

Indice

Introduzione

Preliminari di una pedagogia della socialità digitale	7
1. Nuovi sguardi su educazione e tecnologie digitali	7
2. Lo sguardo della <i>Media Education</i>	10
3. Il contributo della filosofia dell'educazione	19
4. Essere e comunicare	35

Capitolo primo

Ambienti digitali: modelli teoretici e rischi pedagogici	47
1. Immersi nel digitale	47
2. Cultura digitale e morfologia sociale	54
3. Il lungo e complesso processo della quarta rivoluzione	62
4. Fisica e Metafisica: il realismo strutturale informativo	73
5. La rivoluzione dell'informazione	83
6. Infosfera e <i>Onlife</i> : la nuova ontologia del digitale	86
7. Trasparenza del virtuale e pedagogia della delega	91
8. Distopia dei simulacri e fine della pedagogia	102

Capitolo secondo

Identità: le trame narrative dell'esistenza tra <i>stories</i> e formazione	109
1. Definizioni preliminari	109
2. L'identità umana alla ricerca di una definizione	119
3. La tecnica nell'era informativa: soggetto inter-agente per l'essere umano	126
4. Narratività, <i>Stories</i> e Identità	133

5. Iperconsapevolezza ed estroflessioni del Sé	145
6. Individualismo reticolare e formazione umana	152

Capitolo terzo

Relazioni: riscoperta del dialogo e r-esistenza dell'umano 163

1. Pollici, cuori ed emoticons: la comunicazione dei social networks	163
2. Paradossi della socialità digitale	169
3. Principio ontologico e <i>dignitas hominis</i> : Rosmini e la persona come diritto sussistente	177
4. Dall'Io-Esso all'Io-Tu: Buber e la pedagogia dell'incontro	186
5. Virtualità e co-umanità: Ducci e gli approdi dell'umano	198
6. Dalle stanze degli specchi alla <i>communitas</i>	212

Conclusione

Tempi di risonanze e co-educazione 219

Bibliografia 233

Preliminari di una pedagogia della socialità digitale

1. Nuovi sguardi su educazione e tecnologie digitali

L'ineluttabile presenza delle tecnologie digitali nella società odierna interroga da tempo il fronte dell'educazione, interessato ad analizzare gli effetti della pervasività tecnologica all'interno delle nostre esistenze, sia in termini di HCI (*Human-Computer Interactions*) che sul fronte delle relazioni umane mediate dalle ICT (*Information and Communication Technologies*)¹. Sulla scorta delle riflessioni di carattere teoretico sulla odierna società digitale², questo saggio vuole mettere in luce i mutamenti che stanno avvenendo in termini di identità e relazionalità, andando ad approfondire gli interrogativi sui rapporti umani e sulle loro implicazioni educative e formative.

I media contribuiscono infatti alla costruzione di mondi in comune, di culture specifiche, e la non competenza nell'uso e nel consumo dei media può sfociare in forme di non compe-

¹ All'interno di questo volume si useranno spesso termini in inglese per riferirsi a oggetti o concetti che abbiamo imparato a conoscere utilizzando proprio tale lingua. Si pensi a *smartphones, devices, Internet, web, forum, social networks, blogs, etc.* Non ritengo necessario, pertanto, scrivere tali termini di uso quotidiano in corsivo, né offrire note esplicative in merito, dato il loro ormai consolidato inserimento nella cultura odierna. Solo in caso di nuove espressioni, per giunta poco familiari, sarà prevista scrittura in corsivo e data esplicitazione.

² In particolare, l'evoluzione del paradigma della *Network society* elaborato da Castells – poi ripreso e modificato da van Dijck, Poel e de Waal in *Platform society* – e la posizione di Floridi e la sua lettura della contemporaneità come epoca soggetta a una “quarta rivoluzione”.

tenza sociale³. La socializzazione ai media – che concerne il «processo attraverso cui i bambini acquisiscono conoscenze, saperi e competenze circa i media tramite la loro partecipazione a un mondo sociale che ha elaborato specifiche idee culturali relative ai media, ai loro usi, i loro contenuti, il loro ruolo nella vita quotidiana»⁴ – è ormai da tempo co-estensiva alla possibilità stessa della socialità. Ciò significa che il processo di elaborazione e interpretazione di un certo contenuto mediatico non si esaurisce con il semplice atto del consumo di tale prodotto – come il guardare la televisione – ma è corredato da un insieme di discorsi attorno a quell’esperienza che, in qualche modo, interessano il soggetto e i soggetti interagenti⁵. I media diventano quindi vie d’accesso alle culture specifiche di determinate comunità, in quanto fanno da intermediari e facilitatori per le conversazioni, inaugurano discorsi, permettono incontri sociali, sono in altre parole pre-testi per fare o parlare insieme ad altri⁶.

Sulla base di questi presupposti, lo sguardo teoretico che si viene a posare sui cambiamenti e sulle trasformazioni operate dal paradigma digitale nelle interazioni umane e nel contesto sociale offre la possibilità di definire epistemologicamente una nuova prospettiva di studi, che potremmo chiamare pedagogia della socialità digitale. Il ventaglio delle discipline interessate all’interno di questo campo di ricerca è estremamente ampio: in primo luogo non si può prescindere da una ricognizione storica delle invenzioni tecnologiche – a partire dalla costituzione del linguaggio digitale – e delle trasformazioni che esse hanno

³ L. Caronia, *La socializzazione ai media. Contesti, interazioni e pratiche educative*, Milano, Guerini e Associati, 2002, p. 13.

⁴ Ivi, p. 87.

⁵ A. Soriani, *Sottobanco. L’influenza delle tecnologie sul clima di classe*, Milano, FrancoAngeli, 2019, pp. 23-24.

⁶ L. Caronia, *La socializzazione ai media*, cit., p. 14.

configurato nei contesti socio-culturali. Ciò è necessario per evitare il rischio di fossilizzarsi su un eterno presente che fa sua l'ideologia della novità radicale. In secondo luogo, occorre approfondire le conoscenze nell'ambito delle scienze della comunicazione e della sociologia. Questo perché i dispositivi digitali sono anzitutto dispositivi mediatici che veicolano e danno luogo a interazioni personali, a trasformazioni identitarie e sociali, a cambi di paradigma da osservare e descrivere adeguatamente per comprendere l'insieme dei rapporti che insorgono tra gli individui che fanno parte della medesima società digitale. Non si può trascurare poi dal considerare le riflessioni e gli studi dei ricercatori che fanno capo all'area della *Media Education*, che all'interno della pedagogia rappresenta il punto di osservazione privilegiato per le dinamiche educativo-didattiche nel rapporto esseri umani-ICT. Occorre infine coordinare tali fronti e verificarne congruenze, contraddizioni e interazioni attraverso la lente critico-riflessiva propria della filosofia dell'educazione⁷, rilanciando poi le questioni emerse all'interno della costituzione dell'identità individuale e delle forme di relazione che si vengono a sviluppare per il tramite dell'apparato epistemologico e strumentale proprio della riflessione filosofica⁸.

Pertanto la ricerca presentata con questo volume va inquadrata in un orizzonte multidisciplinare, con cui si vogliono analizzare le dinamiche identitarie e relazionali prodotte nel contesto dell'individualismo reticolare dalla *platform society*. In questo quadro complessivo gli ambiti indagati nello

⁷ Su questo si rimanda alla filosofia dell'educazione intesa come disciplina votata ai compiti della critica e della fondazione. A tal proposito, P. Bonafede, *Kritik und Grund: indagine su alcune linee di filosofia dell'educazione italiana*, in «I Problemi della Pedagogia», 66, 1/2020, pp. 79-106.

⁸ M. Conte, *Ad altra cura. Condizioni e destinazioni dell'educare*, Lecce, Pensa Multimedia, 2006.

specifico, che verranno approfonditi secondo un impianto teoretico-ermeneutico proprio della riflessione filosofico-educativa, riguardano la formazione dell'identità e l'attivazione dei processi di socialità.

2. Lo sguardo della *Media Education*

All'interno del campo di ricerca presentato, uno spazio privilegiato di confronto è assunto dalla *Media Education*, l'ambito delle scienze dell'educazione, della comunicazione e del lavoro educativo che fa dei media una risorsa integrale e ormai ineludibile per l'intervento formativo⁹. Per questo motivo la proposta di approfondimento di questo volume non può che collocarsi in continuità, offrendo le sue riflessioni a partire da uno stretto contatto con essa. Nell'ultimo decennio, a livello macro-culturale, il ruolo nel mondo contemporaneo dei dispositivi digitali – artefatti omeostatici capaci di interazione comunicativa e di autoregolazione algoritmica – è divenuto sempre più importante¹⁰. L'aggettivo “digitale” è divenuto una presenza immancabile in virtù dell'accesso e della diffusione della conoscenza in Rete. Parimenti, la fruizione e la produzione di prodotti culturali si è rimodulata, al punto che adesso tali processi avvengono per mezzo di strumenti digitali: internet, il web 2.0, il nascente web 3.0 fondato sempre più sulla mediazione di un'intelligenza artificiale che filtra le enormi quantità di dati presenti online, i social networks, l'internet delle cose (*Internet of Things*) sono dive-

⁹ P.C. Rivoltella, *Media Education. Modelli, esperienze, profilo disciplinare*, Roma, Carocci, 2001; A. Parola, M. Ranieri (eds.), *Media education in action. A research study in six european countries*, Firenze, FUP, 2014.

¹⁰ P.G. Rossi, *La didattica al tempo del digitale*, in P.C. Rivoltella, P.G. Rossi, *Il corpo e la macchina*, Brescia, Scholè, 2019, pp. 26-28.