e l'accettazione delle difficoltà del figlio, gli schemi disadattivi appresi nella propria storia di attaccamento, il *Mindful Parenting* come un percorso/processo che continua per tutta la vita indipendentemente dall'età del figlio.

Il testo è rivolto agli operatori psicologi e psicoterapeuti che si occupano di formazione, sostegno psicologico, clinica e psicoterapia in ambito familiare e genitoriale, con l'obiettivo di offrire una prospettiva che si affianca alla tradizionale consultazione psicologica, ma che pone maggiormente l'attenzione sul sentire corporeo, sull'esperienza di sé nel "qui ed ora", sullo sviluppo della metacognizione, ma che è soprattutto sfruttabile come strumento di intervento dedicato ai genitori di bambini con psicopatologia.

Francesca Maria Collevasone

Evelina Praino.
L'uso di sé. Archeologia della forma-di-vita.

Napoli: Orthotes 2023, pp. 286.



L'opera *L'uso di sé. Archeologia della forma-di-vita* di Evelina Praino si configura come un'indagine accurata e approfondita sull'evoluzione del pensiero agambeniano, con particolare attenzione alla nozione centrale di *forma-di-vita*.

La riflessione di Agamben, sviluppata in più di trent'anni di ricerca, è esplorata nel suo nucleo ontologico-politico e etico, con una scansione temporale che attraversa le diverse fasi della sua produzione filosofica. Praino si impegna a seguire le tracce di questa "*forma-di-vita*" in tutta la vastità dell'archivio agambeniano, con l'intento di restituirne la forza politicamente feconda, spesso sottovalutata o fraintesa, di un pensiero che supera la tradizionale divisione tra pubblico e privato, tra vita biologica e vita politica. Il suo lavoro è un'archeologia del concetto di vita, che si distende dal *Se all'essere umano come "singolarità", dalla nuda vita alla vita vissuta come forma politica e sociale.

Sin dall'Introduzione, Praino intende smontare la lettura più superficiale del pensiero agambeniano, che spesso ha ridotto la sua riflessione alla sola dimensione "impolitica" o alla critica della biopolitica. Al contrario, l'autrice cerca di riscoprire la continuità ontologico-politica che attraversa l'intera

produzione dell'autore, e che si concentra sulla possibilità di una "comunità senza presupposti". Quella che sembra una riflessione teoretica o ontologica sulla vita, in realtà è un percorso politico, che sfida la tradizione metafisica e giuridica dell'Occidente, indagando la possibilità di una politica che non presupponga né il diritto né la sovranità, ma che emerga dalla pura esperienza di una vita comune e condivisa.

La *forma-di-vita*, in questa chiave, non è mai un oggetto di mera teorizzazione astratta, ma qualcosa che Agamben intende restituire attraverso esempi concreti e paradigmatici, come quelli tratti dalla letteratura e dalla filosofia. In effetti, una parte importante del lavoro di Praino è dedicata alla lettura della produzione narrativa agambeniana, che si concentra su figure come Pinocchio, Majorana, e Hölderlin, esempi emblematici di forme-di-vita che rivelano l'intreccio tra etica, linguaggio e politica.

Il tema della *forma-di-vita* emerge allora come una risposta alla separazione tra *zoé* (la vita biologica) e *bíos* (la vita politica e sociale) che caratterizza la filosofia politica occidentale. Per Agamben, la politica non è mai un dominio separato dalla vita, ma una dimensione che si radica nel modo in cui vivia-

mo e nell'uso che facciamo della nostra vita e dei nostri corpi. Lontano da ogni tentativo di definire la politica in termini puramente giuridici o istituzionali, la *forma-di-vita* è quella modalità di esistenza che sfida ogni separazione e ogni riduzione della vita a mera soggettività o utilitarismo, restituendo all'individuo la possibilità di vivere in un modo che è simultaneamente politico ed etico.

Nel suo excursus cronologico, Praino non si limita ad analizzare i singoli concetti chiave che hanno segnato l'evoluzione del pensiero agambeniano, ma traccia anche una riflessione sulla difficoltà di esprimere e comunicare la *forma-di-vita*. La lingua, che nel pensiero agambeniano è un tratto centrale dell'esperienza antropologia-esistenziale, appare come uno strumento necessario ma al contempo insufficiente per esprimere la verità di una vita che non può essere ridotta a un semplice linguaggio descrittivo o a una forma di vita predefinita. Qui emerge uno degli aspetti più sfuggenti del pensiero di Agamben: la sua insistenza sul fatto che la vera politica si esprime proprio nella possibilità di una vita che, non essendo presupposta né predeterminata, può darsi, nella sua singolarità, come una testimonianza di libertà.

Questa "esposizione" della *forma-di-vita* implica un movimento di de-costruzione della tradizione occidentale, una "destituzione" delle forme politiche e linguistiche che hanno storicamente ridotto l'individuo e la sua esistenza alla pura funzionalità sociale o alla mera biologia. Non si tratta, quindi, di un progetto politico che proponga una nuova forma di governo, ma di una riflessione etica e politica che

pone la vita come fondamento della politica stessa, in un continuo gioco tra la forma e la sua negazione. La *forma-di-vita*, dunque, emerge come una forma che non si riduce mai a una sostanza, ma che si realizza nell'atto stesso della sua vivibilità.

Il merito principale del volume è quindi quello di restituire un'immagine di Agamben come pensatore che, fin dai suoi primi scritti, ha elaborato una riflessione su una vita che si pone in relazione con l'essere, con il linguaggio e con la comunità, senza mai ridursi a una forma di esistenza consumistica o alienata. In un'epoca di capitalismo globalizzati e di individui sempre più privi di "scopo" comune, la riflessione sulla *forma-di-vita* si configura come una riscoperta della politica come vita condivisa, e la politica, intesa come "uso di sé", emerge come una possibile via di liberazione.

L'uso di sé. *Archeologia della forma-di-vita*, con il suo andamento storico, offre una ricostruzione del lemma preziosa per gli studiosi del filosofo italiano, ma si presenta anche come un lavoro fondamentale per chiunque voglia comprendere la profondità e la coerenza della riflessione di Agamben sulla vita, la politica e l'etica, superando le letture parziali che lo hanno confinato all'interno della sola critica della biopolitica. La ricerca di Praino non solo illumina le potenzialità politiche di un pensiero che si dispiega tra linguaggio, vita e comunità, ma fornisce anche gli strumenti per una lettura più ricca e articolata di un autore che ha saputo mantenere viva la domanda sulla possibilità di una vita politica che non sia ridotta a mera esistenza biografica o merceologica.

Claudio Tarditi

Norme redazionali

Per consultare le Norme Redazionali visita il sito <https://rifrazioni.ius.to/>
Per ulteriori informazioni: redazione.rifrazioni@ius.to

Crediti fotografici

Copertina: generated by **Freepik.com** with AI.

pp. 10, 20, 32, 46, 54, 64, 72, 80, 90, 100, 110, 120, 126
images from **Shutterstock.com** or generated by **Freepik.com** with AI.

