Antropologia della contemporaneità

A cura di Paolo Grassi e Giovanna Santanera

Antropologia digitale

Problemi, prospettive, pratiche di ricerca



Ledizioni

Antropologia digitale

Problemi, prospettive, pratiche di ricerca

A cura di Paolo Grassi e Giovanna Santanera

Ledizioni

Volume pubblicato con il contributo del Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa", dell'Università degli Studi di Milano-Bicocca.

Finanziato dal Ministero dell'Università e della Ricerca e sostenuto dal Centro Studi Dipartimentale "Cambiamenti e Potenzialità Educative e Socioculturali connessi alla Transizione Digitale" - CAPTED, nell'ambito del progetto Dipartimenti di Eccellenza 2023-2027 attivo presso il Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa" (ID IRIS 2023-NAZ-0209). Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dei suddetti organi, i quali non possono esserne ritenuti responsabili.



Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-SA 4.0)



2026 Ledizioni LediPublishing
Via Antonio Boselli, 10 – 20136 Milano – Italy
www.ledizioni.it
info@ledizioni.it

a cura di Paolo Grassi e Giovanna Santanera, *Antropologia digitale. Problemi, prospettive, pratiche di ricerca*

Prima edizione: Giugno 2026

ISBN cartaceo 9791256007936
ISBN eBook 9791256007943
ISBN PDF Open Access 9791256007950

Progetto grafico: ufficio grafico Ledizioni

Informazioni sul catalogo e sulle ristampe dell'editore: www.ledizioni.it

Indice

Introduzione 7
Paolo Grassi e Giovanna Santanera

Prima parte. Lavoro digitale

Nota introduttiva di Annalisa Molgora e Arturo Andrea Pozzi 33

Algoritmi che catturano. I sistemi di raccomandazione come trappole 37
Nick Seaver

Aggirare gli algoritmi del capo 61
Tiziano Bonini ed Emiliano Treré

Quello che gli ambientalisti fraintendono dei rifiuti elettronici in Africa occidentale 103
Jenna Burrell

Seconda parte. (Im)mobilità

Nota introduttiva di Giovanna Santanera 113

Social media e relazioni sociali 117
Xinyuan Wang

Produrre minacce: presenze, sensi e figurazione nel controllo delle frontiere tra esseri umani e tecnologia 151
Perle Møhl

Terza parte. Identità online e offline

Nota introduttiva di Chiara Picinotti e Marco Sassaro 173

E-mail my heart. Rimediazione e interruzioni sentimentali 177
Ilana Gershon

Quattro modi per non dire qualcosa nella Kinshasa digitale 191
Katrien Pype

Quarta parte. Conflitti

Nota introduttiva di Daniele Ciocca e Paolo Grassi 221

Militarismo selfie. La normalizzazione del militarismo digitale 225
Adi Kuntsman e Rebecca L. Stein

Quando il "Keep it real" non funziona 249
Forrest Stuart

Postfazione 285
Elisabetta Costa

Introduzione

Paolo Grassi e Giovanna Santanera*

1. Un'altra antologia

Se, alla Daniel Miller e Heather A. Horst (2012), intendiamo il digitale come qualsiasi cosa riconducibile a un codice binario, è facile comprendere come esso sia una dimensione centrale del mondo contemporaneo. Dagli smartphone ai social media, dalle carte di credito alle piattaforme di e-commerce, dalle tecnologie che assistono le nostre pratiche quotidiane agli algoritmi che le orientano e le regolano, il digitale permea ogni aspetto della vita sociale, culturale ed economica. Il digitale, quindi, *fa parte di noi*, potremmo riassumere in poche parole.

L'antropologia, con il suo approccio etnografico e la sua capacità di analizzare in profondità le pratiche quotidiane e i significati culturali, offre strumenti preziosi per studiarlo e comprenderne le implicazioni. Tale ambito di ricerca consente di esplorare come le tecnologie digitali riarticolino le relazioni, i processi identitari e le dinamiche di potere, a partire dal punto di vista dei soggetti coinvolti, interpretando le loro esperienze all'interno dei contesti in cui operano (Pink et al. 2016).

Dall'inizio degli anni Novanta a oggi, è andato così definendosi un vero e proprio campo disciplinare, l'antropologia digitale (Miller 2018), attestato dalla presenza di reti accademiche internazionali – come la *European*

* L'introduzione è frutto di una riflessione congiunta dei due autori. Tuttavia, i paragrafi 1, 4 e 5 possono essere attribuiti a Paolo Grassi; i paragrafi 2, 3 e 6 a Giovanna Santanera. I curatori ringraziano sentitamente le autrici e gli autori dei contributi, i responsabili di Ledizioni e della sua collana Antropologia della Contemporaneità, e le dottorande e i dottorandi in Antropologia Culturale e Sociale (cicli XXXIX e XL) del Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa" dell'Università di Milano-Bicocca.

Network for Digital Anthropology, legata alla *European Association of Social Anthropology,* o il *Digital Anthropology Group,* legato all'*American Anthropological Association* – e importanti pubblicazioni (cfr. i paragrafi 2 e 3 di questa Introduzione). Un campo consolidato quindi, ma nondimeno ibrido e dal carattere interdisciplinare, che interseca sguardi provenienti dai *media studies*, dagli studi culturali, dalle scienze della comunicazione, dai *science and technology studies* (STS) e dall'antropologia dei media, per citarne alcuni.

In questo vasto panorama non mancano neppure le raccolte, perlopiù in lingua inglese, come, ad esempio, *The Routledge Companion to Digital Ethnography*, curato da Larissa Hjorth, Heather Horst, Anne Galloway e Genevieve Bell nel 2017, o *Digital Anthropology*, curato da Haidy Geismar e Hannah Knox nel 2021. Riteniamo che testi di questo tipo siano necessari, poiché assolvono a una duplice funzione, didattica e divulgativa: hanno il pregio di "fare ordine" all'interno di un ambito in divenire, proponendo ricostruzioni storiografiche e definendo al tempo stesso delle linee investigative.

Presentiamo in questo volume un'operazione analoga, rivolta alle lettrici e ai lettori italiani. Proponiamo, quindi, alcuni testi fondamentali che hanno caratterizzato lo sviluppo del dibattito globale in materia di antropologia digitale. Tutte le opere selezionate sono state pubblicate originariamente in lingua inglese e qui tradotte per la prima volta in italiano (a eccezione del Capitolo 2 di Bonini e Treré). Come curatori, ci siamo interrogati ripetutamente sull'appropriatezza di tale scelta, in un clima culturale sempre più attento, giustamente, alla produzione del sapere dai margini e all'applicazione di prospettive critiche, innanzitutto decoloniali. Resta il fatto che la ricerca scientifica relativa all'antropologia digitale risente pesantemente dell'egemonia anglosassone. Ci piace allora pensare questa operazione di traduzione in una lingua accademicamente periferica come una sfida a tale egemonia, perlomeno nel suo rendere più accessibile e fruibile una letteratura che, nel bene e nel male, quei margini strutturalmente li condiziona.

Un altro elemento da sottolineare è che i testi selezionati sono frutto di un processo di negoziazione. Nonostante molti articoli e libri accademici siano oggi disponibili online e scaricabili gratuitamente in lingua originale, la loro traduzione comporta il pagamento di diritti in alcuni casi molto onerosi. Tutte le autrici e gli autori che compaiono nelle prossime pagine hanno creduto nella bontà di questo progetto, garantendo una mediazione con le

loro case editrici per contenere al minimo i costi. È stato un processo lungo e faticoso, che ha impegnato in prima persona noi curatori e i responsabili di Ledizioni.

Il testo si nutre, inoltre, degli scambi e dei dibattiti maturati nell'ambito di un percorso didattico co-progettato da un gruppo di dottorande e dottorandi in Antropologia Culturale e Sociale (cicli XXXIX e XL), nell'ambito del Progetto d'Eccellenza 2023-2027 intitolato "Cambiamenti e potenzialità educative e socioculturali connessi alla transizione digitale", finanziato dal Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione "Riccardo Massa" dell'Università di Milano-Bicocca. Il percorso, che ha attraversato tutto il 2025 e il 2026, si è strutturato in otto incontri dedicati alla lettura e discussione di articoli e capitoli di libro esemplari di antropologia digitale, nonché di due seminari con *guest lecturers* provenienti da università straniere, Elisabetta Costa, dell'Università di Anversa, e Philipp Budka, dell'Università di Vienna.

È proprio a partire da questo sforzo collettivo che prendono forma le riflessioni qui presentate. Affrontando temi cruciali come la piattaformizzazione del lavoro, la mobilità e le nuove forme di sorveglianza e controllo, la costruzione di identità online e offline e le infrastrutture, questo libro si propone di mappare le interazioni tra le persone e le tecnologie digitali, fornendo al tempo stesso un'analisi critica delle trasformazioni che queste innovazioni comportano.

2. Per un'antropologia non solo digitale

Il digitale non ha causato la scomparsa dei media analogici, come al contrario sosterrebbe una visione unilineare dello sviluppo tecnologico. Più che sostituzioni, sono avvenute dinamiche di integrazione, convergenze e rimediazioni. I nuovi media hanno incorporato, rimodellato e trasformato quelli "vecchi", i quali hanno cambiato significato, valore e forma in relazione al digitale (Costa et al. 2023, p. 2). Cogliendo tali processi, l'antropologia non guarda al digitale come elemento isolato, ma come parte di "ecologie mediatiche" più ampie, all'interno delle quali pratiche e tecnologie si intrecciano (Horst, Herr-Stephenson e Robinson 2010). Invece di dare per scontata la novità del digitale, ne analizza criticamente l'impatto, cercando di capire cosa cambi davvero e cosa rimanga invece in linea con il passato (Peterson

2023, p. 25). Questa prospettiva ampia può facilmente essere messa in dialogo con il campo dell'antropologia dei media (Costa et al. 2023, Ginsburg et al. 2002) e della tecnologia (D'Angelo 2024, Hojer Bruun et al. 2022, Schiffer 2001), traendone alcune nozioni utili.

Con media intendiamo – seguendo le curatrici del volume *The Routledge Companion to Media Anthropology* – "tecnologie che producono e plasmano contenuti e che forniscono connessioni fra persone e fra persone e tecnologie" (Costa et al. 2023, p. 2). Questa definizione consente di cogliere come le forme di mediazione influenzino non solo la comunicazione e la produzione o l'accesso all'informazione, ma anche le relazioni sociali, le pratiche culturali, la partecipazione e il cambiamento sociale (Costa et al. 2023, p. 3), spostando l'attenzione verso questioni che vanno "oltre i media", secondo l'approccio "non-mediacentrico" tipico dell'antropologia (Krajina, Moores e Morley 2014).

A questo proposito, vale la pena ricordare le ricerche antropologiche sulle produzioni audiovisive delle comunità indigene, che hanno contribuito in maniera significativa alla formazione dell'apparato teorico-concettuale dell'antropologia dei media, confluito poi nell'antropologia digitale (cfr. Budka 2023, Deger 2006, Ginsburg 1991, Turner 1992). Mentre in passato si era sostenuto che l'utilizzo di media "occidentali" causasse l'impoverimento culturale di queste minoranze (cfr. Worth e Adair 1970), a partire dagli anni Novanta si inizia a prestare attenzione ai processi di re-interpretazione e appropriazione creativa che le comunità indigene mettono in atto per perseguire i loro obiettivi, anche di resistenza politica e culturale. Lo sguardo lontano dai centri globali consente agli antropologi dei media di ripensare la relazione (e per certi versi la distinzione) fra centro e periferia che ha caratterizzato anche gli studi successivi sul digitale.

Un altro importante contributo dell'antropologia agli studi sui media consiste nell'aver esteso lo sguardo oltre i tradizionali mezzi di comunicazione di massa (altresì oggetto di importanti etnografie, come, ad esempio, *Dramas of Nationhood. The Politics of Television in Egypt* di Lila Abu-Lughod [2004] e *Prime-Time Society. An Anthropological Analysis of Television and Culture* di Conrad P. Kottak [1990]). Nel radar della ricerca entrano i cosiddetti *small media* (Sreberny-Mohammadi e Mohammadi 1994), come i volantini, i VHS e le audiocassette. Portatili, economici e facili da utilizzare, consentono la produzione e circolazione di narrazioni alternative anche su reti informali difficilmente controllabili, che rimandano a quella che Brian

Larkin (2004) ha chiamato "l'infrastruttura della pirateria". L'attenzione agli *small media* ha fatto sì che – ben prima dell'invenzione dei social media – si fossero approfondite le distinzioni sfumate fra produzione e consumo, come mostrano con particolare chiarezza le ricerche condotte nel Nord della Nigeria sulla produzione video denominata Kannywood e sulla letteratura *littatafan soyayya*, entrambe ispirate dalla visione di film di Bollywood (Adamu 2015, Larkin 1997). A proposito di questo e altri fenomeni simili, molto diffusi nella cultura popolare africana, Karin Barber (1997, p. 358) parla di produzione come "atto di ricezione" (e viceversa), intendendo questi due momenti come parti indissociabili di un unico ciclo creativo, anziché poli opposti. In linea generale, se inizialmente si presta attenzione alle rappresentazioni della diversità culturale veicolate dai media, velocemente l'interesse degli antropologi e delle antropologhe si sposta verso le pratiche, le infrastrutture e la materialità.

L'attenzione verso gli aspetti materiali incrocia l'antropologia della tecnologia, un altro ambito di ricerca ibrido, fra studi di cultura materiale, museali, dell'arte, archeologia e i *science and technology studies*. L'antropologia ha generalmente accolto una definizione ampia di tecnologia, che spazia da amuleti e strumenti di caccia come le trappole, fino ai computer e agli smartphone (Hojer Bruun e Wahlberg 2022, p. 40). Questa definizione a maglie larghe ha fatto sì che il bagaglio teorico elaborato a partire dalle tecnologie "tradizionali" (come le trappole) potesse essere utilizzato fruttuosamente per studiare tecnologie "moderne" (come le applicazioni informatiche), sfumando la distinzione fra le due categorie (cfr. Seaver in questo volume). Il focus della ricerca va tendenzialmente oltre l'artefatto per comprendere i corpi, le abilità, le conoscenze, le tradizioni, le pratiche e i sistemi socio-tecnici allargati (Hojer Bruun e Wahlberg 2022, p. 40). In questo senso, l'approccio antropologico ha il merito di avere contribuito a reinserire la tecnologia all'interno dell'ambito della cultura, incrinando l'opposizione propria della modernità fra società e tecnologia (Ingold 1997, Latour 1995). Come scriveva Bryan Pfaffenberger (1988, p. 244) già alla fine degli anni Ottanta, "ogni comportamento che è tecnologico è anche, allo stesso tempo, politico, sociale e simbolico. Ha una dimensione legale, ha una storia e riguarda una serie di relazioni sociali e ha un significato". La stessa idea che esista un sistema distinto di forze produttive quasi autonomo chiamato tecnologia è frutto di un processo storico e non va data per scontata (Ingold 1997, p. 108).

Gli studi sulla cultura materiale hanno influenzato come gli antropologi e le antropologhe hanno compreso la relazione fra tecnologia e cultura (Bille 2022, Costa 2024). Secondo l'approccio dialettico proposto da Miller, gli oggetti – anche quelli tecnologici – non esprimono semplicemente una cultura preesistente, ma producono pratiche quotidiane, relazioni sociali e identità: "sono gli oggetti a crearci all'interno dello stesso processo in cui noi creiamo gli oggetti" (2013, p. 56). Un marciapiede, un terrazzamento, una recinzione indirizzano i passi, così come i camici bianchi, i letti e gli ecografi creano il contesto di un ospedale, suggerendo il comportamento appropriato. Per comprendere il ruolo attivo degli artefatti nella vita sociale, Alfred Gell (1998) ha parlato di agency. Questo non significa ritenere che gli oggetti abbiano una propria intenzionalità; piuttosto, si vuole sottolineare che l'intenzionalità umana è distribuita negli oggetti. In quest'ottica, una mina o una trappola possono essere considerate agenti dal momento che incapsulano le progettualità di chi le ha costruite e di chi le ha posizionate. Con un focus sui materiali più che sulla materialità, Tim Ingold ha ricollegato invece la tecnologia all'artigianato, a partire dalla radice *techne*, che in greco indica le abilità [*skills*] di chi crea oggetti per lavoro (Ingold 2001, p. 17). Il "fare" costituisce qui un coinvolgimento sensoriale [*sensuous engagement*] con la materia, che non si lascia plasmare passivamente, ma risponde ai gesti dell'artefice con una certa forza, suggerisce un movimento che diventa così atto di corrispondenza, più che imposizione di una forma (Ingold 2013). "Il significato – scrive Ingold (1993, p. 433) – non è imposto sul mondo, ma scaturisce dal coinvolgimento con esso". Il pensiero di Ingold è particolarmente influente nel campo dell'antropologia digitale ed è stato ripreso, ad esempio, per comprendere l'esperienza del touch screen (Pink et al. 2015).

Infine, alcuni importanti lavori hanno preso come oggetto tecnologie "moderne", incrociando gli sviluppi dell'antropologia digitale. Lucy Suchman in *Plans and Situated Action. The Problem of Human-Machine Communication* (1987) ha analizzato le teorie degli ingegneri sottese alla progettazione di una fotocopiatrice interattiva a XEROX Parc, in California, mentre in *Cyborgs and Citadels. Anthropological Interventions in Emerging Sciences and Technologies* (1997), Gary L. Downey e Joseph Dumit hanno evidenziato l'importanza di intervenire mediante l'etnografia in laboratori, cliniche e luoghi di lavoro di scienziati, medici e ingegneri, i centri contemporanei del potere. Mentre il volume si apriva con la consapevolezza che "non possiamo dire no alla scienza, alla tecnologia e alla medicina" (Downey e Dumit

1997, p. 13), negli stessi anni Bonnie Nardi e Vicki O'Day in *Information Ecologies. Using Technology with Heart* (1999) sondavano come le persone (lavoratori negli Stati Uniti in primis) si destreggiavano fra tecnologie che non avevano scelto, ricavandosi nondimeno certi margini di libertà.

3. Una svolta digitale in antropologia

L'antropologia digitale, come sottocampo disciplinare dell'antropologia, si sviluppa effettivamente a partire dagli anni Novanta, quando internet entra nella vita quotidiana delle persone in diverse parti del mondo. Le monografie *The Internet. An Ethnographic Approach* di Daniel Miller e Don Slater (2000) e *Romance on a Global Stage. Pen Pals, Virtual Ethnography, and "Mail Order" Marriages* di Nicole Constable (2003) testimoniano questa attenzione, mettendo a fuoco alcuni aspetti che avrebbero caratterizzato l'approccio antropologico al digitale: lo sguardo dai margini, la necessità di coniugare etnografia online e osservazione partecipante "tradizionale", insieme ai propri interlocutori di ricerca, e la comprensione del digitale in relazione ad altri media.

Per comprendere come questo campo di studi prenda progressivamente forma e per situare al contempo nel dibattito più ampio i saggi che compongono questo volume, può essere utile rintracciare alcuni temi di ricerca che hanno gradualmente acquisito centralità.

Il cellulare è l'oggetto di numerose etnografie focalizzate sulle appropriazioni creative delle tecnologie mediatiche al di fuori del contesto euro-americano (Horst 2021). La ricerca di Raul Pertierra e colleghi (2002) nelle Filippine evidenzia le peculiarità degli usi elaborati localmente che trasformano il dispositivo in uno strumento per inviare SMS più che per telefonare. In *Personal, Portable, Pedestrian: The Mobile Phone in Japanese Life*, i curatori Mizuko Ito, Misa Matsuda e Daisuke Okabe (2005) analizzano invece la diffusione del cellulare in Giappone alla luce della particolare storia mediatica locale. Abituati al cerca-persone più che al telefono fisso, già negli anni Novanta i giovani (e soprattutto le giovani) utilizzavano il cellulare per navigare in internet, fotografare e condividere immagini via e-mail mentre si spostavano per la città, anticipando alcuni sviluppi che si affermeranno a livello globale un decennio dopo. La ricerca etnografica di Horst e Miller in Giamaica (2014), con il concetto di *link-up*, problema-

tizza la relazione fra tecnologie dell'informazione e della comunicazione e sviluppo economico, al cuore dell'agenda ICT4D (acronimo di *Information and Communication Technologies for Development*). I giamaicani usavano il cellulare per fare chiamate brevi e frequenti alla loro rete di conoscenze, al fine di ribadire l'esistenza di una relazione che in caso di necessità poteva essere mobilitata. Infine, in Nigeria, negli stessi anni, Jordan Smith (2006) analizzava l'immaginazione popolare del cellulare in stretta relazione con le acute diseguaglianze del paese, che lo rendevano un oggetto desiderato e temuto allo stesso tempo.

Il focus sui processi di rilocalizzazione nel Sud globale, che contraddistingue lo studio antropologico dei cellulari nel corso degli anni (cfr. Archambault 2017, De Bruijn et al. 2009), ha il merito di avere delineato i tratti di una tecnologia propriamente globale (Pertierra C. 2018, p. 101), pluralizzando l'immaginazione a senso unico del digitale e cogliendo la sua continua reinvenzione dal basso, quella che Katrien Pype (2017), a proposito di Kinshasa, nella Repubblica Democratica del Congo, ha chiamato "smartness from below". Tuttavia, come ha sottolineato Horst (2021), a parte alcune eccezioni (cfr. Bell e Kuipers 2018, Jeffrey e Doron 2005), l'attenzione alle pratiche d'uso, scollegate dalle politiche statali o dalle strategie delle aziende tecnologiche, ha spesso oscurato la cornice politico-economica legata alla telefonia mobile.

Con la diffusione dello smartphone e dei social media questa tendenza si conferma solo in parte. Una serie di importanti ricerche etnografiche ha indagato che cosa il mondo ha fatto ai social media, e non viceversa, mostrando come persone che si distinguono per origine geografica, estrazione sociale, genere o età usino i social media per dire e fare cose differenti (Gershon in questo volume; Kuntsman e Stein in questo volume; Pype in questo volume). A tal proposito, cruciale è il progetto *Why we post*[1] diretto da Daniel Miller che, attraverso una serie di ricerche etnografiche in Turchia, Cina, India, Cile, Trinidad, Inghilterra, Italia e Brasile, ha messo in evidenza l'importanza dei contesti locali, facendo emergere le specificità culturali dell'uso degli strumenti di comunicazione e socializzazione diffusi a livello globale (Miller et al. 2018, Costa 2016, Haynes 2016, McDonald 2016, Miller 2016, Nicolescu 2016, Sinanan 2017, Spyer 2017, Venkatraman 2017,

1 https://www.ucl.ac.uk/social-historical-sciences/anthropology/research/research-ucl-anthropology/projects/past-work/why-we-post

Wang 2016 e in questo volume). Sulla stessa scia si pone anche un altro importante progetto coordinato da Miller – *Anthropology of Smartphones and Smart Ageing*[2] –, che, sempre con un approccio comparativo, ha analizzato come variasse la relazione con lo smartphone fra una popolazione adulta e anziana in Brasile, Camerun, Cile, Cina, Irlanda, Italia, Giappone, Uganda e Palestina (Miller et al. 2021, Duque 2022, Garvey e Miller 2022, Hawkins 2023, Otaegui 2023, Walton 2022, Wang 2023).

L'attenzione propria dell'antropologia ai gruppi sociali marginalizzati si concretizza anche nelle tante ricerche con popolazioni migranti e diasporiche (Miller 2021), il cui uso dello smartphone è studiato in relazione alla progettazione del viaggio, all'attraversamento delle frontiere e alle forme di comunicazione a distanza (cfr. Leurs e Ponzanesi 2024, Madianou e Miller 2012, Smets et al. 2020, Wang in questo volume). In generale, i contributi antropologici, grazie all'etnografia, hanno messo in luce come gli impatti dei social media non siano generalizzabili, ma vadano di volta in volta studiati nei diversi contesti.

Altre ricerche hanno sottoposto ad analisi critica le piattaforme informatiche, inaugurando un'antropologia degli algoritmi (cfr. Besteman e Gusterson 2019; Seaver in questo volume) e dei dati digitali (cfr. Douglas-Jones, Walford e Seaver 2021). Questo approccio enfatizza come le applicazioni digitali – così come le altre tecnologie – non siano separate dalle società nelle quali vengono introdotte, modificandole o venendone a loro volta modificate, ma siano già prodotti sociali e culturali al momento della loro progettazione. L'attenzione è focalizzata su valori, visioni del mondo, teorie e obiettivi multipli in gioco nella loro elaborazione, riportando in luce gli esseri umani all'opera "dietro" agli algoritmi. Le pratiche d'uso, ripensate, diventano strumenti di "cattura" nello streaming musicale (Seaver in questo volume), dipendenza nel gioco con le slot machine (Shüll 2015), profilazione svilente[3] nell'interazione con Alexa (Barassi 2023) e tecnocolonialismo nella sperimentazione di nuove tecnologie sui rifugiati da parte delle agenzie dell'umanitario in collaborazione con aziende e Stati (Madianou 2019). Anche le nozioni di "ansia" (Lange 2019, p. 197) e "crudeltà" algoritmica

2 https://www.ucl.ac.uk/social-historical-sciences/anthropology/research/assa-anthropology-smartphones-and-smart-ageing

3 Questa è l'espressione utilizzata da Barassi (2023, p. 481) per indicare come la profilazione algoritmica fosse vissuta dalle madri che partecipavano alla sua ricerca etnografica sulla datificazione dell'infanzia e della vita familiare, a Los Angeles e Londra.

(Gray e Suri 2019, p. 68) vanno in questa direzione in quanto sottolineano la dimensione affettiva degli algoritmi nella vita delle persone. Le ricerche sull'intelligenza artificiale e l'automazione problematizzano quindi l'agency degli utenti, soffermandosi sul loro senso di impotenza, quando si sentono usati dalle tecnologie (Barassi 2023, p. 483, Glatt 2023, p. 548). Tuttavia, è importante sottolineare che questo approccio non sfocia mai in una concezione passivizzante, come mostrano Tiziano Bonini ed Emiliano Treré quando parlano di "algoritmi per resistere" (in questo volume).

Infine, vale la pena ricordare quelle etnografie che mirano a indagare le dimensioni materiali della digitalizzazione, oltre la narrazione dominante costellata di nuvole (cloud), realtà virtuali e flussi (Kraemer 2023, Taylor 2023). Se da un lato il digitale funziona grazie a reti infrastrutturali – dai cavi sottomarini, ai satelliti, ai trasmettitori wi-fi – dall'altro le infrastrutture "tradizionali" sono sempre più digitalizzate (Knox 2021). Gli antropologi hanno studiato le politiche e le poetiche di queste infrastrutture (Larkin 2013), svelandone le dimensioni socio-culturali, ben oltre le componenti tecniche. Sono così emerse le stratificazioni infrastrutturali – per esempio i cavi di fibra ottica sotto l'oceano che corrono lungo i vecchi cavi telefonici, portando con sé pezzi di storia geopolitica (Starosielski 2015) – o le conseguenze ambientali, che spaziano dall'estrazione dei materiali per la costruzione di batterie e chip, al consumo idrico per raffreddare i data center fino allo smaltimento del cosiddetto e-waste (Burrell in questo volume, Vonderau 2017). Infine, sono materiali gli effetti del digitale sulla vita delle persone (Crawford 2021, Knox 2021). Solo per fare qualche esempio, gli algoritmi di raccomandazione di YouTube impoveriscono i content creator che non sono bianchi, eterosessuali e di classe media, invisibilizzando i loro contenuti (Glatt 2023), mentre la micro-celebrità online può avere esiti letali, in particolare per coloro che si trovano già in posizioni strutturalmente svantaggiate, come i giovani razzializzati delle periferie urbane (Stuart in questo volume). O ancora, i sensori e le tecnologie di sorveglianza impiegati ai confini dell'Europa hanno effetti estremamente concreti sulla vita (e sui corpi) delle persone migranti (Møhl in questo volume).

Possiamo allora riassumere i tratti salienti del quadro che abbiamo delineato ricordando i sei principi guida dell'antropologia digitale, individuati da Horst e Miller (2012), che permettono di comprendere in modo sistematico come il digitale si intrecci con la vita sociale, culturale e materiale delle persone: il digitale intensifica la natura dialettica della cultura, portando

anche a particolarismi e differenze, oltre che a forme di generalizzazione e astrazione; le relazioni digitali non sono inautentiche, ma la loro analisi può aiutare – per confronto – a svelare la natura mediata che caratterizza anche le interazioni analogiche; l'approccio olistico è essenziale per comprendere come il digitale sia integrato nei mondi di vita delle persone, in vaste ecologie mediatiche e in network globali che connettono, per esempio, i device alle discariche di e-waste e alle miniere di litio e cobalto; l'attenzione al marginale e al periferico consente di pluralizzare la visione del digitale, sfuggendo al rischio di produrre teorie che si presentano come generali, anche se sono sviluppate a partire dai centri urbani euroamericani; le culture digitali sono ambivalenti e possono portare contemporaneamente a una domanda di maggiore apertura, libertà, sorveglianza e controllo; il digitale è materiale – ha un'infrastruttura, un contenuto e un contesto materiali – e, come gli altri oggetti che ci circondano, è parte di ciò che ci rende umani. Questi sei principi delineano la cornice all'interno della quale si è sviluppato nel tempo il progetto conoscitivo dell'antropologia digitale, che mira a offrire nuove lenti e prospettive per affrontare gli interrogativi che da sempre animano l'antropologia culturale. Nelle parole di Horst e Miller (2012, p. 3), "[i]l digitale può e deve essere un mezzo estremamente efficace per riflettere su che cosa significa essere umani, l'obiettivo ultimo dell'antropologia come disciplina".

4. L'antropologia digitale in Italia

In un recente articolo, Elisabetta Costa (2024) prova a fare un bilancio dello stato dell'antropologia digitale in Italia. Ne emerge un campo giovane, ma in crescita, focalizzatosi nel corso degli ultimi vent'anni soprattutto sull'analisi sociale dei media.

Possiamo infatti far risalire al 2004 la prima raccolta di saggi in italiano su questo tema (tutti di autori stranieri, tedeschi e anglosassoni), curata da Monica Fagioli e Sara Zambotti (2004). Bisognerà aspettare invece una decina di anni prima di vedere pubblicati dei testi di studiose e studiosi italiani. Nel 2016 Alessandro Jedlowski (2016) nel suo *Nollywood. L'industria video nigeriana e le sue diramazioni transnazionali* ricostruisce la genesi e lo sviluppo dell'industria video nigeriana (cfr. Jedlowski e Santanera 2015); nel 2018 Ivan Bargna dà alle stampe *Mediascapes. Pratiche dell'immagine e*

antropologia culturale, una curatela che raccoglie risultati di ricerche su "paesaggi mediatici" nazionali e transnazionali condotte in aree di crisi e conflitto. Un anno dopo, Angela Biscaldi e Vincenzo Matera con *Antropologia dei social media*. C*omunicare nel mondo globale* (2019) propongono alcune rilevanti riflessioni teoriche sulle nuove tecnologie, sviluppando un loro consolidato interesse relativo all'antropologia della comunicazione (Biscaldi e Matera 2016, 2022, 2023). Giovanna Santanera pubblicherà invece la sua prima monografia nel 2020, intitolata *Camerun digitale. Produzione video e diseguaglianza sociale a Douala*, incentrata sulla produzione audiovisiva fra i giovani camerunesi (Santanera 2020).

Parallelamente, vengono tradotti in italiano tre testi di Daniel Miller e colleghi (Miller et al. 2018, 2021; Walton 2022[4]) che contribuiscono allo sviluppo di un florido dibattito nazionale, tendente a polarizzarsi tra chi, da un lato, applica letture più "conservative" alle tecnologie digitali, sottolineando gli elementi di continuità con altre forme di produzione culturale e chi, dall'altro, predilige fare leva sugli elementi di rottura portati dai nuovi spazi cibernetici e informatici. Tra questi ultimi, vale la pena menzionare i lavori di Vito Laterza pubblicati anche su riviste italiane (cfr. Laterza 2021), il quale, criticando apertamente la scuola di Miller, sostiene l'affermarsi di un'umanità digitale *ontologicamente* differente da quella analogica, all'interno di un'imperante economia politica della digitalizzazione. Laterza – attualmente professore presso l'Università di Agder, in Norvegia – fonda le sue riflessioni su analisi antropologiche di processi di digitalizzazione, propaganda digitale, populismo e big data. In sintonia con questa impostazione troviamo altri ricercatori italiani attivi all'estero, come, ad esempio, Veronica Barassi, dell'Università di St. Gallen, in Svizzera, interessata a temi quali algoritmi digitali, intelligenze artificiali e sorveglianza (cfr. Barassi 2020). In Italia, Maria Sapignoli, dell'Università di Milano, attualmente è una delle poche antropologhe che si occupano di questioni per certi aspetti simili, quali l'utilizzo dei sistemi di intelligenza artificiale, con riferimento, più nello specifico, ai processi decisionali connessi alle politiche di controllo e sicurezza sociale e ambientale (Avis, Marciniak e Sapignoli 2024).

I ricercatori italiani all'estero che hanno contribuito allo sviluppo del dibattito in Italia sull'antropologia digitale hanno spesso seguito percorsi ibri-

4 Il volume di Shireen Walton, tradotto anch'esso in italiano, fa parte di una collana legata al progetto, già ricordato, ASSA, *Anthropology of Smartphones and Smart Ageing*, sempre coordinato da Daniel Miller.

di e interdisciplinari. La traiettoria professionale della stessa Elisabetta Costa è, da questo punto di vista, emblematica: laureata in sociologia, addottorata in antropologia, oggi è professoressa nel Dipartimento di *Communication Studies* dell'Università di Anversa. Costa ha fatto parte del progetto *Why we post*, coordinato da Daniel Miller, che, come abbiamo visto, ha avuto come obiettivo principale l'analisi dell'impatto dei social media a livello globale a partire da un approccio antropologico. Nella sua monografia, *Social Media in Southeast Turkey*, Costa presenta uno studio etnografico sui social media a Mardin, una città di medie dimensioni situata nella regione curda della Turchia (Costa 2016). Qualche anno dopo, curerà, insieme a Patricia G. Lange, Nell Haynes e Jolynna Sinanan, un'importante antologia sull'antropologia dei media, già menzionata in questa Introduzione (Costa et al. 2023, cfr. il paragrafo 2).

Sempre a livello nazionale, un versante di ricerca antropologica complementare ha sondato specificamente la digitalizzazione all'interno dei contesti urbani. A tal proposito, è degna di nota la curatela di Lorenzo D'Orsi e Luca Rimoldi intitolata *Etnografie delle* smart cities*. Abitare, relazionarsi e protestare nelle città intelligenti italiane* (2022), uno sguardo d'insieme sull'informatica diffusa in molti processi urbani contemporanei e sul suo impatto sulle pratiche quotidiane. Francesco Aliberti, invece, in un testo del 2022 frutto di un'etnografia nel quartiere Montesacro, a Roma, si concentra sul rapporto fra i media digitali e i modi di abitare la città, tra uso di computer, social network e smartphone (Aliberti 2022).

Altri filoni di ricerca italiani in cui è possibile rintracciare elementi di antropologia digitale riguardano gli studi sulle migrazioni (cfr. Pilotto e Riccio 2025, Santanera 2024), sulla cultura materiale (Ciabarri 2018), sulle infrastrutture digitali e sulla gig economy (cfr. Iazzolino e Varesio 2023, Peterlongo 2023).

Ad oggi (marzo 2026), l'unico insegnamento di Antropologia digitale in Italia viene erogato dal corso di Laurea Magistrale in Antropologia culturale ed etnologia dell'Università di Bologna. L'attuale docente, Chiara Scardozzi, si è occupata di processi di digitalizzazione, con riferimento ai musei etnografici italiani con collezioni extraeuropee (Scardozzi 2025). Sono più numerosi, invece, gli insegnamenti di Antropologia dei media (erogati, ad esempio, dall'Università di Milano-Bicocca, dall'Università di Sassari e dall'Università di Messina).

Per concludere questa carrellata, certamente limitata e parziale, dello stato dell'arte dell'antropologia digitale in Italia è necessario richiamare il già citato Progetto d'Eccellenza finanziato dall'Università degli Studi di Milano-Bicocca, di cui questo libro costituisce un piccolo esito. In particolare, dal 2023 il progetto ha finanziato o co-finanziato una decina di borse di dottorato su svariati temi, dagli spazi digitali di fedeli cattolici filippini all'impatto dei media nelle comunità queer; dalla piattaformizzazione del lavoro tra gruppi di rider, alla digitalizzazione di comunità di afrodiscendenti in Brasile. Il progetto ha inoltre permesso di ospitare a Milano diversi *visiting scholars* impegnati nell'ambito dell'antropologia digitale, favorendo la creazione di una rete internazionale di ricerca.

5. Fare antropologia digitale. Questioni di metodo

Riflettere sulla metodologia della ricerca antropologica applicata al digitale significa non tanto (o non solo) interrogarsi sull'utilizzo di mezzi tecnologici di vario tipo, quanto piuttosto sulla necessità e l'opportunità di sviluppare strumenti etnografici ad hoc nell'ambito di un campo specifico (Miller 2018).

Da questo punto di vista, riprendendo di nuovo Sarah Pink e colleghi, se intendiamo l'etnografia innanzitutto come un approccio e una postura sempre situati in un quadro teorico determinato (Pink et al. 2016), è facile rendersi conto che l'etnografia digitale non è poi così differente dall'etnografia in senso lato. L'etnografia digitale, come tutta l'etnografia, ha a che fare con ricerche immersive, relazionali e induttive, basate sulla frequenza assidua di un gruppo di interlocutori.

La ricerca di Nick Seaver sui "sistemi di raccomandazione" delle piattaforme di streaming musicale è, a questo proposito, emblematica. Seaver lavora a stretto contatto con sviluppatori di sistemi algoritmici, analizzandoli nella loro quotidianità (Seaver 2022 e in questo volume). I suoi articoli ci parlano di pratiche, non di numeri o formule matematiche (o non solo). Ciò non vuol dire che le antropologhe e gli antropologi interessati al digitale non debbano familiarizzare anche con linguaggi informatici, nuove tecnologie, o *new media*, ma nel modo in cui familiarizzerebbero con qualsiasi altro linguaggio sconosciuto; nel modo in cui, in altre parole, si approccerebbero a qualunque altra cultura diversa dalla loro (Latour e Woolgar 1986).

Alcuni autori enfatizzano tuttavia come la pervasività del digitale rischi di rendere difficile tale processo di straniamento e incoraggiano, in risposta, il rafforzamento della consapevolezza riflessiva tipica della disciplina antropologica (Broch et al. 2024). Se da un lato il digitale può costituire un mondo "alieno", dall'altro esso sempre più si riversa nelle nostre esistenze, normalizzandosi e divenendo, quindi, quasi invisibile. L'etnografia ha il compito di tenere insieme questi due poli, rendendo – come da tradizione – familiare ciò che è estraneo ed estraneo ciò che è familiare.

Si comprendono allora alcune delle avvertenze metodologiche suggerite da più autori che hanno avuto a che fare con queste dinamiche. Christine Hine, già all'inizio degli anni Novanta, con il concetto di *virtual ethnography* (Hine 1994), invitava le ricercatrici e i ricercatori a spostarsi in continuazione tra mondo "online" e mondo "offline", per poter contestualizzare e decentrare il primo, mettendolo in prospettiva, al fine di cogliere la componente culturale insita in qualsiasi tecnologia. Sarah Pink e colleghi sostengono invece l'urgenza di adottare un approccio *non-digital-centric* (simile per certi aspetti all'approccio "non media-centrico" adottato dall'antropologia dei media):

> Ciò significa che un progetto di etnografia digitale non dovrebbe partire dal presupposto che sia necessario ricorrere a metodi digitali. Al contrario, l'uso dei metodi digitali dovrebbe sempre essere sviluppato e progettato specificamente in relazione alle particolari domande di ricerca che ci si pone. Potrebbe darsi che alcune ricerche sull'uso dei media digitali trovino la loro massima efficacia proprio quando non si utilizzano tecnologie digitali come strumenti di ricerca, oppure che le ricerche che impiegano tecniche e strumenti digitali possano riguardare attività o luoghi della vita quotidiana o località che di solito non sono contesti o luoghi di immersione nei media digitali, oppure sono luoghi in cui l'immersione o la disponibilità dei media digitali è limitata (Pink et al. 2016, p. 10).

Similmente, Miller e Horst, pochi anni prima, nello stabilire i sei principi alla base dell'antropologia digitale, si soffermano sul concetto di olismo (Miller e Horst 2012). Le tecnologie digitali sono integrate tra di loro in ecosistemi che abbracciano la quotidianità (Madianou e Miller 2011): studiarle significa, da un lato, osservare le loro interazioni e le scelte che spingono le persone a utilizzarle in maniera differenziale e, dall'altro, considerarle

in relazione a più livelli del sociale, compreso quello politico-economico, dalla scala locale a quella globale.

Comprendere il digitale vuol dire quindi porlo all'interno di una cornice ampia, in grado di illuminarlo e renderlo intellegibile, ponderandone le implicazioni culturali, sociali ed economiche che ne stabiliscono il valore e l'impatto nella realtà contemporanea.

Sostenere che l'etnografia digitale abbia diversi elementi in comune con l'etnografia *lato sensu* non significa negarne delle peculiarità. Le antropologhe e gli antropologi negli anni hanno sviluppato svariate tecniche, dalla creazione di profili social e avatar (cfr. Boellstorff 2008, Glatt 2023, Nardi 2010), all'utilizzo di nuove tecnologie per l'analisi dei dati. Hanno elaborato metodi ibridi che intrecciano etnografia e *data science*, decostruendo la distinzione netta fra i "big data" e i "thick data" della ricerca qualitativa (cfr. Astrupgaard et al. 2025, Pedersen 2023, Raffaetà, Santanera ed Esposito 2023). È importante, tuttavia, sottolineare che qualsiasi tecnica è giustificabile solo in relazione a un determinato contesto e a un processo di ricerca specifico. Torniamo così al dilemma posto all'inizio del paragrafo, rimettendo al centro della riflessione il senso complessivo del fare etnografia in contesti digitali, piuttosto che le sue declinazioni circostanziate.

Rispetto a ciò, assumono particolare rilevanza alcune implicazioni etiche. Lavorare in campi digitali può comportare, ad esempio, l'esigenza di osservare persone con cui non si intrattiene alcuna relazione, oppure delle difficoltà nell'ottenere il consenso informato (Boellstorff et al. 2012). Su queste e altre questioni si sono interrogati molte antropologhe e molti antropologi citati in queste pagine, concordando con la necessità di sviluppare pratiche situate e flessibili, senza rinunciare ai principi fondamentali dell'antropologia, quali la trasparenza, la cura, l'accessibilità dei risultati[5] e, soprattutto, la tutela e il rispetto dei propri interlocutori.

5 Rispetto a quest'ultimo punto, vale la pena ricordare che l'etnografia digitale ha contribuito a sviluppare varie forme sperimentali di comunicazione e disseminazione dei risultati della ricerca antropologica, quali post sui social, blog, brevi video e lezioni online (cfr. Miller 2018).

6. Struttura del testo

A conclusione di questa introduzione, qualche parola sulla struttura dell'antologia. Il volume si divide in quattro sezioni (Lavoro digitale, (Im)mobilità, Identità online e offline e Conflitti), composte da due o tre saggi e da una breve introduzione – da intendersi come guida alla lettura – scritta dai curatori e dai dottorandi e dottorande coinvolti nel progetto editoriale. Il libro si chiude con una postfazione di Elisabetta Costa, che riprende alcuni temi centrali discussi dagli autori dei contributi.

Nell'illustrare la struttura, ci teniamo a chiarirne il senso, esplicitando le ragioni che ne hanno guidato la definizione. Come appare evidente, abbiamo scelto di non dedicare le sezioni a singole tecnologie, ma abbiamo piuttosto suddiviso il testo in quelli che potremmo chiamare "ambiti di vita o esperienza", per soffermarci sulle trasformazioni incorse in relazione al digitale, *embedded* (quindi integrato) – secondo l'espressione di Hine (2015, p. 19) – nei diversi contesti del sociale. Ogni sezione prende allora in esame vari media digitali, condividendo quello sguardo ampio, attento alle reti di relazioni e alle ecologie mediatiche, che caratterizza l'antropologia digitale.

In secondo luogo, i saggi che abbiamo selezionato non sono necessariamente recenti. In tal senso, questa antologia non insegue gli ultimi sviluppi tecnologici celebrati da motti come "Move fast and break things" che riecheggiano dalla Silicon Valley al resto del mondo. Al contrario, accoglie anche media digitali che per certi versi hanno già acquisito un'aura quasi obsoleta, come gli SMS, Facebook o QQ, in Cina. La scelta, anche in questo caso, richiama lo sguardo temporalmente esteso e almeno in parte decentrato proprio dell'antropologia, che comprende, come abbiamo visto, i "nuovi" media in relazione a quelli "vecchi", opponendosi a qualsiasi visione fondata su un evoluzionismo progressista.

Infine, occorre chiarire che non tutti gli autori e le autrici che abbiamo scelto di includere sono antropologi. Jenna Burrell, Tiziano Bonini e Forrest Stuart si sono formati come sociologi, mentre Emiliano Treré ha un dottorato in comunicazione multimediale. Tuttavia, al di là di rigide barriere disciplinari, il loro lavoro è strettamente connesso all'antropologia digitale perché basato su lunghe ricerche etnografiche. Nel complesso, tutti i testi che compongono questa antologia ci paiono dei riferimenti imprescindibili, a loro modo già dei "classici" in questo pur giovane dominio di studio, avendo contribuito in maniera sostanziale a orientare il dibattito e la riflessione antropologica sul digitale. Se vogliamo provare a capire "chi siamo" ai tempi

del digitale, queste letture – ci sembra di potere dire – sono possibili punti di partenza per sviluppare riflessioni capaci di interrogare criticamente il presente e le trasformazioni che lo attraversano.

Riferimenti bibliografici

Abu-Lughod, L., (2004), *Dramas of Nationhood: The Politics of Television in Egypt*, Chicago, University of Chicago Press.

Adamu, U.A., (2015), Dall'India all'Africa. La nascita di Kanywood: l'industria dei video musulmani in lingua hausa, nel nord della Nigeria, in Jedlowski, A., Santanera, G., a cura di, *Lagos calling. Nollywood e la reinvenzione del cinema in Africa,* Roma, Aracne, pp. 135-166.

Aliberti, F., (2022), *Raccontare per ritrovarsi. Antropologia urbana dei media digitali*, Torino, CISU.

Archambault, J., (2017), *Mobile Secrets. Youth, Intimacy, and the Politics of Pretense in Mozambique*, Chicago, University of Chicago Press.

Astrupgaard, S.L., Gregersen E.M., Sandbye, C.R., and Pedersen M.A., (2025), Broad Data: Ethnographic Methods in the Age of Interdisciplinary Collaboration, *Ethnography*, 0, 0, pp. 1-27.

Avis, M., Marciniak, D., and Sapignoli, M., eds., (2024), *States of Surveillance: Ethnographies of New Technologies in Policing and Justice*, London and New York, Routledge.

Barassi, V., (2020), Datafied Times: Surveillance Capitalism, Data Technologies and the Social Construction of Time in Family Life, *New Media & Society*, 22, 9, pp. 1545-1560.

Barassi, V., (2023), Algorithmic Violence in Everyday Life and the Role of Media Anthropology, in Costa, E., Lange, P.G., Haynes, N., Sinanan, J., eds., *The Routledge Companion to Media Anthropology*, London and New York, Routledge, pp. 481-491.

Barber, K., (1997), Preliminary Notes on Audiences in Africa, *Africa*, 67, 3, pp. 347-362.

Bargna, I., a cura di, (2018), *Mediascapes. Pratiche dell'immagine e antropologia culturale*, Sesto San Giovanni (MI), Meltemi.

Bell, J.A., Kuipers, J., eds., (2018), *Linguistic and Material Intimacies of Cell Phones*, London, Routledge.

Besteman, C., Gusterson, H., eds., (2019), *Life by Algorithms: How Roboprocesses Are Remaking Our World*, Chicago, University of Chicago Press.

Bille, M., (2022), Material Culture Studies: Objectification, Agency, and Intangibility, in Hojer Bruun, M., et al., eds., *The Palgrave Handbook of the Anthropology of Technology*, Singapore, Palgrave Macmillan, pp. 174-207.

Biscaldi, A., Matera, V., (2016), *Antropologia della comunicazione. Interazioni, linguaggi, narrazioni*, Bologna, Carocci.

Biscaldi, A., Matera, V., (2019), *Antropologia dei social media. Comunicare nel mondo globale*, Bologna, Carocci.

Biscaldi, A., Matera, V., a cura di, (2022), La costruzione della soggettività all'epoca dei social, *Rivista di antropologia contemporanea*, 1, pp. 5-22.

Biscaldi, A., Matera, V., a cura di, (2023), *Social media e politiche dell'identità*, Milano, Ledizioni.

Boellstorff, T., Nardi, B., Pearce, C., and Taylor, T., (2012), *Ethnography and Virtual Worlds,* Princeton, Princeton University Press.

Broch, T.B., Bratrud, T., Lien, M., and Salinas, C.G., (2024), New Forms of Home Blindness: Rethinking Fieldwork Methods in Digitalized Environments, *Ethnography*, 0, 0, pp. 1-19.

Budka, P., (2023), Indigenous Media, Anthropological Perspectives and Historical Notes, in Costa, E., Lange, P.G., Haynes, N., and Sinanan, J., eds., *The Routledge Companion to Media Anthropology*, London and New York, Routledge, pp. 33-47.

Ciabarri, L., a cura di, (2018), *Cultura materiale. Oggetti, immaginari, desideri in viaggio tra mondi*, Milano, Raffaello Cortina.

Constable, N., (2003), *Romance on a Global Stage: Pen Pals, Virtual Ethnography, and "Mail Order" Marriages*, Berkeley, University of California Press.

Costa, E., (2016), *Social Media in Southeast Turkey*, London, UCL Press.

Costa, E., (2024), Antropologia digitale: oggetti di studio e prospettive teoriche, *Rivista di antropologia contemporanea*, 2, pp. 225-244.

Costa, E., Lange, P.G., Haynes, N., and Sinanan, J., eds., (2023), *The Routledge Companion to Media Anthropology*, London and New York, Routledge.

Crawford, K., (2021), *The Atlas of AI: Power, Politics, and the Planetary Costs of Artificial Intelligence*, New Haven, Yale University Press.

D'Angelo, L., a cura di, (2024), Antropologia della tecnica e della tecnologia, *Rivista di antropologia contemporanea*, 2, pp. 181-201.

De Bruijn, M., Nyamnjoh, F., and Brinkman, I., eds., (2009), *Mobile Phones: The New Talking Drums of Everyday Africa*, Yaoundé/Leiden, Langaa/Afrika Studiecentrum.

Deger, J., (2006), *Shimmering Screens. Making Media in an Aboriginal Community*, Minneapolis, Minneapolis University Press.

D'Orsi, L., Rimoldi, L., a cura di, (2022), *Etnografie delle smart city. Abitare, relazionarsi e protestare nelle città intelligenti italiane*, Milano, Ledizioni.

Douglas-Jones, R., Walford, A., and Seaver, N., eds., (2021), Towards an Anthropology of Data, *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 27, S1.

Downey, G.L., Dumit, J., eds., (1997), *Cyborgs & Citadels: Anthropological Interventions in Emerging Sciences and Technologies*, Santa Fe, School of American Research Press.

Duque, M., (2022), *Ageing with Smartphones in Urban Brazil: A Work in Progress*, London, UCL Press.

Fagioli, M., Zambotti, S., a cura di, (2004), *Antropologia e media. Tecnologie, etnografie e critica culturale*, Como, Ibis.

Garvey, P., Miller, D., (2022), *Ageing with Smartphones in Ireland: When Life Becomes Craft*, London, UCL Press.

Geismar, H., Knox, H., eds., (2021), *Digital Anthropology*, London and New York, Routledge.

Gell, A., (1998), *Art and Agency: An Anthropological Theory*, Oxford, Oxford University Press.

Ginsburg, F., (1991), Indigenous Media: Faustian Contract or Global Village?, *Cultural Anthropology*, 6, 1, pp. 92-112.

Ginsburg, F.D., Abu-Lughod, L., and Larkin, B., eds., (2002), *Media Worlds: Anthropology on New Terrain*, Berkeley, University of California Press.

Glatt, Z., (2023), Precarity, Discrimination and (In)visibility: An Ethnography of "The Algorithm" in the YouTube Influencer Industry, in Costa, E., Lange, P.G., Haynes, N., Sinanan, J., eds., *The Routledge Companion to Media Anthropology*, London-New York, Routledge, pp. 544-556.

Gray, M.L., Suri, S., (2019), *Ghost Work: How to Stop Silicon Valley from Building a New Global Underclass*, Boston, Houghton Mifflin Harcourt.

Hawkins, C., (2024), *Ageing with Smartphones in Uganda: Togetherness in the Dotcom Age*, London, UCL Press.

Haynes, N., (2016), *Social Media in Northern Chile*, UCL Press, London.

Hine, C., (1994), Virtual Ethnography, *3rd International Conference on Public Communication of Science and Technology (PCST),* Montreal, Canada, 10-13 April.

Hine, C., (2015), *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday*, London, Bloomsbury Academic.

Hjorth, L., Horst, H., Galloway, A., and Bell, G., eds., (2017), *The Routledge Companion to Digital Ethnography,* London and New York, Routledge.

Hojer Bruun, M., et al., eds., (2022), *The Palgrave Handbook of the Anthropology of Technology*, Singapore, Palgrave Macmillan.

Hojer Bruun, M., Wahlberg, A., (2022), The Anthropology of Technology: The Formation of a Field, in Hojer Bruun, M., et al., eds., *The Palgrave Handbook of the Anthropology of Technology*, Singapore, Palgrave Macmillan, pp. 34-93.

Horst, H., (2021), The Anthropology of Mobile Phones, in Geismar, H., Knox, H., eds., *Digital Anthropology*, New York, Routledge, pp. 65-84.

Horst, H., Herr-Stephenson, B., and Robinson, L., (2010), Media Ecologies, in Ito, M., et al., eds., *Hanging Out, Messing Around, and Geeking Out: Kids Living and Learning with Media*, Cambridge, MA, MIT Press, pp. 29-78.

Horst, H., Miller, D., (2014), Dalla parentela alla connessione. Telefoni cellulari e reti sociali in Jamaica, in Ciabarri, L., a cura di, *Cultura materiale. Oggetti, immaginari, desideri in viaggio tra mondi*, Milano, Edizioni Cortina, pp. 157-182.

Horst, H.A., Miller, D., eds., (2012), *Digital Anthropology,* Oxford, Berg Publishers.

Iazzolino, G., Varesio, A., (2023), Gaming the System: Strategic Subjectification and Tactical Subversion among Migrant Food Delivery Workers in Turin, Italy, *Antipode*, 55, 3, pp. 877-896.

Ingold, T., (1997), Eight Themes in the Anthropology of Technology, *Technography*, 1, 1, pp. 106-138.

Ingold, T., (2001), Beyond Art and Technology: The Anthropology of Skill, in Schiffer, M.B., ed., *Anthropological Perspectives on Technology*, Albuquerque, University of New Mexico Press, pp. 17-32.

Ingold, T., (2013), *Making. Antropologia, archeologia, arte e architettura*, Milano, Raffaello Cortina Editore.

Jedlowski, A., (2016), *Nollywood. L'industria video nigeriana e le sue diramazioni transnazionali*, Napoli, Liguori editore.

Jedlowski, A., Santanera, G., a cura di, (2015), *Lagos calling. Nollywood e la reinvenzione del cinema in Africa*, Roma, Aracne.

Jeffrey, R., Doron, A., (2015), *The Great Indian Phone Book: How the Cheap Cell Phone Changes Business, Politics, and Daily Life*, Cambridge, MA, Harvard University Press.

Kottak, C.P., (1990), *Prime-Time Society: An Anthropological Analysis of Television and Culture*, Belmont, CA, Wadsworth Publishing Company.

Knox, K., (2021), Traversing the Infrastructures of Digital Life, in Geismar, H., Knox, H., eds., *Digital Anthropology*, New York, Routledge, pp. 178-196.

Kraemer, J., (2023), The Materiality of the Virtual in Urban Space, in Costa, E., Lange, P.G., Haynes, N., Sinanan, J., eds., *The Routledge Companion to Media Anthropology*, London-New York, Routledge, pp. 185-199.

Krajina, Z., Moores, S., and Morley, D., (2014), Non-Media Centric Media Studies: A Cross-Generational Conversation, *European Journal of Cultural Studies*, 17, pp. 682-700.

Lange, P., (2019), *Thanks for Watching: An Anthropological Study of Video Sharing on YouTube*, Louisville, University of Colorado Press.

Larkin, B., (1997), Indian Films and Nigerian Lovers: Media and the Creation of Parallel Modernities, *Africa*, 67, 3, pp. 406-440.

Larkin, B., (2004), Degraded Images, Distorted Sounds: Nigerian Video and the Infrastructure of Piracy, *Public Culture*, 16, 2, pp. 289-314.

Larkin, B., (2013), The Politics and Poetics of Infrastructure, *Annual Review of Anthropology*, 42, 1, pp. 327-343

Laterza, V., (2022), Human-Technology Relations in an Age of Surveillance Capitalism: Towards an Anthropological Theory of the Dialectic Between Analogue and Digital Humanity, *EtnoAntropologia,* 9, 2, pp. 59-74.

Latour, B., (1995), *Non siamo mai stati moderni. Saggio di antropologia simmetrica*, Milano, Elèuthera.

Latour, B., Woolgar, S., (1986), *Laboratory Life: The Construction of Scientific Facts*, Princeton, Princeton University Press.

Jordan Smith, D., (2006), Cell Phones, Social Inequality, and Contemporary Culture in Nigeria, *Canadian Journal of African Studies*, 40, 3, pp. 496-523.

Leurs, K., Ponzanesi, S., eds., (2024), *Digital Migration Studies: Theories and Practices of the Everyday*, Amsterdam, Amsterdam University Press.

Ito, M., Okabe, D., and Matsuda, M., eds., (2005), *Personal, Portable, Pedestrian: The Mobile Phone in Japanese Life*, Cambridge, MA, MIT Press.

Madianou, M., (2019), Technocolonialism: Digital Innovation and Data Practices in the Humanitarian Response to Refugee Crisis, *Social Media + Society*, 5, 3, pp. 1-13.

Madianou, M., Miller, D., (2012), *Migration and New Media: Transnational Families and Polymedia*, London, Routledge.

McDonald, T., (2016), *Social Media in Rural China*, London, UCL Press.

Miller, D., (2013), *Per un'antropologia delle cose*, Milano, Ledizioni.

Miller, D., (2016), *Social Media in an English Village,* London, UCL Press.

Miller, D., (2018), Digital Anthropology, in Stein, F., ed., *The Open Encyclopedia of Anthropology*, Facsimile of the first edition in The Cambridge Encyclopedia of Anthropology.

Miller, D., (2021), The Anthropology of Social Media, in Geismar, H., Knox, H., eds., *Digital Anthropology*, New York, Routledge, pp. 85-100.

Miller, D., et al., (2021), *Lo smartphone globale: non solo una tecnologia per giovani*, London, UCL Press.

Miller, D., Costa, E., Haynes, N., McDonald, T., Nicolescu, R., Sinanan, J., Spyer, J., Venkatraman, S., and Wang, X., (2018), *Come il mondo ha cambiato i social media*, Milano, Ledizioni.

Miller, D., Horst, H., (2012), The Digital and the Human: A Prospectus for Digital Anthropology, in Horst, H., Miller, D., eds., *Digital Anthropology*, London, Routledge, pp. 3-35.

Miller, D., Slater, D., (2000), *The Internet: An Ethnographic Approach*, Oxford, Berg.

Nardi, B.A., (2010), *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*, Ann Arbor, The University of Michigan Press.

Nardi, B.A., O'Day, V.L., (1999), *Information Ecologies: Using Technology with Heart*, Cambridge, MA, MIT Press.

Nicolescu, R., (2016), *Social Media in Southeast Italy,* London, UCL Press.

Otaegui, A., (2023), *Ageing with Smartphones in Urban Chile: The Experience of Peruvian Migrants*, London, UCL Press.

Pedersen, M.A., (2023), Editorial Introduction. Towards a Machinic Anthropology, *Big Data & Society*, 10, 1, pp. 1-9.

Pertierra, C., (2018), *Media Anthropology for the Digital Age*, Cambridge, UK, Polity Press.

Pertierra, R., Ugarte, E., Pingol, A., Hernandez, J., and Dacanay, N., (2002), *TXTING Selves: Cellphones and Philippine Modernity*, Manila, De la Salle University Press.

Pfaffenberger, B., (1988), Fetishised Objects and Humanised Nature: Towards an Anthropology of Technology, *Man*, 23, 2, pp. 236-252.

Peterlongo, G., (2023), *Nella trama dell'algoritmo. Lavoro e circuiti informali nella gig-economy*, Torino, Rosenberg & Sellier.

Peterson, M.A., (2023), Media Anthropology and the Digital Challenge, in Costa, E., Lange, P.L., Haynes, N. and Sinanan, J., eds., *The Routledge Companion to Media Anthropology*, New York, Routledge, pp. 17-22.

Pilotto, C., Riccio, B., eds., (2025), Moving Images across Borders: Visual and Digital Resonances of Human (Im)Mobilities, *Visual Ethnography*, 14, 1.

Pink, S., Sinanan, J., Hjorth, L., and Horst, H., (2015), Tactile Digital Ethnography: Researching Mobile Media through the Hand, *Mobile Media and Communication*, 4, 2, pp. 237-251.

Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., and Tacchi, J., (2016), *Digital Ethnography: Principles and Practice*, London, Sage.

Raffaetà, R., Santanera, G., and Esposito, F., eds., (2023), Entangling Data while Entangling Disciplines: Discussing the Future of Anthropological Collaborations with Data Scientists, *Anthropology in Action*, 30, 3.

Santanera, G., (2020), *Camerun digitale. Produzione video e diseguaglianza sociale a Douala*, Sesto San Giovanni (MI), Meltemi.

Santanera, G., (2024), *Diritti mediati. Antropologia digitale e domanda di asilo politico in Italia,* Milano, Ledizioni.

Scardozzi, C., (2025), Dalla Terra del Fuoco all'Italia postunitaria: le collezioni fuegine e la costruzione di una nazione, *Il Risorgimento*, 2, pp. 99-125.

Schiffer, M.B., ed., (2001), *Anthropological Perspectives on Technology*, Albuquerque, University of New Mexico Press.

Schüll, N.D., (2015), *Architetture dell'azzardo*. *Progettare il gioco, costruire la dipendenza*, Roma, Luca Sossella Editore.

Seaver, N., (2018), What Should an Anthropology of Algorithms Do?, *Cultural Anthropology*, 33, 3, pp. 375-385.
Seaver, N. (2022). *Computing Taste: Algorithms and the Makers of Music Recommendation*, Chicago, University of Chicago Press.
Sinanan, J., (2017), *Social Media in Trinidad*, London, UCL Press.
Smets, K., Leurs, K., Georgiou, M., Witteborn, S., and Gajjala, R., eds., (2020), *The SAGE Handbook of Media and Migration*, London, SAGE.
Spyer, J., (2017), *Social Media in Emergent Brazil,* London, UCL Press.
Sreberny-Mohammadi, A., Mohammadi, A., (1994), *Small Media, Big Revolution: Communication, Culture, and the Iranian Revolution*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
Starosielski, N., (2015), *The Undersea Network*, Durham, Duke University Press.
Suchman, L.A., (1987), *Plans and Situated Actions: The Problem of Human-Machine Communication*, Cambridge, UK, Cambridge University Press.
Taylor, A.R.E., (2023), Cloudwork: Data Centre Labour and the Maintenance of Media Infrastructure, in Costa, E., Lange, P.G., Haynes, N., and Sinanan, J., eds., *The Routledge Companion to Media Anthropology*, London-New York, Routledge, pp. 213-228.
Turner, T., (1992), Defiant Images: The Kayapo Appropriation of Video, *Anthropology Today*, 8, 6, pp. 5-16.
Venkatraman, S., (2017), *Social Media in South India,* London, UCL Press.
Vonderau, A., (2017), Technologies of Imagination: Locating the Cloud in Sweden's North, *Imaginations: Journal of Cross-Cultural Image Studies*, 8, 2, pp. 8-21.
Walton, S., (2022), *Smart Ageing a Milano (e altrove). Soggettività e socialità nei contesti digitali urbani italiani*, Milano, Ledizioni.
Wang, X., (2016), *Social Media in Industrial China,* London, UCL Press.
Wang, X., (2023), *Ageing with Smartphones in Urban China: From the Cultural to the Digital Revolution in Shanghai*, London, UCL Press.
Worth, S., Adair, J., (1970), Navajo Filmmakers, *American Anthropologist*, 72, 1, pp. 9-34.

Prima parte. Lavoro digitale

Nota introduttiva di Annalisa Molgora e Arturo Andrea Pozzi

Questa sezione propone un'analisi del lavoro digitale prendendo in considerazione i soggetti, le pratiche, le relazioni e i dispositivi attraverso cui le tecnologie contemporanee vengono progettate, governate e mantenute. L'obiettivo è riportare al centro dell'analisi antropologica le dimensioni sociali, politiche e materiali che rendono possibile – e al tempo stesso problematico – il funzionamento delle infrastrutture tecnologiche, sottraendole alle forme di opacità e invisibilità che spesso caratterizzano le rappresentazioni dominanti.

Integrare una riflessione sul lavoro all'interno del dibattito dell'antropologia digitale si rivela tanto utile quanto necessario, poiché contribuisce a trattare il digitale come un processo sociale situato e non come un dominio puramente tecnico. Le tecnologie digitali non sono entità astratte o autonome, ma il risultato di specifici regimi di produzione: lavoro ingegneristico e creativo, forme di gestione algoritmica della forza lavoro e processi di circolazione, riuso e smaltimento dei materiali. Considerare il digitale a partire dal lavoro significa, in sintesi, ricollocarlo all'interno di ecosistemi più ampi, in cui dimensioni economiche, politiche, morali e ambientali sono profondamente interrelate, e mettere così in discussione la separazione analitica tra tecnologia, lavoro ed ecosistema che spesso attraversa il dibattito pubblico e accademico.

In questo senso, l'antropologia e il lavoro etnografico che fonda la disciplina offrono strumenti utili a rendere visibili la complessità e la dinamicità delle pratiche che ruotano attorno al lavoro digitale e che tendono a restare ai margini delle narrazioni ufficiali: attività di progettazione, manutenzione, adattamento e negoziazione quotidiana che sostengono l'operatività delle tecnologie, ma che raramente vengono riconosciute come forme di impie-

go. Al tempo stesso, un approccio antropologico consente di interrogare criticamente le categorie attraverso cui il lavoro digitale viene nominato e governato, mostrando come esse non si limitino a descrivere il fenomeno, ma contribuiscano a produrlo e a plasmarne le forme.

I tre contributi presentati in questa sezione si collocano all'interno di questa prospettiva critica. Superando la retorica dell'automazione e dell'astrazione tecnologica, essi mettono in luce l'agency di sviluppatori, lavoratori delle piattaforme e tecnici della manutenzione e del riciclo, mostrando come il lavoro digitale, a seconda dei diversi contesti, si configuri come progettazione, come pratica di adattamento e resistenza, o come cura delle reti materiali e sociali che sostengono il digitale.

Il primo saggio della sezione, "Captivating Algorithms: Recommender Systems as Traps" (2018) di Nick Seaver, si basa su una ricerca etnografica condotta tra gli sviluppatori dei sistemi di raccomandazione negli Stati Uniti. Antropologo e docente presso la Tufts University, dove dirige anche il programma interdisciplinare in *Science, Technology, and Society*, Seaver indaga la complessa relazione tra cultura e tecnologia, concentrandosi sui soggetti che progettano i sistemi algoritmici e sulle pratiche quotidiane attraverso cui essi vengono costruiti, mantenuti e resi operativi. È inoltre autore di *Computing Taste* (2022), volume in cui analizza come i sistemi di raccomandazione musicale traducano categorie culturali quali gusto, preferenza e affinità in modelli computazionali capaci di orientare l'esperienza degli utenti.

In questo contributo, Seaver colloca la propria analisi nel dibattito inaugurato da Brian Jeffrey Fogg sulla "captologia", intesa come paradigma di progettazione persuasiva, e nel contesto delle recenti trasformazioni dell'industria delle piattaforme, segnate dal passaggio da metriche basate sull'accuratezza statistica a metriche orientate alla cattura dell'attenzione e all'*engagement*. L'articolo riprende un concetto classico dell'antropologia per trasformarlo in una metafora analitica: l'algoritmo come trappola. In questa prospettiva, i sistemi di raccomandazione non sono semplici strumenti tecnici, ma scenari sociotecnici progettati per instaurare e mantenere nel tempo specifiche relazioni di cattura. Il lavoro digitale analizzato da Seaver riguarda dunque gli ingegneri e i *data scientists* impegnati a tradurre teorie comportamentali, modelli statistici e obiettivi aziendali in infrastrutture operative che contribuiscono a modellare i mondi culturali online.

Il secondo testo, "Aggirare gli algoritmi del capo", è tratto dal terzo capitolo del volume *Algoritmi per resistere. La lotta quotidiana contro il potere delle*

piattaforme (2025) di Tiziano Bonini ed Emiliano Treré. Bonini è docente di sociologia presso l'Università di Siena, mentre Treré insegna *Data Agency and Media Ecology* all'Università di Cardiff. In questo estratto, gli autori affrontano il tema del lavoro nella *gig economy* attraverso il caso delle piattaforme di *food delivery*, inserendolo in una più ampia riflessione sulle strategie di resistenza agli algoritmi e richiamandosi esplicitamente alle teorie di James C. Scott sulla resistenza quotidiana.

Il testo mostra come l'organizzazione algoritmica delle prestazioni ridefinisca le condizioni dell'esperienza lavorativa. Mediante sistemi computazionali di assegnazione, valutazione e classificazione, le piattaforme stabiliscono le modalità di accesso al lavoro e ne regolano lo svolgimento, assumendo funzioni analoghe a quelle del *management* tradizionale. In questo quadro, gli algoritmi operano come dispositivi di coordinamento e controllo che strutturano l'attività lavorativa, producendo relazioni asimmetriche fondate su criteri decisionali opachi e soggetti a continua riconfigurazione. Attraverso la raccolta e la comparazione di ricerche condotte in diversi contesti geografici, tra cui India, Italia, Cina e Messico, i due autori mettono tuttavia in luce come i lavoratori delle piattaforme sviluppino pratiche quotidiane di adattamento e cooperazione: condividono tra loro strategie per aggirare il controllo algoritmico, ne decostruiscono collettivamente il funzionamento e organizzano forme di mutuo soccorso, contrapponendo un'economia morale fondata sulla cooperazione alla logica competitiva imposta dalle piattaforme.

Infine, il saggio di Jenna Burrell, "What Environmentalists Get Wrong about E-Waste in West Africa" (2016), amplia la cornice della riflessione sul lavoro digitale concentrandosi sulla fase finale del ciclo di vita dei dispositivi tecnologici. Burrell, sociologa dell'Università della California, Berkeley, e autrice di *Invisible Users: Youth in the Internet Cafés of Urban Ghana* (2012), è una delle voci più autorevoli nello studio delle infrastrutture digitali e delle catene dell'e-waste nei contesti storicamente marginalizzati. Basandosi su anni di ricerca etnografica ad Accra, capitale del Ghana, l'autrice contesta la narrativa mediatica che rappresenta l'area di Agbogbloshie come una semplice discarica tossica di rifiuti elettronici. Al contrario, mettendo in luce le pratiche di risignificazione, riparazione e riuso dei dispositivi, Burrell evidenzia l'esistenza di un articolato circuito di importazione, manutenzione e riciclo, definito dall'autrice nei termini di una vera e propria industria dell'e-waste.

In questo contributo, pubblicato sul blog dell'Università di Berkeley, il lavoro digitale emerge soprattutto in relazione alle attività di manutenzione e rigenerazione: gli apparecchi elettronici dismessi provenienti dall'Occidente non sono meri scarti, ma risorse preziose capaci sia di soddisfare la crescente domanda locale di dispositivi a basso costo, sia di alimentare il recupero di materiali come il rame, da reintrodurre nei circuiti produttivi. All'interno del testo si configura così una complessa economia del lavoro di riuso e riciclo che le regolamentazioni occidentali sull'e-waste e un certo ambientalismo fuorviante spesso ignorano, compromettendola.

Nel loro insieme, questi testi delineano dunque una traiettoria che va dal lavoro invisibile degli algoritmi di cattura alla lotta visibile per i diritti nello spazio pubblico, fino alla tecnicità vernacolare del riciclo. Essi mostrano come il digitale non si limiti a riconfigurare mercati e intere organizzazioni, ma produca altresì forme specifiche di valore, gerarchie morali e regimi di responsabilità, invitando a considerare l'antropologia digitale anche come un'analisi critica delle relazioni di lavoro e delle infrastrutture che le rendono operative.

Algoritmi che catturano. I sistemi di raccomandazione come trappole*

Nick Seaver

1. Agganciato[1]

È una giornata molto nuvolosa nella California settentrionale e sto mangiando sushi con Mike. Siamo seduti in un locale vicino al suo ufficio alla Willow, un'azienda di radio personalizzate dove lavora da quindici anni[2]. Mike ha gli occhi azzurri, una finta cresta improvvisata e un'energia insolita, anche per gli standard di socievolezza della Bay Area. Tra le carriere precarie e le aziende passeggere comuni nel settore, sia Mike che la Willow sono notevolmente longevi: quando è entrato in azienda, Mike era un universitario che aveva abbandonato gli studi e, come stagista, è stato il primo ingegnere della Willow. Ora, più di dieci anni dopo, è Chief Scientist. Gli chiedo cosa faccia uno Chief Scientist di un'azienda di streaming musicale, e lui risponde: "Devo assicurarmi che la musica che riproduciamo sia fantastica".

---

* Titolo originale: Seaver, N., (2019). Captivating Algorithms: Recommender Systems as Traps, *Journal of Material Culture*, 24, 4, pp. 421-436. Traduzione a cura di Arturo Andrea Pozzi, Paolo Grassi e Giovanna Santanera.

1 Grazie alle numerose persone che hanno discusso questo argomento nel corso degli anni: gli editori Alberto Corsín Jiménez e Chloe Nahum-Claudel, i revisori anonimi e il pubblico dell'European Association of Social Anthropologists, Theorizing the Web, il Data & Society Research Institute, il Microsoft Research Social Media Collective, l'Intel Science and Technology Center for Social Computing e il Dipartimento di Antropologia della Tufts University. Un ringraziamento speciale a Taylor Nelms e Deirdre Loughridge per le loro letture. Questo lavoro è stato finanziato in parte dalla National Science Foundation (Doctoral Dissertation Research Improvement Grant 1323834), dalla Wenner-Gren Foundation (Dissertation Fieldwork Grant 8797) e dall'Intel Science and Technology Center for Social Computing dell'Università della California, Irvine.

2 Mike e Willow sono pseudonimi.

Il popolare servizio radio di Willow offre ai propri utenti playlist generate algoritmicamente: basta che tu digiti il nome di un artista e Willow riprodurrà un flusso infinito di musica che ritiene simile alla tua ricerca. Se continui ad ascoltare, saltando i brani che non ti piacciono e dando valutazioni positive a quelli che ti piacciono, il servizio adatterà le sue scelte alle tue preferenze apparenti. Da quando è entrato nella Willow, il lavoro di Mike è consistito nel progettare, costruire e mantenere questo sistema di raccomandazione. All'inizio, mi racconta Mike, "ero quello dell'algoritmo – l'unico che ci lavorava – cercando di capire come riprodurre la musica nel modo giusto".

Con la crescita dell'azienda, anche l'algoritmo e il lavoro di Mike sono cresciuti, seguendo traiettorie tipiche e parallele: l'algoritmo è diventato molto più complicato e il ruolo di Mike si è trasformato da programmatore a manager. "Ora", dice, "dirigo team di team", ognuno dei quali è responsabile di una parte diversa dell'infrastruttura di raccomandazione di Willow. Oggi, infatti, "l'algoritmo" non è affatto un unico algoritmo, ma "decine e decine" di sotto-algoritmi, ognuno dei quali analizza un segnale diverso: come suona una canzone? Con quale frequenza un utente clicca? Cosa è piaciuto a un ascoltatore in passato? Un algoritmo principale orchestra i risultati dei sotto-algoritmi in un "ensemble" (Goldschmitt e Seaver nd[3]), che prende una decisione semplice: quale brano riprodurre dopo?

Aziende come Willow hanno investito ingenti capitali, risorse ingegneristiche e ricerca scientifica per rispondere a queste domande. La ricerca sui sistemi di raccomandazione ha animato centinaia di tesi di laurea, attirato miliardi di dollari in finanziamenti e ispirato la fondazione di innumerevoli startup. L'asimmetria scalare è sorprendente: azioni piccole e altrimenti insignificanti, come scegliere un film da guardare o cambiare stazione radio, sono l'obiettivo di un complesso scientifico-industriale eccezionalmente grande e intricato, che continua a crescere in termini di dimensioni e portata.

Mike mi descrive come Willow sia in grado di personalizzare in modo elaborato i suoi consigli agli utenti, non limitandosi a suggerire artisti simili, ma identificando stili di ascolto che sembrano trascendere il genere: alcuni ascoltatori preferiscono consigli che rimangano abbastanza vicini alla loro richiesta originale, mentre altri sono più inclini a sperimentare; alcuni

3 Letteralmente "no date", quindi in pubblicazione al momento della stesura del contributo (ndt).

utenti saltano spesso le canzoni, mentre altri usano raramente l'interfaccia. Il sistema di raccomandazione di Willow tiene conto di tutto questo, aggiustando di conseguenza il significato di tali azioni.

Ma un sistema di raccomandazioni sofisticato richiede dei dati. I nuovi utenti rappresentano una sfida che i ricercatori chiamano "problema dell'avvio a freddo": non hanno ancora dati e, senza dati, le raccomandazioni non funzionano. Per i nuovi utenti, l'elaborata ingegneria di Willow viene messa da parte a favore di tecniche più dirette. O, come dice Mike:

> Se è la tua prima settimana che ci ascolti, noi diciamo: "Al diavolo! Suona i grandi successi!". Suona la roba che sai che ameranno per farli tornare. Rendili dipendenti. All'inizio, cerco solo di agganciarti.

***

In questo articolo descrivo in che modo persone come Mike siano giunte a spiegare lo scopo del proprio lavoro come un modo per "agganciare" gli utenti. Tra il 2011 e il 2016 ho condotto ricerche sul campo con gli sviluppatori di sistemi algoritmici di raccomandazione musicale negli Stati Uniti. A cosa servivano questi sistemi e come facevano i loro creatori a stabilire se funzionassero? In diversi contesti, dai laboratori universitari agli uffici aziendali, è emerso un insieme di risposte: i sistemi di raccomandazione trattenevano gli utenti sulle piattaforme, catturavano la loro attenzione e aiutavano le aziende a conquistare quote di mercato.

Metafore come queste, che descrivevano gli utenti come prede e i sistemi di raccomandazione come dispositivi per catturarli, erano sorprendentemente comuni. La raccomandazione algoritmica, a quanto pare, è una "trappola". Seguendo la prerogativa dell'antropologo di comprendere i propri interlocutori più letteralmente e più figurativamente di quanto facciano loro stessi, cercherò qui di approfondire le conseguenze di questa metafora. Attingendo all'antropologia delle trappole per animali, metterò i sistemi di raccomandazione insieme a una compagnia insolita: non tra le intelligenze artificiali e i sistemi di apprendimento automatico, ma tra lance nascoste e cesti con bordi rinforzati da spine. Questo non è certamente ciò che le persone intendevano quando dicevano di voler catturare gli utenti. Tuttavia, le trappole offrono un vocabolario potente per articolare le preoccupazioni sociotecniche, e pensare con le trappole permette di affrontare questioni complesse relative alle relazioni tra cultura, tecnologia ed etica.

Gli algoritmi sono potenti simboli della modernità informatica, procedure astratte, essenzialmente intangibili, libere da qualsiasi materialità grezza simile al pugnalare, all'intrappolare o allo schiacciare. Affiancare i sistemi algoritmici a fili di inciampo e trappole non solo li priva di fascino, ricordandoci che anch'essi sono prodotti della normale ingegneria umana, ma ci aiuta inoltre a riflettere su come funzionano, sui modi di pensare da cui dipendono e su come potrebbero essere criticati. Infatti, come vedremo, è già emerso un dibattito pubblico sui sistemi algoritmici in quanto trappole, preoccupato di sorvegliare il confine tra libertà e coercizione. L'antropologia delle trappole mette in discussione questa impostazione, fornendo un modello di pensiero che non dipende da una rigida dicotomia tra volontario e coercitivo, mentale e materiale, o culturale e tecnico. Pensare attraverso le trappole può aiutarci a vedere come le infrastrutture epistemiche e tecniche si uniscano per produrre mondi culturali onnicomprensivi dai quali è difficile sfuggire, in un momento in cui le aziende più ricche del mondo dedicano la maggior parte delle loro risorse ad agganciare le persone.

2. *Captology*

Hooked [agganciato], a quanto pare, era anche il titolo di un libro del blogger e imprenditore della Silicon Valley Nir Eyal (2014). Il libro ha come sottotitolo "Come realizzare prodotti capaci di creare abitudini" e delinea un paradigma comportamentista per la progettazione di software: le aziende che vogliono acquisire utenti devono inculcare delle abitudini. Le aziende di successo come Facebook hanno raggiunto il successo, scrive Eyal, diventando "le prime che vengono in mente": i loro utenti "provano un senso di solitudine e, prima ancora di riflettere razionalmente, si ritrovano a scorrere i feed di Facebook" (2014, p. 3). Per raggiungere questo obiettivo è necessario considerare gli utenti non come clienti che scelgono tra vari prodotti, ma come menti istintive, sensibili a sottili influenze esterne. Eyal scrive: "Le aziende devono imparare non solo cosa spinge gli utenti a cliccare, ma anche cosa li motiva" (2014, p. 2). La copertina del libro raffigura un cursore che clicca su un cervello umano[4].

4 Per ulteriori informazioni sul rapporto tra abitudini e nuovi media, consultare l'articolo di Wendy Hui Kyong Chun "Updating to Remain the Same" (2016).

Questo approccio alla progettazione di software orientato alla mente ha acquisito una grande influenza in tutto il settore e il titolo di un popolare libro dell'economista comportamentale Dan Ariely, *Predictably Irrational* (2008), ne riassume efficacemente il motivo. L'apparente irrazionalità del comportamento umano minaccia il modello di attore razionale che ha storicamente caratterizzato sia l'economia che l'ingegneria; le teorie comportamentiste recuperano la previsione dalle grinfie dell'irrazionalità, rendendo l'azione umana nuovamente suscettibile a tale modellizzazione. Le persone possono essere irrazionali, ma sono comunque prevedibili, e dove c'è previsione, c'è un potenziale per il profitto.

Eyal non era l'unico a riproporre dei principi comportamentisti come consigli per fare business. All'epoca della mia ricerca sul campo nella Bay Area, all'inizio degli anni 2010, Ariely ha ospitato un summit annuale nella Silicon Valley chiamato "Startuponomics", che insegnava ai fondatori di aziende i principi fondamentali dell'economia comportamentale, presentati come tattiche per fidelizzare i dipendenti o attirare gli utenti nel *product funnel* (letteralmente, nell'imbuto del prodotto, ossia per trasformarli in clienti paganti o utenti a lungo termine). Una serie continua di libri di successo (ad esempio Duhigg 2012, Parr 2015) ha ridefinito le persone in termini riconducibili ai famosi esperimenti di rinforzo variabile del comportamentista B.F. Skinner, che inducevano la "superstizione nei piccioni" (Ferster e Skinner 1957): gli uccelli in gabbia, a cui veniva data una leva che rilasciava del cibo, imparavano a premerla; se gli sperimentatori regolavano la leva in modo che rilasciasse il cibo solo a intermittenza, i piccioni imparavano a premerla incessantemente. Sostituite i piccioni con le persone, incorporate le leve giuste nel vostro prodotto e anche voi potrete accumulare una base di utenti che premono la leva compulsivamente[5].

Una delle fonti principali di questa ondata di pensiero comportamentista nell'industria del software è stato il Persuasive Technology Lab di B.J. Fogg a Stanford. Fogg ha fondato il laboratorio nel 1998 per sviluppare il campo che ha chiamato "captology" (captologia), un nome derivato dall'acronimo di "computers as persuasive technologies" (Fogg 2003, p. 5). La missione del laboratorio, secondo il suo sito web, è "creare una visione approfondita di come i prodotti informatici – dai siti web ai software per telefoni cellulari

5 Per una descrizione di processi simili nella progettazione delle slot machine, si veda *Addiction by Design* (2012) di Natasha Dow Schüll.

– possano essere progettati per cambiare le convinzioni e i comportamenti delle persone" (captology.stanford.edu). Tra gli ex allievi del laboratorio figurano un co-fondatore del servizio di condivisione di fotografie Instagram e lo stesso Nir Eyal.

Fogg definisce la persuasione come "un tentativo non coercitivo di cambiare atteggiamenti o comportamenti" (Fogg et al. 2009, p. 134): la sua visione della captologia si concentra quindi sul "cambiamento volontario", che esclude per definizione la forza o l'inganno e dipende in ultima analisi dall'azione di chi viene persuaso (Fogg 2003, p. 15). Mentre Skinner negava notoriamente l'esistenza del libero arbitrio in *Beyond Freedom and Dignity* (1971), la captologia contemporanea dipende da esso in quanto scudo etico: qualunque potere possa avere Facebook, non può costringere nessuno a fare qualcosa – può solo persuadere. Come Eyal, Fogg risponde alle critiche etiche di lunga data rivolte a questo tipo di lavoro – che sarebbe manipolatorio o ignorerebbe la dignità umana – concentrandosi sulla natura volontaria della persuasione e sottolineando come essa possa essere utilizzata per un indiscutibile bene sociale: tra i progetti catalogati sul sito web del laboratorio troviamo, ad esempio, "Innovazione per la pace" e "Salute mobile". Eyal (2014, p. 11), in modo più conciso, cita uno dei suoi lettori nel suo libro: "Se non può essere usato per il male, non è un superpotere".

Alla luce di queste critiche ormai consolidate, il fatto che il termine "captologia" richiami l'idea di "cattura", con le sue implicazioni di forzatura e controllo, si è rivelato problematico per Fogg, che più recentemente ha preferito il termine "design del comportamento" (Fogg 2017). Ma mentre l'apparente legame tra la captologia e la "cattura" pone problemi agli sforzi evangelizzatori di Fogg, per i miei scopi esso designa efficacemente una relazione tra le concezioni comportamentiste dell'azione e i tentativi di intrappolare le entità così concepite. Nell'opera di Skinner, Eyal, Ariely e altri troviamo il comportamentismo intrecciato con tecniche fisiche e psicologiche di cattura: piccioni rinchiusi in gabbie restano come ipnotizzati dai programmi di rinforzo; gli utenti vengono agganciati; i dipendenti vengono trattenuti; i potenziali clienti vengono attirati in un *product funnel*.

Possiamo usare il termine "captologia" per designare questa comprensione delle persone attraverso il comportamentismo, come menti abitudinarie con tendenze e compulsioni che le rendono suscettibili alla persuasione e bersagli da catturare. Il pensiero captologico si trova in testi comportamentisti come *Hooked* o nei frequenti summit e workshop della Silicon Valley sul design

del comportamento, ma questi oggetti non fanno altro che rendere esplicito e sistematico ciò che altrove è invece taciuto. Sebbene debba molto al comportamentismo, il pensiero captologico ordinario non gli è necessariamente fedele, né ne rivendica sempre la paternità. Quando Mike ha dichiarato di voler agganciare i suoi utenti, non stava citando intenzionalmente Eyal, ma stava piuttosto attingendo alla captologia vernacolare che è attualmente una parte determinante della cultura professionale dell'industria del software – un senso comune vago e pervasivo che informa ed è informato dalle tecnologie prodotte da quell'industria.

3. Le trappole come tecnologie persuasive

Novantotto anni prima della fondazione del Persuasive Technology Lab di Fogg, nel volume del 1900 dell'*American Anthropologist*, Otis Mason pubblicò un'indagine sulle trappole per animali delle popolazioni indigene americane. Mason era curatore di etnologia alla Smithsonian Institution e aveva sviluppato un interesse particolare per le "ingegnose combinazioni meccaniche" (1900, p. 659) che le popolazioni di tutto il mondo utilizzavano per catturare gli animali. Questi dispositivi – cesti con spine per i pesci, elaborate reti per gli uccelli, gabbie a caduta appoggiate su bastoni per le volpi – si prestavano alla teorizzazione etnologica vittoriana: particolari meccanismi potevano essere rintracciati in diverse regioni come prova della loro diffusione e potevano essere disposti in sequenze di crescente complessità come prova dell'evoluzione. I meccanismi dei diversi tipi di trappole, più o meno elaborati, rimandavano a un mondo di sviluppi tecnologici. "La trappola", scriveva Mason, "costituisce l'intera lezione sull'invenzione" (1900, p. 659).

Tale lezione è evidente nella definizione di trappola data da Mason: "un dispositivo inventato allo scopo di indurre gli animali a incarcerarsi, auto-detenersi o suicidarsi" (1900, p. 657). Mentre potremmo considerare le trappole dei dispositivi grossolani e materialmente semplici orientati alla cattura dei corpi vulnerabili degli animali – "per rinchiudere, sequestrare o ingabbiare, o per afferrare per la testa, le corna, gli arti, le branchie; per mutilare, ferire, schiacciare, tagliare, spaccare il cranio, impalare, avvelenare e così via" (1900, pp. 659-660) – Mason sottolinea come le trappole debbano, soprattutto, tendere alla cattura della *mente* dell'animale. Una trappola deve persuadere la sua preda a svolgere il ruolo che è stato inscritto nel suo design. Come afferma Mason:

> La trappola stessa è un'invenzione che prende forma da studi molto accurati sul pensiero e sulle abitudini degli animali: il cacciatore deve conoscere per ogni specie il suo cibo, le sue preferenze e avversioni, le sue debolezze e manie. Una trappola in questo senso è un'imboscata, un inganno, una tentazione, un richiamo irresistibile: è una strategia (1900, p. 659).

In termini anacronistici, possiamo dire che Mason considera le trappole come *tecnologie persuasive*, dispositivi progettati per alterare il comportamento delle prede, al fine di catturarle. La trappola incarna una complessa interazione mentale tra cacciatore e preda, non è semplicemente un meccanismo brutale[6].

Quindi, le trappole diventano per Mason luoghi di straordinaria drammaticità, dove le menti umane e animali arrivano a conoscersi e vivono improvvisi e tragici momenti di riconoscimento. Nella sua analisi, egli descrive le trappole come se fossero storie, mescolando linguaggio tecnico e poetico: "L'orso si accovaccia tra i tronchi, preme il grilletto e rilascia la leva, che si solleva e lascia scivolare via l'anello che sostiene la caduta; poi arriva la tragedia" (1900, p. 673). Considerare le trappole come drammi, e non semplicemente come dispositivi, rende evidenti le loro qualità persuasive: gli animali non appaiono come macchine istintive, ma come personaggi tragici spinti a una fine prematura.

Le narrazioni di Mason tracciano l'intricata circolazione di conoscenza e agency all'interno e intorno alla trappola: i cacciatori studiano la loro preda e traducono il loro pensiero in un progetto concreto, gli animali curiosi esaminano l'esca e comprendono troppo tardi la situazione, poiché la trappola funziona automaticamente, come se "il pensiero del cacciatore [fosse] racchiuso nelle sue parti, pronto a scattare con efficienza al minimo tocco" (1900, p. 660). Secondo Mason, l'azione è fluida e mobile, circola tra cacciatore, animale e trappola in un processo che non è semplicemente l'esecuzione della volontà umana, ma piuttosto l'interazione di una varietà di parti intenzionali e automatiche. Se l'animale non recita il ruolo previsto per lui, la trappola non funziona (Akrich 1992)[7].

6 Si veda Singleton (2014) per una discussione sul rapporto tra trappole, design e inganni.

7 Oppure, come affermano Rey Chow e Julian Rohrhuber (2012, p. 46): "Una volta catturata, l'esistenza della preda rende la trappola più di un semplice design elegante inteso dal punto di vista del comando sovrano del cacciatore, che d'ora in poi non potrà più monopolizzare i termini dell'interazione".

Mentre il comportamentismo finirebbe per sostenere che gli esseri umani sono come gli animali a causa delle loro abitudini irriflessive automatiche, Mason tratta gli animali come esseri umani, soggetti dotati di agency coinvolti in drammi al di fuori del loro controllo, ma suscettibili ai progetti di altri soggetti. Ciò è evidente dall'epigrafe iniziale di Mason, che riporta Decio Bruto mentre si vanta, nel *Giulio Cesare* di Shakespeare, di come attirerà il dittatore sulla scena della sua morte imminente:

> Che gli unicorni possono essere ingannati con gli alberi,
> e gli orsi con gli specchi, gli elefanti con le buche,
> i leoni con le trappole e gli uomini con le lusinghe, ...
> Lasciatemi lavorare;
> poiché so come prenderlo
> e lo porterò al Campidoglio.
>
> Giulio Cesare, II, 1.

Come Mason, Bruto mette insieme tecniche mentali e fisiche di cattura: la lusinga è come l'albero che cattura il corno dell'unicorno, lo specchio che attira un orso o la rete che intrappola un leone. Con questa epigrafe, Mason inaugura un tema centrale nell'antropologia delle trappole: se prestiamo attenzione al processo di intrappolamento nel suo graduale compiersi, troveremo difficile distinguere chiaramente le tecniche persuasive da quelle coercitive, o quelle mentali da quelle fisiche.

Un secolo dopo, nel primo numero di questa rivista [*Journal of Material Culture*, ndt], Alfred Gell (1996, p. 27) ha analizzato la "struttura temporale" della trappola – ovvero il suo svolgersi nel corso del tempo, al di là dello scatto improvviso o del rilascio della leva. "È difficile non vedere", ha scritto, "nel dramma dell'intrappolamento un analogo meccanico della tragica sequenza di hybris-nemesi-catastrofe" (1996, p. 29). Nel suo racconto, uno scimpanzé curioso, che fa scoccare una freccia avvelenata mentre osserva uno strano filo, è Faust; un ippopotamo, "cullato da un falso senso di sicurezza legato alla sua mole e maestosità" prima di essere trafitto, è Otello (1996, p. 29). Una trappola, sosteneva Gell, "incarna uno scenario", materializzando e configurando una relazione tra cacciatore e preda, "che lega questi due protagonisti e li allinea nel tempo e nello spazio" (1996, p. 27). Sebbene non facesse riferimento a Mason, la descrizione di Gell della

trappola come sorta di dramma meccanico e "nodo di intenzionalità" (p. 29) riprende e amplia molti dei suoi temi[8].

Mentre Mason richiamava l'attenzione sugli aspetti psicologici dei dispositivi materialmente violenti, Gell utilizzava le trappole per riflettere sulle complessità psicologiche delle opere d'arte che, secondo lui, funzionavano come "trappole mentali" (Boyer 1988, Gell 1996). Come le trappole convenzionali, le opere d'arte incarnavano, in qualche modo, l'azione dei loro creatori che, se fossero riusciti ad anticipare gli spettatori, avrebbero intrappolato le loro menti. "Ogni opera d'arte che funziona è così", ha scritto Gell (1996, p. 37), "una trappola o un laccio che impedisce il passaggio; e cos'è una galleria d'arte se non un luogo di cattura [?]". Altrove, Gell ha sostenuto che le cosiddette "tecnologie dell'incanto" – la pubblicità, l'arte e altre tecniche per produrre effetti psicologici – dovessero essere incluse nella definizione comune di tecnologia (Gell 1988, 1992; si veda anche Cochoy 2007 su "captation"). "La tecnologia dell'incanto", ha scritto, "è la più sofisticata che possediamo" (Gell 1988, p. 7). In modo più esteso rispetto a Mason, Gell non ha tracciato alcuna distinzione essenziale tra cattura mentale e fisica, suggerendo che la trappola stessa possa sempre essere sia materiale che mentale. Le scatole di Skinner, le interfacce di Eyal, le trappole per animali di Mason e i dipinti di Gell sono tutti dispositivi contemporaneamente fisici e psicologici.

Uso il termine *captivation* per racchiudere questo ampio senso di cattura, che comprende il pubblico rapito di una galleria, i consumatori cauti e gli uccelli in gabbia. Il termine *captivation*, nel suo significato più antico, non faceva alcuna distinzione particolare tra la cattura della mente e quella del corpo. Il punto non è ignorare le differenze tra cattura mentale e fisica, sostenute dal senso comune cartesiano dominante; piuttosto, è quello di riorientare la nostra attenzione verso il vasto terreno intermedio tra la coercizione, intesa come materiale o tecnologica, e la persuasione, intesa come mentale o culturale. Le controversie etiche che vertono sul fatto che una tecnica sia propriamente persuasiva o coercitiva trascurano il fatto, evidente nella progettazione delle trappole, che la maggior parte delle tecnologie persuasive operano in una zona grigia poco definita.

8 Si veda Dieter (2015) sui "modelli oscuri" nella progettazione dell'esperienza dell'utente e sul loro dispiegarsi temporale, simile a una trappola.

4. Culture della cattura

Finora abbiamo incontrato trappole isolate: una singola trappola, che porta con sé l'azione e le idee di chi l'ha costruita, attira un animale, che rappresenta la sua intera specie, verso la cattura. Le tragedie narrate da Gell e Mason colpiscono degli individui e, in maniera simile, il racconto idealizzato di Eyal sugli utenti li vede soli, mentre interagiscono unicamente con i loro schermi. Ma né i cacciatori, né le prede, né le trappole esistono in isolamento. L'antropologia delle trappole trattata finora ha forzato l'apparente climax improvviso della trappola, mostrando l'intreccio di agency all'interno di quella che si rivela essere una struttura temporale più estesa. Partendo da qui, possiamo ora collocare questi intrecci di agency all'interno delle più ampie ecologie della conoscenza e della tecnologia da cui dipendono.

Nelle prossime pagine, tornerò alla captologia contemporanea e al mondo delle raccomandazioni algoritmiche per dimostrare come le trappole siano incorporate in particolari culture della cattura, che sottendono valori condivisi, cornici epistemiche, risorse tecniche, pressioni economiche, organizzazioni del lavoro e teorie emiche della cattura stessa. Delineerò un cambiamento di paradigma nel campo della ricerca sui sistemi di raccomandazione che alla fine ha portato professionisti come il mio interlocutore Mike a pensare al loro lavoro in termini esplicitamente captologici.

***

In origine, a metà degli anni Novanta, i sistemi di raccomandazione non erano comunemente considerati strumenti di cattura. Piuttosto, erano stati sviluppati, in coincidenza con l'ascesa del World Wide Web, come strumenti per aiutare gli utenti a gestire cataloghi di informazioni sempre più grandi, come post su bacheche, film o musica (Resnick et al. 1994, Shardanand e Maes 1995). Con la crescita del settore e lo sviluppo, da parte dei ricercatori, di metriche per valutare le prestazioni dei loro sistemi, una metrica dell'errore – chiamata errore quadratico medio (RMSE, *root mean square error*) – è diventata la misura paradigmatica. L'idea di base è semplice: un sistema di raccomandazione prevede come gli utenti valuteranno i prodotti e viene giudicato in base all'accuratezza delle sue previsioni[9]. Questo para-

9 Sebbene apparentemente semplici, tali calcoli comportano molte scelte su quali tipi di errori debbano essere considerati e in che misura. Si veda Seaver (2012) per una descrizione più approfondita.

metro – facile da calcolare e da comprendere – ha velocemente dominato il settore e ha raggiunto il suo apice nel 2009, quando la società di noleggio DVD Netflix ha assegnato un premio di 1 milione di dollari a un team di ricercatori che ha ridotto il suo RMSE del 10% (vedi Hallinan e Striphas 2016, per un resoconto del concorso).

Per i critici, questa attenzione unicamente focalizzata sulla previsione e sull'errore indicava "quanto fosse centrale l'accuratezza del sistema di raccomandazione per tali organizzazioni" (Beer 2013, p. 64), a scapito di altre potenziali preoccupazioni. Tuttavia, quando Netflix assegnò il premio, il paradigma predittivo incentrato sull'RMSE era già in declino e l'azienda non implementò mai l'algoritmo vincitore. Quest'ultimo era, come spesso sottolineavano gli ingegneri di Netflix nelle loro presentazioni alle conferenze, poco maneggevole, complesso e oneroso a livello informatico, essendo stato iper-ingegnerizzato per ridurre l'RMSE a qualsiasi costo. Ma, cosa ancora più significativa, gli interessi commerciali di Netflix erano cambiati: quando il concorso era iniziato, Netflix era un'azienda di noleggio DVD che spediva i film a casa dei propri clienti; alla fine, era diventata un servizio di streaming video, riproducibile on-demand nei browser web degli utenti. Se un tempo l'obiettivo della raccomandazione era quello di rappresentare accuratamente il futuro, ora era quello di massimizzare le ore di streaming, fidelizzando gli utenti abbonati.

Questa svolta captologica era stata anticipata da due pubblicazioni, nel 2000: *The Tipping Point*, il libro che lanciò la carriera del giornalista Malcolm Gladwell come intellettuale pubblico, e un articolo di Daniel Miller (2000) su questa rivista, che utilizzava il lavoro di Gell per teorizzare i "siti web come trappole". Nel suo libro, Gladwell coniò un termine che sarebbe diventato popolare tra i professionisti del marketing e le aziende dei media che si affacciavano al mondo online: "stickiness" (appiccicosità), che descriveva come i messaggi confezionati attraverso lezioni di psicologia riuscissero a catturare l'attenzione del pubblico e a rimanere impressi nella mente. L'appiccicosità diventò un obiettivo comune dei web designer del settore commerciale, che cercavano di attirare gli utenti e la loro attenzione, in modo che fossero più propensi a cliccare sugli annunci pubblicitari, acquistare prodotti, o semplicemente aumentare il numero di utenti (cfr., ad esempio, Heath e Heath 2007).

Miller, al contrario, ha concentrato la sua attenzione sui siti web personali incontrati durante il lavoro sul campo sull'utilizzo di internet a Trinidad. Ha raccontato l'esperienza di seguire i link tra le home page di vari siti web:

> Ho scoperto che quasi ogni giorno iniziavo con l'intenzione di seguire una particolare linea di indagine, per poi ritrovarmi sedotto dall'estetica di uno dei siti web che visitavo e indotto a seguire un link presente su quel sito dalla semplicità di cliccare. Bastavano pochi clic per catapultarmi in alcuni canali scavati nel cyberspazio dai link scolpiti dai creatori di questi siti web, spesso a tal punto che era difficile recuperare il luogo originale da cui era iniziata quella deviazione (Miller 2000, p. 18).

Se l'appiccicosità implica una stasi adesiva e inerte, il racconto di Miller evoca le intense emozioni che scaturiscono dalla navigazione sul web, una sorta di fascino caratterizzato, come nelle "trappole mentali" di Gell, da un intricato movimento locale piuttosto che dall'immobilità.

Quando scrivevano Gladwell e Miller, il design del comportamento era agli albori e il primo boom delle dot-com stava raggiungendo il suo apice. Rispetto alle esperienze odierne di perdita di sé stessi in internet (cfr. Paasonen 2016), il racconto di Miller sull'incanto della rete sembra quasi antiquato e l'elenco di Gladwell dei trucchi psicologici per ottenere l'appiccicosità sembra piuttosto semplice. Se l'appiccicosità rifletteva una captologia generica, analoga alla colla adesiva per uccelli, che poteva essere spalmata su un ramo per catturare qualsiasi cosa vi si posasse, la captologia successiva sarebbe stata, come il sistema di raccomandazione di Willow, altamente personalizzata, incarnando una teoria più complessa e precisa del comportamento umano.

5. L'ascesa delle metriche di cattura

La trasformazione di Netflix era sintomatica di un cambiamento più ampio nei modelli di business di internet; rifletteva una serie di cambiamenti nelle impostazioni tecniche, economiche ed epistemiche della ricerca e della progettazione dei sistemi di raccomandazione. I ricercatori che trovavano errori nelle ipotesi alla base dell'RMSE si stavano orientando verso misure "centrate sull'utente"; il baricentro della comunità di ricerca si era spostato verso l'industria; il passaggio dell'industria ai media in streaming aveva for-

nito una nuova serie di incentivi e fonti di dati. Anche il modo in cui gran parte del software commerciale veniva realizzato, aggiornato e mantenuto si è trasformato in questo periodo, in quello che Seda Gürses e Joris van Hoboken (2017) hanno definito la "svolta agile", che ha visto accorciarsi i cicli di sviluppo e il continuo testing incentrato sull'utente, in modo tale che nuove funzionalità o modifiche potessero essere realizzate e valutate a intervalli settimanali o addirittura giornalieri. Al termine di questa trasformazione, il campo della ricerca sui sistemi di raccomandazione ha subito una svolta captologica: l'RMSE è stato detronizzato come misura paradigmatica del successo, sostituito da una serie di misure che chiamo *metriche di cattura*, che non si occupavano della previsione accurata delle valutazioni, ma della misurazione della capacità di un sistema di catturare l'attenzione dell'utente, o *engagement*.

Il paradigma predittivo si basava su un presupposto tacito sugli utenti: che sarebbero stati più soddisfatti da un sistema in grado di prevedere con maggiore precisione le loro valutazioni. Ma questo presupposto ha incontrato una serie di criticità. Con il passare del tempo, i miglioramenti dell'RMSE sono diventati più difficili da ottenere, bloccati da quella che alcuni ricercatori hanno definito una "barriera magica" (Herlocker et al. 2004, p. 6). Una spiegazione di questo fenomeno, come mi ha chiarito un dottorando, è che le preferenze sono intrinsecamente instabili, o "opache". Un sistema di raccomandazione non poteva predire la preferenza di un utente con una precisione maggiore di quella con cui la preferenza stessa era concepita; e se le preferenze variavano significativamente nel tempo o a seconda del contesto, questo rappresentava una sfida seria per l'accuratezza delle previsioni. Gli esperimenti hanno indicato che le persone spesso davano valutazioni diverse allo stesso elemento in momenti diversi, influenzate dal contesto (Amatriain et al. 2009). Nuovi studi "incentrati sull'utente" che cercavano di misurare la soddisfazione attraverso strumenti di indagine hanno trovato un risultato inaspettato: al di là di una certa soglia, i miglioramenti nell'RMSE non erano correlati a una maggiore soddisfazione degli utenti (Knijnenburg et al. 2012, cfr. Pu et al. 2011). Come affermato nel titolo di un influente articolo pubblicato qualche anno fa, "essere precisi non è sufficiente" (McNee et al. 2006).

Al RecSys, la conferenza internazionale sulla ricerca sui sistemi di raccomandazione a cui ho partecipato a Dublino nel 2012, era stato organizzato un workshop per esplorare i metodi di valutazione "oltre l'RMSE". Gli organizzatori, nel rapporto finale, hanno osservato: "Sembrava esserci un

consenso generale sull'inadeguatezza dell'RMSE come proxy della soddisfazione degli utenti" (Amatriain et al. 2012, p. iv). Alla successiva RecSys a cui ho partecipato, nel 2014, in un hotel della Silicon Valley, ho visto il responsabile del settore di ingegneria algoritmica di Netflix presentare una relazione con una slide sorprendente: un enorme "RMSE" barrato.

I ricercatori nel campo dei sistemi di raccomandazione hanno trovato una via d'uscita a questo problema grazie al cambiamento dell'infrastruttura del web. Man mano che il baricentro della comunità di ricerca si spostava verso l'industria e le aziende passavano allo streaming, hanno accumulato dati che potevano sostituire le valutazioni esplicite che in precedenza avevano definito il campo. I registri dei dati di interazione potevano essere letti come valutazioni "implicite": i comportamenti degli utenti che interrompevano un video a metà, saltavano gli elementi raccomandati, o ascoltavano più volte le canzoni venivano tutti interpretati come dati di valutazione. Questi dati erano più abbondanti delle valutazioni esplicite, essendo generati da qualsiasi interazione dell'utente con un sistema, e, in una mossa interpretativa ereditata dal comportamentismo, venivano considerati persino più veritieri delle valutazioni esplicite degli utenti[10]. Sebbene i ricercatori dei sistemi di raccomandazione avessero studiato le valutazioni implicite sin dagli albori del settore (ad esempio Resnick et al. 1994, p. 182), questa svolta aveva reso la raccolta e l'organizzazione di tali dati una parte centrale dello sviluppo del software, immediatamente disponibile. I registri delle attività, interpretati attraverso una lente comportamentista, sono diventati una fonte privilegiata di informazioni sugli utenti, grazie sia alla loro predominanza che alla loro produzione inconsapevole.

Cercando delle tracce di "soddisfazione" nei dati di utilizzo, gli sviluppatori le hanno trovate nella fidelizzazione degli utenti: proprio come l'ascolto ripetuto di una canzone potrebbe indicare una preferenza, così l'uso continuato di un servizio è stato interpretato come indice di soddisfazione. In un post che descriveva il loro passaggio "oltre le cinque stelle" delle valutazioni esplicite, gli ingegneri di Netflix hanno dichiarato che si sarebbero concentrati sul "divertimento dei membri" – misurato in base al tempo trascorso dalle persone a guardare i video e alla durata della loro iscrizione a pagamento (Amatriain e Basilico 2012). Quando Mike mi ha parlato del

10 Si veda Ekstrand e Willemsen (2016) per un tentativo da parte della comunità di ricerca accademica di contrastare questa impostazione comportamentista a favore della possibilità di lasciare "parlare" gli utenti.

suo obiettivo di agganciare gli utenti, si è anche vantato della sofisticatezza dell'analisi dei dati di Willow: "Ogni singolo cambiamento che avviene nel servizio è stato misurato con precisione per valutarne l'impatto sull'ascolto e sulla fidelizzazione".

Invece di prevedere valutazioni esplicite, gli sviluppatori hanno iniziato ad anticipare quelle implicite, e con questo sono passati chiaramente a un approccio captologico nella progettazione: utilizzando le tracce delle interazioni registrate nei log delle attività, gli sviluppatori hanno progettato i loro sistemi per suscitare più interazioni[11]. Il sistema di raccomandazione prototipico non era più un supporto alla ricerca di informazioni, ma una trappola per catturare utenti volubili. Un utente visto attraverso i dati delle valutazioni era un ritratto sfocato ottenuto attraverso le sue preferenze; un utente visto attraverso i registri delle attività era una presenza spettrale che lasciava tracce nel tempo. Un utente fidelizzato era semplicemente più presente nei registri – lasciava più tracce, che fornivano più dati per i consigli. Torna qui alla mente l'affermazione di Mike, secondo cui gli ascoltatori di lunga data potevano godere dei vantaggi di un'ampia personalizzazione, mentre ai nuovi utenti venivano rivolti interventi più generici per catturarne l'attenzione; i nuovi utenti si trovavano di fronte a raccomandazioni progettate per suscitare interazioni e aumentare la loro presenza nei registri il più rapidamente possibile.

Dove le metriche di errore canoniche come l'RMSE confrontano istantanee – un insieme di valutazioni previste e un insieme di valutazioni reali – le metriche di coinvolgimento misurano la fidelizzazione nel tempo: dagli utenti attivi giornalieri o mensili, che indicano quante persone utilizzano un servizio in un dato giorno o mese, al suggestivo "tempo di permanenza", che misura la durata delle singole sessioni degli utenti. Le metriche di coinvolgimento mantengono quindi una coppia di caratteristiche chiave che si trovano in altre trappole: sono interessate alle interazioni inconsapevoli e sono essenzialmente strutturate nel tempo. Ciò che conta non è l'accuratezza di una rappresentazione, ma come si svolge un'interazione nel tempo. Nell'industria contemporanea del software, le metriche di cattura sono indicatori chiave della salute e della crescita di un'azienda (Graham 2012). Queste metriche sono così importanti per le startup e i loro investitori che

11 Si veda "Surveillance and Capture" di Agre (1994) per un processo analogo nella progettazione di software per ufficio.

spesso vengono visualizzate sugli schermi delle *dashboards* negli uffici, come un ecocardiogramma in una stanza d'ospedale. Sebbene altre metriche continuino ad avere un uso limitato, queste sono tipicamente subordinate all'obiettivo superiore del coinvolgimento.

La fusione tra soddisfazione e fidelizzazione ha contribuito a mediare la tensione tra gli sviluppatori, che spesso mi hanno espresso il forte desiderio di aiutare gli utenti, e persone che appartengono al mondo del business, che volevano invece catturarli. Gli appelli alla "soddisfazione" degli utenti hanno un potere morale all'interno dell'industria del software e vengono quindi utilizzati per giustificare una serie di decisioni tecniche (Van Couvering 2007). Ma esprimono anche un'ambivalenza di fondo nelle "tecnologie dell'incanto": le persone desiderano e apprezzano l'incanto, e la tensione tra "soddisfare" gli utenti e catturarli non è facile da risolvere. Così, Mike poteva dirmi senza alcuna apparente ironia che stava lavorando nell'interesse dei suoi ascoltatori, cercando al tempo stesso di renderli dipendenti.

6. L'infrastruttura è una trappola

Una volta che la raccomandazione algoritmica è diventata captologica, si è diffusa ovunque. Il sistema di raccomandazione non è più una parte isolata dell'interfaccia in alcune piattaforme di streaming multimediale; ora, su servizi come Netflix, "ogni cosa è una raccomandazione", con una personalizzazione che va oltre la previsione delle valutazioni per influenzare tutto ciò che viene mostrato a un utente, dagli elementi presenti in una pagina, alle categorie in cui tali elementi appaiono, allo stile utilizzato per rappresentarli (Amatriain e Basilico 2012, Mullaney 2015). E, al contrario, i dati che confluiscono nel sistema di raccomandazione si sono ampliati fino a includere praticamente qualsiasi forma di interazione, anche (e ora soprattutto) quelle di cui l'utente potrebbe non rendersi conto – come i dati condivisi da un social network, salvati nella cronologia del browser o acquisiti dai sensori di uno smartphone. La raccomandazione algoritmica si è radicata profondamente nell'infrastruttura della vita culturale online, dov'è diventata praticamente inevitabile.

Questa situazione ha alimentato un'opinione pubblica sempre più critica, che prende di mira il design captologico non solo per le implicazioni in termini di privacy della raccolta dei dati, ma in particolare per la sua eredità

e i suoi intenti comportamentisti; descrivere il filtraggio algoritmico come una "Skinner box" è ormai diventato comune (ad esempio Bosker 2016, Davidow 2013, Leslie 2016). Sebbene queste critiche contestino l'attuale portata e potere della captologia, in generale ne condividono l'approccio comportamentista. Esse identificano il problema in incentivi aziendali disallineati, piuttosto che nelle premesse comportamentiste. Questo senso comune condiviso è evidente nel fatto che molti dei principali critici hanno essi stessi un background nella progettazione captologica: Tristan Harris, co-fondatore di Time Well Spent, un'organizzazione che aspira a "liberare le nostre menti dal controllo della tecnologia", è un ex *product manager* di Google ed ex allievo del Persuasive Technology Lab di Fogg (Time Well Spent 2017). Gli stessi Eyal e Fogg hanno finito per enfatizzare la propria competenza in materia di captologia come risorsa per aiutare a resistere a tale ingegneria, non solo per costruirla.

La novità di queste critiche è l'attenzione data all'ampiezza infrastrutturale della captologia, al modo in cui le raccomandazioni algoritmiche sono diventate inevitabili per gli attuali utenti del web. Ad esempio, *Black Mirror*, la serie TV distopica sul digitale, usa come leitmotiv la pervasività di tali trappole, allegorizzando le conseguenze della cattura mentale in forma fisica estrema: i personaggi si ritrovano intrappolati in stanze ricoperte di schermi o isolati in mondi in cui tutti sono incollati ai loro smartphone, e qualsiasi tentativo di fuga non fa altro che stringere ulteriormente la trappola (Bien-Kahn 2016)[12]. Come il regista della serie afferma, "ogni singolo personaggio in tutte queste storie è intrappolato fin dal primo fotogramma e non riesce mai a uscirne" (Bien-Kahn 2016). Cosa possiamo fare, chiedono questi critici, quando lo stesso scenario dell'azione sociale diventa una trappola?

Tornando alla struttura temporale dell'intrappolamento, la continuità tra trappole e infrastrutture diventa più visibile: un'infrastruttura è una trappola al rallentatore. Rallentando e allargando la prospettiva, possiamo vedere come le trappole non siano solo dispositivi di violenza momentanea, ma agenti che creano ambienti (*environmentalization* – Corsín Jiménez nd, p. 9), ossia che creano mondi per le entità che intrappolano. Nella loro introduzione a uno *special issue*, Chloe Nahum-Claudel e Alberto Corsín Jiménez descrivono come la cattura possa espandersi alla scala dell'ambiente stesso,

12 Ironia della sorte, come ha osservato il regista della serie in un'intervista, lo show è ora prodotto da Netflix: "È tutto molto eccitante: una serie completamente nuova di episodi di *Black Mirror* sulla piattaforma più adatta che si possa immaginare" (Birnbaum 2015).

in quelle che definiscono "trappole paesaggistiche" (*landscape traps*): i cacciatori del Kalahari piantano cespugli per spingere più efficacemente le prede verso i lacci; gli antichi cacciatori nell'Argentina settentrionale lasciavano strumenti e trappole sparsi nel deserto per i cacciatori futuri, trasformandolo in un "paesaggio di anticipazione" (Haber 2009, p. 427, Nahum-Claudel e Corsín Jiménez nell'introduzione a questo special issue[13]). Se la tragedia dell'intrappolamento inizia quando la preda interagisce per la prima volta, inconsapevolmente, con la trappola, allora le trappole paesaggistiche producono ambienti in cui la preda è già effettivamente catturata.

Essere catturati così velocemente non significa essere morti, ma piuttosto essere rinchiusi, conosciuti e soggetti a manipolazione. Riprendendo altri registri teorici, ciò è paragonabile al "controllo" di Deleuze (1992, Cheney-Lippold 2011) o alla "governamentalità" di Foucault (1991): forme di confinamento che non sono meno sinistre per il fatto di essere meno assolute. Ma essere catturati a questa velocità significa anche essere *ospitati* – ovvero ricevere condizioni di esistenza che facilitano l'attività pur limitandola (Derrida 2000, Swancutt 2012). In questa prospettiva, una trappola non è semplicemente l'applicazione unilaterale della forza tecnica, ma piuttosto uno sforzo fondamentalmente incerto di relazionarsi con gli altri che produce un mondo. Potremmo dire che le infrastrutture sono già trappole – disposizioni tecniche e cornici epistemiche progettate per attirare e trattenere particolari tipi di agenti immaginati, secondo preconcetti cosmologici culturalmente specifici. La lezione, forse, è che "le trappole sono predatorie, ma sono anche produttive" (Corsín Jiménez nd, p. 3), non riducibili a una semplice favola morale sulla malvagità della cattura.

L'alternativa, come ci aiuta a capire l'antropologia della cattura, non è uno stato di assenza di trappole, libero da ogni confinamento e dai progetti altrui, ma piuttosto una situazione in cui non siamo consapevoli delle infrastrutture che ci hanno già catturato, che ospitano il nostro pensiero e il nostro vivere. Lo vediamo nelle visioni di libertà delineate dai critici contemporanei della captologia: nell'immaginare una fuga dalla macchina del design comportamentale, essi sono già intrappolati nella cornice comportamentista della captologia, dipendenti dalle stesse infrastrutture epistemiche e tecniche che creano il mondo contro cui militano.

13 Corsín Jiménez, A., Nahum-Claudel, C., (2019), The Anthropology of Traps: Concrete Technologies and Theroethical Interfaces, *Material Culture*, 24, 4, pp. 383-400 (ndt).

Dopo avere identificato la raccomandazione algoritmica come una sorta di trappola e avere mostrato come essa riunisca le ecologie della conoscenza e della tecnologia con le teorie sulla preda e sul valore, potremmo andare oltre la denuncia dell'intrappolamento, verso una riconfigurazione delle nostre affascinanti infrastrutture sociali. Sebbene le trappole creino mondi, sono tuttavia già inserite in più ampie infrastrutture di significato e materialità, che mettono in relazione, ad esempio, gli interessi del capitale di rischio e la disponibilità di registri di big data in una cosmologia captologica; come le trappole catturano la loro preda, così anch'esse vengono catturate da altre trappole. La domanda da porsi riguardo alle trappole potrebbe non essere come sfuggirvi, ma piuttosto come catturarle a nostra volta e piegarle a nuovi fini, al servizio di nuovi mondi.

Riferimenti bibliografici

Agre, P., (1994), Surveillance and Capture: Two Models of Privacy, *Information Society,* 10, 2, pp. 101-127.

Akrich, M., (1992), The Description of Technical Objects, in Bijker W.E., Law J., eds., *Shaping Technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, Cambridge, MA, MIT Press, pp. 205-224.

Amatriain, X., Basilico, J., (20 giugno 2012), Netflix Recommendations: Beyond the 5 Stars (Part 2), *The Netflix Tech Blog*, consultabile all'indirizzo: https://medium.com/netflix-techblog/netflix-recommendations-beyond-the-5-stars-part-2-d9b96aa399f5

Amatriain, X., Pujol, J.M., and Oliver N., (2009), "I Like It ... I Like It Not": Evaluating User Ratings Noise in Recommender Systems, in Houben, G.J., McCalla, G., Pianesi, F., Zancanaro, M., eds., *User Modeling, Adaptation, and Personalization*. UMAP 2009. Lecture Notes in Computer Science, vol 5535, Berlin, Springer, pp. 247-258.

Amatriain, X., et al., (2012) *Workshop on Recommendation Utility Evaluation: Beyond RMSE – RUE 2012*, RecSys '12 Proceedings of the Sixth ACM conference on Recommender systems, pp. 351-352.

Ariely, D., (2008), *Predictably Irrational*, New York, HarperCollins.

Beer, D., (2013), Algorithms: Shaping Tastes and Manipulating the Circulations of Popular Culture, in *Popular Culture and New Media: The Politics of Circulation*, London, Palgrave Macmillan, pp. 63-100.

Bien-Kahn, J., (21 ottobre 2016), What Happens When Black Mirror Moves Beyond Traps? It Gets Even Better, *Wired*, consultabile all'indirizzo: https://www.wired.com/2016/10/black-mirror-traps/

Birnbaum, D., (25 settembre 2015), Netflix Picks up "Black Mirror" for 12 New Episodes, *Variety*, consultabile all'indirizzo: http://variety.com/2015/digital/news/netflix-black-mirror-new-episodes-1201602037/

Bosker, B., (novembre 2016), The Binge Breaker, *The Atlantic*, consultabile all'indirizzo: http://www.theatlantic.com/magazine/archive/2016/11/the-binge-breaker/501122/

Boyer, P., (1988), *Barricades mystérieuses et Pièges à Pensée: Introduction à l'analyse des épopées Fang*, Paris, Société d'Ethnologie.

Cheney-Lippold, J., (2011), A New Algorithmic Identity: Soft Biopolitics and the Modulation of Control, *Theory, Culture & Society*, 28, 6, pp. 164-181.

Chow, R., Rohrhuber, J., (2012), On Captivation: A Remainder from the 'Indistinction of Art and Nonart', in Chow, R., ed., *Entanglements, or Transmedial Thinking about Capture*, Durham, Duke University Press, pp. 31-58.

Chun, W.H.K., (2016), *Updating to Remain the Same: Habitual New Media*, Cambridge, MA, MIT Press.

Cochoy, F., (2007), A Brief Theory of the 'Captation' of Publics: Understanding the Market with Little Red Riding Hood, *Theory, Culture & Society*, 24, 7/8, pp. 203-223.

Corsín Jiménez, A., (nd), Spider Web Anthropologies: Ecologies, Infrastructures, Entanglements, in *Indigenous Cosmopolitics: Dialogues for the Reconstitution of Worlds*. Preprint online at http://digital.csic.es/bitstream/10261/134351/1/spiderweb%20anthros_160209.pdf (forthcoming)

Davidow, B., (10 giugno 2013), Skinner Marketing: We're the Rats, and Facebook Likes Are the Reward, *The Atlantic*, consultabile all'indirizzo: https://www.theatlantic.com/technology/archive/2013/06/skinner-marketing-were-the-rats-and-facebook-likes-are-the-reward/276613/

Deleuze, G., (1992), *Postscript on the Societies of Control*. October 5, pp. 3–7.

Derrida, J., (2000), *Of Hospitality*, Palo Alto, Stanford University Press.
Dieter, M., (2015), Dark Patterns: Interface Design, Augmentation and Crisis, in Berry D., Dieter M., eds., *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*, New York, Palgrave Macmillan.
Duhigg, C., (2012), *The Power of Habit: Why We Do What We Do in Life and Business*, New York, Random House Trade Paperbacks.
Ekstrand M. D., Willemsen M.C., (2016), Behaviorism is not Enough: Better Recommendations through Listening to Users, *RecSys* 16, pp. 221-224. ACM Press.
Eyal, N., (2014), *Hooked: How to Build Habit-Forming Products*, Harmondsworth, Portfolio Books.
Ferster, C.B., Skinner B.F., (1957), *Schedules of Reinforcement*, New York, Appleton-Century-Crofts.
Fogg, B.J., (2003), *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do*, Boston, Morgan Kaufmann.
Fogg, B.J., (2017), Difference between Revisions, *Wikipedia*. [Online] Consultabile all'indirizzo: https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=B._J._Fogg&diff=781756129&oldid=777482130 (data di accesso: 6 dicembre 2012).
Fogg B.J., Cuellar G., and Danielson D., (2009), Motivating, Influencing, and Persuading Users: An Introduction to Captology, in Sears A., Jacko J., eds., *The Human–Computer Interaction Handbook*, New York, Lawrence Erlbaum.
Foucault, M., (1991), Governmentality, in *The Foucault Effect: Studies in Governmentality*, Chicago, University of Chicago Press.
Gell, A., (1988), Technology and Magic, *Anthropology Today*, 4, 2, pp. 6-9.
Gell, A., (1992), The Technology of Enchantment and the Enchantment of Technology, in Coote, J., Shelton, A., eds., *Anthropology, Art, and Aesthetics*, Oxford, Oxford University Press, pp. 40-63.
Gell, A., (1996), Vogel's Net: Traps as Artworks and Artworks as Traps, *Journal of Material Culture* 1, 1, pp. 15-38.
Gladwell, M., (2000), *The Tipping Point*, New York, Little Brown.
Goldschmitt, K., Seaver, N., (nd), Shaping the Stream: The Techniques and Troubles of Algorithmic Recommendation, in Cook, N., et al., eds., *Cambridge Companion to Music and Digital Culture*.

Graham, P., (2012), *Startup = Growth*. [Online] Consultabile all'indirizzo: http://www.paulgraham.com/growth.html (Data di accesso: dicembre 2012)

Gürses, S., Van Hoboken J., (2017), Privacy After the Agile Turn, in Polonetsky, J., et al., eds., *Cambridge Handbook of Consumer Privacy*, Cambridge, Cambridge University Press.

Haber, A.F., (2009), Animism, Relatedness, Life: Post-Western Perspectives, *Cambridge Archaeological Journal*, 19, 3, pp. 418–430.

Hallinan, B., Striphas, T., (2014), Recommended for You: The Netflix Prize and the Production of Algorithmic Culture, *New Media & Society*, 23 June (available online before print).

Heath, C., Heath, D., (2007), *Made to Stick: Why Some Ideas Survive and Others Die*, New York, Random House.

Herlocker, J., et al., (2004), Evaluating Collaborative Filtering Recommender Systems, *ACM Transactions on Information Systems*, 22, 1, pp. 5-53.

Knijnenburg, B. et al., (2012), Explaining the User Experience of Recommender Systems, *User Modeling and User-Adaptive Interfaces,* 22, pp. 441-504.

Leslie, I., (2016), The Scientists Who Make Apps Addictive, *The Economist*, 1843, October/November.

Mason, O.T., (1900), Traps of the Amerinds: A Study in Psychology and Invention, *American Anthropologist*, 2, 4, pp. 657–675.

McNee, S., Riedl, J., and Konstan, J.A., (2006), Being Accurate Is Not Enough: How Accuracy Metrics Have Hurt Recommender Systems, in *CHI'06 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, pp. 1097-1101.

Miller, D., (2000), The Fame of Trinis: Websites as Traps, *Journal of Material Culture*, 5, 1, pp. 5-24.

Mullaney, T., (23 marzo 2015), Everything is a Recommendation, *MIT Technology Review*, consultabile all'indirizzo: https://www.technologyreview.com/s/535936/everything-is-a-recommendation/

Paasonen, S., (2016), Fickle Focus: Distraction, Affect and the Production of Value in Social Media, *First Monday*, 2, 10.

Parr, B., (2015), *Captivology*, New York, HarperOne.

Pu, P., Chen, L. and Hu, R. (2011), A User-centric Evaluation Framework for Recommender Systems, in *Proceedings of the Fifth ACM Conference on Recommender Systems*, RecSys 2011, New York, ACM, pp. 157-164.

Resnick, P et al., (1994), GroupLens: An Open Architecture for Collaborative Filtering of Netnews, *Proceedings of the 1994 ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work*, pp. 175–186.

Schüll, N.D., (2012), *Addiction by Design*, Princeton, NJ, Princeton University Press.

Seaver, N., (2012), Algorithmic Recommendations and Synaptic Functions. Limn 2, in Kelty et al., eds., *Crowds and Clouds*. [Online] Consultabile all'indirizzo: http://limn.it/algorithmic-recommendations-and-synaptic-functions (Data di accesso: 6 dicembre 2018).

Shardanand, U., Maes, P., (1995), Social Information Filtering: Algorithms for Automating 'Word of Mouth'. *CHI '95*.

Singleton, B., (2014), *On Craft and Being Crafty*, Doctoral dissertation, Northumbria University.

Skinner, B.F., (1971), *Beyond Freedom and Dignity*, Indianapolis, Hackett Publishing Company.

Swancutt, K., (2012), The Captive Guest: Spider Webs of Hospitality among the Nuosu of Southwest China, *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 18, S103-16.

Time Well Spent, (2017), [Online] Consultabile all'indirizzo: http://www.timewellspent.io (Data di accesso: 6 dicembre 2018).

Van Couvering, E., (2007), Is Relevance Relevant? Market, Science, and War: Discourses of Search Engine Quality, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12, 3, pp. 866-888.

Aggirare gli algoritmi del capo*

Tiziano Bonini ed Emiliano Treré

1. Ankush (Delhi)

Ankush è un corriere di ventitré anni che lavora per Swiggy, una piattaforma indiana di servizi di *food delivery* fondata nel 2014 a Bengaluru. Dal 2021 Swiggy è presente in oltre cinquecento città indiane e dispone di una flotta di duecentomila corrieri. Ankush vive a Delhi ed è stato costretto ad abbandonare gli studi e trovarsi un lavoro per mantenere la famiglia. Nella sua situazione, gli impieghi possibili da prendere in considerazione erano pochi. Ha iniziato a lavorare come corriere per Uber Eats e poi, nel 2019, per Swiggy. Ha dovuto prendere in prestito la bicicletta di suo padre, quindi, con i suoi primi guadagni come fattorino, ne ha comprata una nuova. Ci ha raccontato che all'inizio guadagnava abbastanza bene: "La piattaforma ci pagava un reddito ragionevole. Guadagnavo 30-35.000 rupie al mese [403-470 dollari]. Lo stipendio medio in India è di 32.800 rupie al mese [437 dollari]" (The Economic Times 2020). Presto però i proventi hanno cominciato a diminuire:

> Gradualmente, i guadagni sono scesi perché sono aumentati i corrieri. Prima c'erano più ordini e meno corrieri, ma poi il numero dei corrieri ha superato quello delle richieste giornaliere della zona. A volte ricevevo pochi ordini e lontani dalla mia sede, e non riuscivo a guadagnare nulla.

---

* Bonini, T., Treré, E., (2025), *Algoritmi per resistere. La lotta quotidiana contro il potere delle piattaforme,* capitolo 3, pp. 82-123. © 2024 Massachusetts Institute of Technology. This work is subject to a Creative Commons CC-BY-NC-ND license. Subject to such license, all rights are reserved. Titolo originale: *Algorithms of Resistance* © 2025 Mondadori Libri S.p.A., Milano.

Con la diffusione della pandemia in India, molti lavoratori disoccupati hanno iniziato a lavorare per Swiggy e altre piattaforme di servizi di *food delivery*, come Zomato e Uber Eats, e per Ankush ricevere ordini è diventato sempre più difficile. Con un minor numero di ordini, rischiava anche di scendere nella classifica dei migliori corrieri di Swiggy e di riceverne ancora meno in futuro.

Poi Ankush ha cominciato a parlare con alcuni corrieri incontrati per le strade di Delhi e ha scoperto che esistono diversi trucchi per ottenere più ordini e scalare le classifiche, o per prendersi una pausa dalle dodici ore al giorno passate a pedalare. Ha scoperto dei video tutorial condivisi su YouTube da corrieri esperti (cfr. fig. 1) che rivelano vari trucchi o spiegano le loro teorie sul funzionamento degli algoritmi di queste app.

Fra i trucchi che ha imparato ce n'è uno che usa spesso, soprattutto da quando gli ordini hanno cominciato a diminuire. Nei giorni in cui Uber Eats non gli affida nessuna consegna, apre l'applicazione da un secondo smartphone come cliente ed effettua un ordine, quindi si posiziona davanti al ristorante in cui ha effettuato l'ordine e attende che gli venga assegnato automaticamente in quanto corriere più vicino al locale. La tattica di solito funziona. Una volta ritirato il cibo dal ristorante, passa al secondo smartphone dove impersona il cliente e cancella l'ordine per ottenere il rimborso da Uber Eats. In questo modo, Ankush-cliente ottiene il rimborso e Ankush-corriere si ritrova tra le mani del cibo non consegnato. La piattaforma offre ai corrieri la possibilità di donare il cibo non consegnato ai senzatetto, ma lui se lo tiene, garantendosi un pasto gratuito.

Ankush ci ha detto di avere cominciato a fare cose del genere solo da quando il lavoro è diminuito. Per lui, appropriarsi illegalmente di un pasto gratuito a spese di Uber Eats rappresenta una forma di "risarcimento" per il danno che la piattaforma gli ha procurato assumendo nuovi corrieri e assegnandogli meno ordini.

È solo uno dei milioni di lavoratori della gig economy in tutto il mondo che si affidano alle piattaforme digitali per guadagnarsi da vivere e sbarcare il lunario.

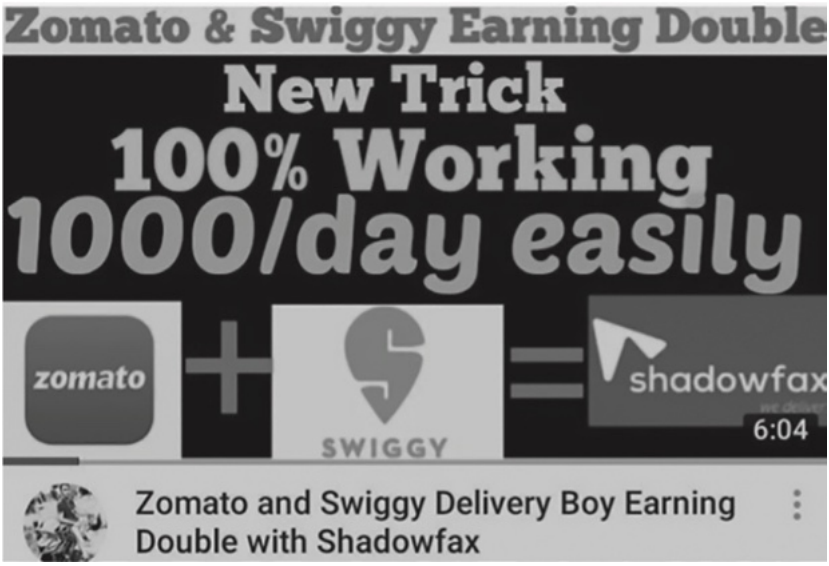


Fig.1. Un fotogramma di un tipico video tutorial realizzato da corrieri indiani esperti e disponibile su YouTube[2].

2. Introduzione

La storia di Ankush è una delle testimonianze raccolte per il nostro progetto di ricerca dalla studiosa indiana di media Swati Singh[3], ed è un perfetto esempio di agentività algoritmica tattica non allineata all'economia morale delle piattaforme.

In questo capitolo descriveremo diversi esempi simili. Esploreremo le tattiche creative, i trucchi e le azioni individuali e collettive adottate dai corrieri che lavorano per piattaforme di servizi di *food delivery* in Cina, India,

2 Dare 2 Dreams, *Zomato and Swiggy Delivery Boy Earning Double with Shadowfax*, YouTube, 24 ottobre 2020, www.youtube.com/watch?v=mcH- ShFHGw7w (data di accesso: 11 luglio 2021).

3 Swati Singh è una studentessa dell'Indraprastha College for Women dell'Università di Delhi, che ha partecipato al nostro progetto di ricerca *Algorithmic Resistance*. Per maggiori dettagli vedi l'appendice di Bonini e Treré 2025.

Spagna, Italia e Messico. Le stesse forme di resistenza che abbiamo osservato tra i corrieri che effettuano consegne di cibo online, tuttavia, si possono riscontrare anche in molti altri settori della gig economy: molte ricerche in tutti i settori del lavoro su piattaforma, infatti, si concentrano oggi proprio sulle tattiche escogitate dai gig worker per aggirare parzialmente, mitigare, limitare o sovvertire il potere delle piattaforme[4].

Esploreremo innanzitutto la logica operativa che sta alla base delle piattaforme di *food delivery* e il potere che esse esercitano sui lavoratori attraverso la *datafication* e la *gamification*, per poi concentrarci sulle storie di agentività e resistenza dei corrieri e degli autisti che consegnano cibo.

3. Il potere delle piattaforme di *food delivery*

Le aziende che operano online nel campo del *food delivery* rappresentano solo una piccola parte della fiorente gig economy. I lavoratori della gig economy costituiscono a loro volta una fetta ampia e in crescita della popolazione: si tratta di impieghi flessibili e a breve termine, pagati al completamento di compiti (detti *gig*) invece che per il tempo di lavoro. Questi compiti sono facilitati da piattaforme digitali, alimentate da dati e governate da algoritmi che consentono di adattare rapidamente l'offerta alle fluttuazioni della domanda. La letteratura scientifica sulla gig economy è sempre più consistente e ripercorrerla non è l'obiettivo di questo capitolo. È necessario però soffermarci almeno su una definizione di questa espressione, che abbraccia una gamma di lavori estremamente diversi tra loro.

Lo studioso britannico Richard Heeks propone una distinzione tra gig economy *digitale* (lavoro online) e gig economy *fisica* (fornitura di servizi basati sulla localizzazione): per "lavoro online" qui si intende il lavoro intangibile fornito online (come Amazon Mechanical Turk o le piattaforme di lavoro freelance come Upwork) mentre i "servizi basati sulla localizzazione" (come il *ride-hailing* o la consegna di cibo) sono sì lavori organizzati digitalmente, ma che vengono forniti fisicamente (Heeks 2017). Altri studiosi propongono definizioni ancora più sfumate di gig work e di lavoro digitale (Graham e Woodcock 2018, vedi anche Woodcock e Graham 2019). In

4 La letteratura scientifica sul tema dell'agentività dei fattorini è in rapida espansione. Citiamo qui solo alcuni autori rilevanti, soprattutto per gli studi sui lavoratori ambulanti nei Paesi del Sud globale: Lei 2021, Sun e Chen 2021, Liu e Friedman 2021, Woodcock 2021.

tutti questi casi, l'uso di algoritmi per governare forza lavoro spazialmente dispersa è comunque una caratteristica distintiva del processo lavorativo: gli algoritmi, secondo lo studioso Alessandro Gandini,

> a) regolano l'organizzazione e l'esecuzione di attività lavorative predeterminate e retribuite; b) determinano il valore di questo lavoro attraverso calcoli opachi; e c) utilizzano le "metriche produttive", in particolare i punteggi reputazionali, come strumenti di controllo e sorveglianza (Gandini 2021, p. 375).

Nella gig economy il lavoro si basa su forme di gestione algoritmica. Secondo David Stark e Ivana Pais, "in contrasto con lo Scientific Management emerso a cavallo del XX secolo, nella gestione algoritmica del XXI secolo ci sono regole ma non sono burocratiche, ci sono classifiche ma non ranghi, e c'è monitoraggio ma non di tipo disciplinare" (Stark e Pais 2020, p. 47).

Un documento di lavoro pubblicato dall'Organizzazione per la cooperazione e lo sviluppo economico (OCSE) definisce le piattaforme di gig economy come

> piattaforme digitali bilaterali che stabiliscono una relazione commerciale di abbinamento tra lavoratori e clienti (consumatori finali o imprese) sulla base di un servizio (*gig*). Questa definizione esclude le piattaforme unilaterali *business to consumer* come Amazon (commercio di beni) e le piattaforme bilaterali che non riguardano l'intermediazione del lavoro come Airbnb (intermediazione di servizi di alloggio). In quanto tali, le piattaforme della gig economy sono un sottoinsieme della *platform economy* (che abbraccia qualsiasi tipo di piattaforma digitale unilaterale o multilaterale) e della *sharing economy* (che abbraccia qualsiasi tipo di piattaforma *peer-to-peer* multilaterale – Schwellnus et al. 2021, p. 6).

Il gig work è un fenomeno mondiale che sta avendo una rapida diffusione non solo nei Paesi occidentali, ma anche nel Sud globale (Masiero 2021). Secondo una recente proiezione in Cina entro il 2036 fino a quattrocento milioni di persone (metà della forza lavoro totale) potrebbero essere impiegate attraverso piattaforme di gig economy (*Ibidem*).

La storia delle consegne online di cibo è relativamente recente. Alcune aziende, come Just Eat, esistono dal 2001, ma la maggior parte è decollata a partire dal secondo decennio del XXI secolo. La cinese Ele.me è nata nel 2008, come anche Zomato in India, mentre Meituan (Cina) è stata fondata

nel 2010, Deliveroo (Regno Unito) e DoorDash (Stati Uniti) nel 2013, Uber Eats (Stati Uniti) e Swiggy (India) nel 2014 e Glovo (Spagna) nel 2015. La consegna di cibo tramite app è un servizio che si è espanso rapidamente in tutto il mondo, grazie alla diffusione globale degli smartphone e all'aumento dei consumatori urbani, soprattutto giovani della classe media abituati a fare acquisti online pagando con la carta di credito. L'ascesa di queste start-up di *food delivery* è stata rapida fin dalla loro nascita, ma è stata la pandemia di COVID-19, iniziata nel 2020, a trasformare questi servizi in un'abitudine *mainstream* e a fare dei corrieri delle piattaforme le icone della classe operaia globale durante i lockdown.

Secondo l'Organizzazione internazionale del lavoro, nel 2020 le piattaforme di *ride-hailing* e di consegna attive in tutto il mondo erano 489, dieci volte di più che nel 2010 (ILO 2022). Il mercato globale del *food delivery* ha raggiunto un valore di 126,91 miliardi di dollari. Secondo nuove previsioni, nel 2025 raggiungerà i 192,16 miliardi di dollari (IMARC group 2021). Queste app stanno cambiando il modo in cui portiamo il cibo in tavola, sia nel Nord sia nel Sud del mondo. Migliaia di addetti alle consegne sfrecciano per le strade delle città, con i loro zaini colorati infilati come fagotti a forma di cubo sulle spalle. Ma come fanno queste aziende a controllare e governare enormi flussi di cibo in continuo movimento, senza che arrivi troppo freddo o rovinato?

4. Frank e i suoi fratelli: il potere computazionale delle piattaforme online di consegna di cibo

La risposta è Frank. "Frank" è il nome che i progettisti di Deliveroo hanno dato al loro complesso sistema di algoritmi, che chiamano anche "motore di dispaccio" (*dispatch engine*). Frank calcola e ricalcola di continuo la "migliore" combinazione di corrieri per gli ordini, facendo previsioni sui tempi di viaggio, sui tempi di preparazione del cibo e su altri fattori. Tutti questi calcoli, Frank li compie utilizzando modelli di apprendimento automatico addestrati sui dati storici di Deliveroo.

I complessi algoritmi di apprendimento automatico del motore di Frank ricorrono a grandi quantità di dati per fare previsioni e prendere decisioni sui conducenti in tempo reale e sequenziare gli ordini in base a queste decisioni. Secondo gli sviluppatori, il sistema

> è persino in grado di cambiare idea sulle assegnazioni in risposta a eventi del mondo reale, come i ritardi nei viaggi... Frank è un sistema complesso, basato su una serie di modelli di apprendimento automatico che vengono costantemente modificati e iterati per migliorare l'efficienza operativa (Pudwell 2017).

In altre parole, Frank è l'interfaccia algoritmica tra l'azienda di consegne online di cibo e la flotta dei corrieri. Il suo codice racchiude la formula matematica che regola i tempi di lavoro e gli sforzi fisici dei corrieri. Frank, insomma, è l'infrastruttura su cui si basa il potere di Deliveroo. Ogni azienda di *food delivery* ha il suo Frank. Il sistema di Foodora (una piattaforma di consegna di cibo a domicilio con sede a Berlino), per esempio, si chiama "Hurrier"[5].

Il potere delle nuove piattaforme di *food delivery*, non diversamente da quello di tutte le piattaforme online, si basa dunque sulla loro capacità di raccogliere e analizzare i dati. Queste piattaforme fanno molto affidamento sui dati e sull'apprendimento automatico per aumentare l'efficienza e migliorare la gestione della forza lavoro (Griesbach et al. 2019). Si tratta insomma di un potere principalmente computazionale. Ogni azione eseguita dai corrieri viene scomposta, misurata e confrontata con quella degli altri corrieri in servizio. Questa enorme quantità di dati che Frank e gli altri algoritmi digeriscono costantemente viene utilizzata dalla piattaforma per prevedere qual è il corriere più adatto a ricevere il prossimo ordine in arrivo. Le prestazioni fisiche di ciascuno vengono costantemente confrontate tra loro in una competizione invisibile che non ha mai fine.

Senza questo enorme potere di calcolo, Frank e i suoi colleghi delle piattaforme online di consegna di cibo non avrebbero modo di gestire, confrontare e classificare in tempo reale le migliaia di corrieri che lavorano in centinaia di città sparse in tutto il mondo.

Questo potere di calcolo permette alle aziende di ridurre al minimo i costi di gestione, ma non di eliminarli del tutto. Non bisogna pensare, infatti, che algoritmi come Frank abbiano semplicemente sostituito la gestione umana, automatizzando il lavoro di consegna; piuttosto: lo incrementano. Frank e gli altri sono come degli esoscheletri indossati dai manager umani per

5 Letteralmente "persona che va di fretta": era il soprannome di bambine e bambini che lavoravano nelle miniere di carbone inglesi portando in superficie il materiale estratto (ndt).

rendere il loro lavoro più efficiente. La gestione dei corrieri, infatti, non è completamente automatizzata, ma possiamo considerarla una forma di lavoro umano aumentato dagli algoritmi o, meglio ancora, un compito svolto in parte da algoritmi e in parte da umani. In un precedente studio condotto da uno di noi con un altro ricercatore italiano sulle piattaforme di streaming musicale (Bonini e Gandini 2019), abbiamo messo in luce questo complesso intreccio tra lavoro umano e lavoro algoritmico che caratterizza in varia misura tutte le piattaforme online e i media algoritmici.

Nel caso specifico delle piattaforme online di consegna di cibo, gli ordini vengono sì assegnati automaticamente ai corrieri dagli algoritmi, ma ogni azienda ha assunto degli esseri umani per supervisionare costantemente questo processo e controllare i movimenti dei corrieri. Questi esseri umani, chiamati "dispacciatori" (*dispatchers*), operano in strutture che garantiscono in tempo reale il monitoraggio, il controllo e il comando centralizzato della forza lavoro. Gli operatori siedono davanti a grandi schermi, sui quali possono monitorare in diretta i movimenti dei rider attivi in un dato momento. Davanti ai loro occhi, l'intera orchestra di corrieri si muove senza sosta, come una sinfonia urbana in cui la partitura è scritta dagli algoritmi e i corrieri sono i musicisti chiamati a eseguirla alla lettera. Ma a dirigere la sinfonia non sono solo gli algoritmi: i *dispatchers* stessi sono codirettori dell'orchestra e hanno la possibilità di modificare la partitura. La piattaforma permette infatti al dispacciatore di intervenire strategicamente nell'assegnazione degli ordini, nel prezzo di una consegna e nell'assegnazione di un bonus per convincere il rider ad accettare un ordine particolarmente oneroso, per esempio una consegna su una strada accidentata o di merce particolarmente pesante.

Nella figura 2 possiamo vedere un esempio del modo in cui i dispacciatori possono intervenire sugli ordini. Il corriere ha contattato la chat aziendale per lamentarsi di un ordine di bottiglie d'acqua per un totale di 94 chili. Il *dispatcher* ha deciso di offrire al corriere un incentivo (bonus) per completare l'ordine:

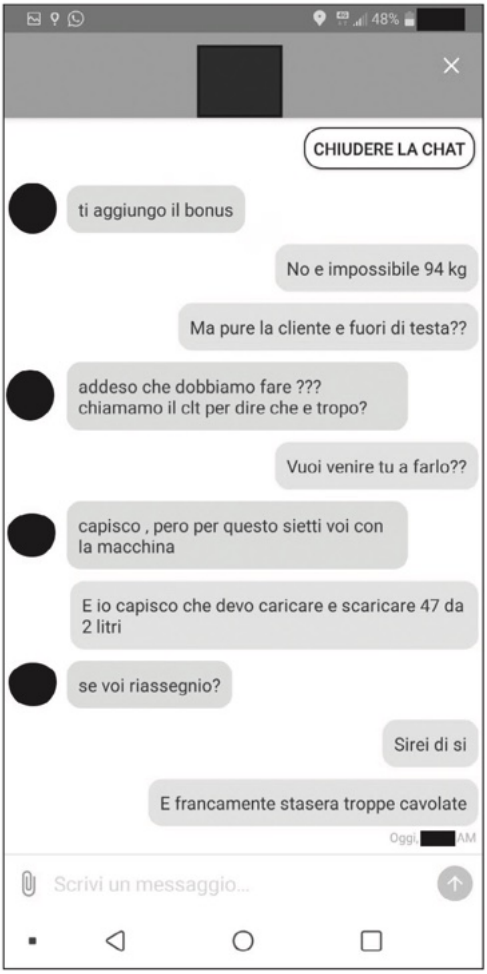


Fig. 2. Schermata di una conversazione nella chat aziendale di Glovo tra un dispacciatore e una rider in Italia il 12 dicembre 2020.

Ecco dunque un caso in cui il dispacciatore di Glovo può intervenire attivamente nell'assegnazione degli ordini. Ogni piattaforma ha regole diverse e non tutti i dispacciatori hanno gli stessi poteri. In altre aziende le cose funzionano in modo diverso.

Foodora, per esempio, finché ha operato in Italia, ha esternalizzato il lavoro dei dispacciatori a *contractors* italiani con sede a Berlino. Secondo un'inchiesta giornalistica del settimanale "L'Espresso", il *dispatcher* di Foodora aveva potere di intervento sul funzionamento dell'algoritmo:

> Deve, per esempio, aggiustare il tiro dell'algoritmo ... quando il meccanismo automatico attribuisce consegne in modo non efficace. "Io seguivo nel dettaglio gli itinerari dei rider, sapevo la velocità media con cui stavano pedalando o guidando, l'intero storico delle commissioni che avevano effettuato" racconta in esclusiva per "L'Espresso", a condizione di anonimato: "Se pioveva forte, oppure c'era un tragitto molto lungo da coprire, o ancora un piatto da ritirare in un locale che sapevamo essere frequentemente più lento del dovuto, potevo assegnare delle "doppie", cioè un compenso doppio per quella singola consegna, considerata più onerosa (Sironi 2018).

La gestione dei corrieri è dunque un lavoro ibrido, affidato in parte ad algoritmi e in parte all'uomo. Grazie ai software a loro disposizione, i dispacciatori tengono sotto controllo intere flotte di corrieri, il cui moto perpetuo genera un flusso costante di dati, su cui l'algoritmo e il *dispatcher* si basano per prendere decisioni sull'assegnazione degli ordini. Il corpo mobile dei corrieri viene scomposto insomma in una marea di dati, e l'analisi di questi dati consente alla piattaforma di stabilire una classifica generale dei rider (ranking). Questa classifica costituisce l'infrastruttura del sistema di *gamification* di cui le piattaforme si servono per "spingere" (*nudge*) i corrieri a ottimizzare le loro prestazioni. Secondo gli studiosi dei nuovi media Niels van Doorn e Julie Yujie Chen, l'obiettivo della *gamification* è lo stesso ovunque e per ogni piattaforma: "Manipolare l'offerta di lavoro flessibile in modo agile e conveniente per ottenere una maggiore produttività e soddisfare le aspettative di investitori e azionisti" (van Doorn e Chen 2021).

5. I sistemi di ranking e la "gamification"

Ogni azienda ha adottato un proprio sistema di ranking, che è in parte visibile ai corrieri. Una buona posizione in classifica aumenta le possibilità di ottenere dei vantaggi e le speranze di guadagnare di più. In India, per esempio, Zomato classifica gli addetti alle consegne su quattro livelli gerarchici in

base alle loro prestazioni: Diamante, Oro, Argento e Bronzo. In riferimento alla loro esperienza quotidiana, i nostri intervistati indiani ritengono che coloro che hanno valutazioni migliori ottengano maggiori incentivi e ordini migliori in termini di "equità" del prezzo. Anche in Cina varie piattaforme online di servizi di consegna di cibo hanno istituito vari sistemi di classificazione che imitano quello del popolarissimo gioco online su smartphone *Honor of Kings*[6]. Meituan, una delle piattaforme online di consegna di cibo più popolari in Cina, classifica i corrieri su quattro livelli in base alle loro prestazioni settimanali: Bronzo, Argento, Oro e Re, il livello più alto e più ambito. Ogni livello è poi suddiviso in quattro sotto-livelli, per esempio Bronzo 1, 2, 3 e 4. Ele.me, un'altra popolare piattaforma cinese, classifica i corrieri su sei livelli, sempre in base alle loro prestazioni: Bronzo, Argento, Oro, Platino, Diamante e Re.

Ogni piattaforma segue lo stesso principio di fondo: più alto è il livello del rider, maggiore è la possibilità di ricevere ordini. I corrieri di livello più alto ci hanno detto di avere avuto maggiori entrate e migliori benefici, per esempio degli ordini extra riservati a loro dalla piattaforma. I corrieri cinesi di alto livello hanno anche accesso a una linea diretta di assistenza dedicata e a riscontri più rapidi. Secondo l'intervistato L, uno dei vantaggi più preziosi è che i Re hanno a disposizione sette ordini "privilegiati". L'accesso all'opzione "ordine privilegiato" permette loro di scegliere un'area specifica e garantisce la priorità nella selezione degli ordini ad alto prezzo in quell'area.

Per incoraggiare i corrieri a prendere più ordini, le piattaforme cinesi organizzano anche dei concorsi settimanali, mensili e trimestrali. Finché i corrieri completano gli obiettivi fissati dalla piattaforma, possono ottenere dalla piattaforma stessa denaro o altri premi (per esempio biciclette elettriche, telefoni cellulari, auricolari Bluetooth, power bank e altre forniture di uso quotidiano). Secondo l'intervistato I, Meituan organizza dei concorsi estivi per i corrieri della piattaforma di servizi (SPC) a Dongguan (Lei 2021). I corrieri che guadagnavano almeno 63 punti in un periodo di quindici settimane ricevevano un premio supplementare in denaro (3.388 yuan, pari a circa 476 dollari).

Anche in Messico le piattaforme online di consegna di cibo seguono una logica simile, fissando obiettivi giornalieri, settimanali e mensili come in-

6 Wikipedia, *Honor of Kings*, https://en.wikipedia.org/wiki/Honor_of_Kings (data di accesso: 18 agosto 2021).

centivi alle prestazioni dei corrieri e invitandoli a competere tra loro per ottenere premi speciali.

I meccanismi di *gamification* vengono adottati anche dalle aziende di *food delivery* che operano in Italia e in Spagna. Per accedere alle ore di lavoro, Glovo richiede ai corrieri di prenotarle in anticipo. L'accesso a queste ore di lavoro è condizionato dal livello di eccellenza del rider (che va da 1 a 100), essenzialmente determinato da una combinazione segreta di fattori come anzianità, efficienza, ore lavorate in orari ad alta richiesta e valutazioni dei clienti. Questo sistema di "eccellenza" costituisce, per tutti gli intervistati, la principale fonte di stress emotivo. Allo stesso tempo, i lavoratori sentono di trovarsi in una situazione di impotenza (soprattutto di fronte alla dipendenza dalle valutazioni dei clienti, contro cui non hanno alcun diritto di replica). David, un corriere spagnolo[7], ha ricevuto una valutazione negativa che ha immediatamente abbassato il suo livello di eccellenza. Ha chiesto a Glovo perché il cliente lo avesse valutato negativamente, ma l'azienda si è rifiutata di fornirgli qualsiasi informazione. Un punteggio più alto garantisce in particolare la priorità di accesso al sistema di prenotazione dei turni di lavoro, e pertanto assicura maggiori possibilità di trovare turni disponibili o di trovarne di più in periodi di alta richiesta.

È un modello che produce disuguaglianze notevoli nelle flotte di corrieri, perché ci sono lavoratori che arrivano a lavorare fino a dodici ore al giorno, mentre altri possono accedere solo a un numero estremamente ridotto di ore nei momenti di maggiore richiesta (venerdì, sabato e domenica sera). Ciò significa che, se in una città ci sono già molti corrieri con una lunga esperienza e punteggi elevati, per i nuovi arrivati sarà quasi impossibile farsi strada e aumentare il proprio punteggio.

Fino al 2 novembre 2020, Deliveroo ha avuto un ranking dei corrieri anche in Italia[8]. In questa classifica i rider erano suddivisi in tre fasce. I punteggi di affidabilità più alti garantivano l'accesso al sistema di prenotazione dell'orario di lavoro ogni lunedì mattina alle 11.00, mentre i corrieri di

7 Le interviste ai rider spagnoli sono state raccolte da Francisco Javier López-Ferrández, un ricercatore dell'Universitat Jaume I, Spagna, che ha partecipato al progetto di ricerca *Algo Resistance*. Per maggiori dettagli vedi l'appendice di Bonini e Treré 2025.

8 Il 2 novembre 2020, in Italia, è entrato in vigore l'accordo firmato il 15 settembre 2020 tra l'Unione generale del lavoro (UGL) e Assodelivery. Il contratto regola il lavoro di circa ventimila rider e riconosce il loro lavoro come autonomo, da svolgere con "massima indipendenza e libertà".

seconda fascia potevano accedere a partire dalle 15.00 e quelli in terza fascia solo dalle 17.00 in poi. Molti corrieri italiani ci hanno detto la stessa cosa: se per qualche motivo qualcuno non poteva lavorare nel fine settimana, quando la richiesta di ordini è massima, il sistema di Deliveroo gli abbassava il punteggio di affidabilità, di modo che diventava estremamente difficile migliorare la propria posizione in classifica.

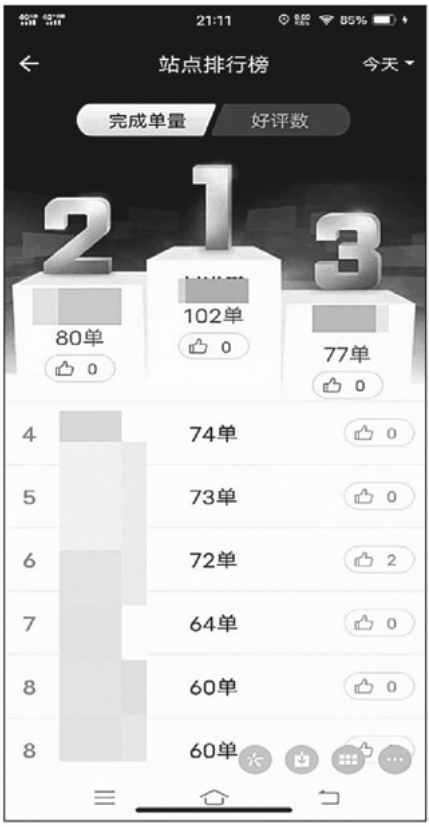


Fig. 3. Classifica giornaliera condivisa da un corriere cinese di Ele.me nel gruppo WeChat della Knights League (KL), 18 novembre 2020[9].

9 Schermata di un post pubblicato da un corriere cinese in un gruppo WeChat privato raccolto da Zizheng Yu, uno studente di dottorato supervisionato da Emiliano Treré all'Università di Cardiff. Lo screenshot è stato raccolto con il permesso dell'autore.

Altre app, come Uber Eats o Stuart, operano senza un sistema di valutazione e di eccellenza e permettono ai lavoratori di collegarsi in qualsiasi momento per prendere gli ordini. Questo sistema offre loro un maggior livello di autonomia. Poiché però il reddito dei corrieri proviene esclusivamente dal numero di pacchi consegnati e non dalle ore di lavoro svolte, di solito i lavoratori tendono a rimanere connessi alla piattaforma il più a lungo possibile, anche quando la frequenza degli ordini è scarsa. Per altro verso, per quanto sembri che queste app abbiano abbandonato l'idea di mantenere delle statistiche, molti corrieri ci hanno detto di sospettare, pur senza averne la prova, che gli ordini vengano comunque assegnati in base a un ranking nascosto. Per esempio, in base alla sua esperienza di corriere e di membro di un sindacato spagnolo, Pepe è convinto che alcune piattaforme riservino un trattamento preferenziale ad alcuni corrieri che sostengono pubblicamente l'etica aziendale o che si attengono con particolare scrupolo al regolamento. Ma oltre a questi sistemi di ranking, per favorire la competizione tra i corrieri le piattaforme utilizzano anche altri strumenti di incentivazione e ricorrono spesso a "spinte" (*nudges*) algoritmiche per influenzare i lavoratori, per esempio le previsioni dei prezzi di punta, le notifiche e i rapporti settimanali sulle prestazioni. Il *surge pricing*, in particolare, è un sistema algoritmico che sfrutta l'aggiustamento dei prezzi come incentivo finanziario per ridistribuire la forza lavoro in un certo territorio (Guerra e d'Andréa 2022), ed è ampiamente utilizzato anche dalle piattaforme di *ride-hailing*.

In Italia, per esempio, a partire dal 2 novembre 2020, Deliveroo ha modificato le mappe delle città in cui lavorano i corrieri, suddividendo il territorio urbano in aree di forma esagonale. Più alta è la cifra all'interno dell'esagono, maggiore è il numero di ordini disponibili in quell'area. L'applicazione invia notifiche ai cellulari dei rider per informarli che nei minuti successivi si prevede un'impennata degli ordini provenienti da una determinata area della città. Anche Uber Eats ha adottato "mappe di calore" (*heat maps*) simili, come si può vedere nella figura 4.

Il potere computazionale delle piattaforme online di consegna di cibo permette così di gestire una forza lavoro dinamica, rispondendo in tempo reale ai mutamenti della domanda. Questo potere limita fortemente l'autonomia dei corrieri, vincolando le loro azioni alle possibilità tecnologiche e alle regole legali delle piattaforme.

L'aumento delle risorse computazionali a disposizione delle aziende della gig economy in mercati come quello del *food delivery* ha dunque spostato

l'equilibrio tra capitale e lavoro a favore del primo. Ora, come vedremo nelle prossime pagine di questo capitolo, si tratta di un equilibrio che, oltre a essere fortemente asimmetrico, è anche instabile: vedremo infatti come i corrieri abbiano sviluppato diverse tattiche per resistere al potere computazionale delle piattaforme, sfruttandone le crepe che permettono in qualche modo di "aggirare" il padrone (algoritmico).



Fig. 4. Aree di maggiore richiesta su Uber Eats (1,3x) a Torino nel marzo del 2021.

6. I gig worker alla riscossa: resistere al potere delle piattaforme

I corrieri che consegnano cibo a domicilio svolgono un lavoro altamente frammentato: ciascuno di loro sfreccia per strada chiuso nella sua bolla, e rimbalza di continuo come una palla da biliardo dai ristoranti alle case dei clienti. Diversamente dagli operai, i corrieri non condividono uno spazio di lavoro comune. Questa frammentazione spaziale rallenta la formazione di una coscienza collettiva. Un gruppo di ricercatori coordinato dalla studiosa dei movimenti sociali Donatella della Porta ha mostrato come il lavoro dei corrieri che consegnano cibo a domicilio presenti almeno cinque tipi di frammentazione: legale (sono lavoratori autonomi), tecnologica (sono governati individualmente da un algoritmo), organizzativa (lavoro a cottimo), spaziale (sono dispersi nello spazio urbano) e sociale (presentano un'elevata eterogeneità etnica – della Porta et al. 2022). Eppure questi lavoratori non rinunciano a organizzare di continuo azioni collettive (Bessa et al. 2022) e, come giustamente sottolineano i ricercatori, a "mobilitarsi nonostante tutto" (Della Porta et al. 2022).

In effetti, ai gig worker sono bastati pochi anni dalla nascita delle prime start-up della gig economy per rendersi conto della precarietà e della mancanza di diritti dei loro nuovi lavori. Ben presto ovunque ci sono stati scioperi, proteste e rivolte. Deliveroo, una delle aziende di consegna di cibo a domicilio più famose al mondo, è stata presa di mira dai manifestanti per la prima volta nel 2016, appena tre anni dopo la sua fondazione. Il 10 agosto 2016, dopo aver testato un nuovo modello di pagamento che, secondo le dichiarazioni dell'azienda, era stato un successo, Deliveroo UK ha iniziato a pagare ai corrieri un prezzo fisso per consegna di 3,75 sterline anziché l'attuale tariffa oraria di 7 sterline all'ora più 1 sterlina per consegna. Questo cambiamento ha provocato un tale scontento tra alcuni dei corrieri di Deliveroo nel Regno Unito da indurli a organizzare qualcosa di simile a uno sciopero. Più di cento lavoratori autonomi si sono riuniti infatti fuori dalla sede centrale di Deliveroo a Londra per chiedere all'azienda di mantenere la tariffa oraria (O'Hear 2016).

7. Non solo rivolte: tattiche di resistenza quotidiana

Ora, queste espressioni di rabbia e di protesta contro le conseguenze nefaste dell'ascesa del capitalismo delle piattaforme non vanno considerate un fenomeno del tutto nuovo. A questo proposito, gli studiosi di geografia umana Jamie Peck e Rachel Phillips hanno rivolto una critica al concetto di capitalismo delle piattaforme – e in particolare a chi insiste sulla forte novità di questa fase e sulla sua dimensione rivoluzionaria – richiamandosi a un approccio braudeliano secondo cui il capitalismo delle piattaforme andrebbe considerato nell'ottica della lunga durata del capitalismo industriale:

> Secondo lo schema braudeliano, il capitalismo delle piattaforme va considerato, sia storicamente sia geograficamente, in questo caso sia come un momento congiunturale specifico sia come epifenomeno di processi variegati e globalizzanti di finanziarizzazione e neoliberalizzazione (Peck e Phillips 2020).

Secondo Peck e Phillips, caratteristiche essenziali del capitalismo delle piattaforme – per esempio la monopolizzazione e la concentrazione – vanno dunque viste come tendenze ricorrenti del sistema capitalistico. In questo senso, se il capitalismo delle piattaforme non è altro che la maschera assunta dall'accumulazione capitalistica nell'era digitale, il disprezzo e il dissenso dei lavoratori delle piattaforme nei confronti di questo sistema vanno dunque intesi come la tappa più recente di una lunga storia di proteste che hanno sempre mirato a piegare e sovvertire i processi di produzione o a prenderne il controllo. Esiste un'ampia letteratura critica su come ciò sia avvenuto durante il capitalismo industriale (Alquati 1961, Burawoy 1979, Friedman 1977, Hodson 1995, Stark 1980) e nelle prime fasi della web economy (Huws 2021, Terranova 2000).

Le rivolte, gli scioperi non regolamentati e le proteste sono dunque una prosecuzione delle lotte dei lavoratori del passato e costituiscono soltanto la manifestazione più visibile del dissenso e del malcontento diffusi tra i gig worker negli ultimi anni. I blocchi del traffico cittadino, i picchetti dei corrieri davanti alla sede di una piattaforma e le rivolte esplodono quando la rabbia e il malcontento raggiungono picchi insopportabili, nel momento in cui i lavoratori non vedono altro modo per tirare avanti e arrivare a fine mese. Tuttavia, queste forme di resistenza pubblica al potere delle piattaforme sono solo la punta dell'iceberg, la forma più visibile di un dissenso che attraversa come un fiume sotterraneo la vita quotidiana dei gig worker.

La maggior parte di questi lavoratori non vuole distruggere il lavoro che permette loro in qualche misura di guadagnarsi da vivere. Vogliono solo migliorare le loro condizioni. Se non scendono in piazza per protestare, non significa che siano soddisfatti: sono semplicemente impegnati a sopravvivere, cercando in vario modo di trarre il massimo beneficio possibile dal loro lavoro. Lo sforzo di sopravvivere li porta in molti casi a compiere azioni che le piattaforme considerano illegittime o immorali. Nelle prossime pagine ci soffermeremo proprio su queste azioni che, ispirandoci al lavoro di James Scott, intendiamo come forme contemporanee di "resistenza quotidiana" (Scott 1985).

La nozione di "resistenza quotidiana", secondo la definizione di Scott, abbraccia tutte le forme di dissenso che non sono eclatanti e visibili come le rivolte e le rivoluzioni. I comportamenti di resistenza quotidiana dei gruppi subalterni (per esempio l'ostruzionismo, la fuga, il sarcasmo, la passività, la pigrizia, l'incomprensione, la slealtà, la calunnia, l'evitamento o il furto) sono tipicamente nascosti o mascherati. Come sottolineato dagli studiosi della resistenza Stellan Vinthagen e Anna Johansson, si tratta di tattiche a cui "fa ricorso chi è sfruttato per sopravvivere e per minare il dominio repressivo, soprattutto in contesti in cui la ribellione comporta rischi troppo elevati" (Vinthagen e Johansson 2013).

Non c'è ambito in cui vengono impiegati algoritmi per gestire i flussi di lavoro e le azioni dei lavoratori dove non abbiamo scoperto anche tattiche inventate dai lavoratori stessi per aggirare o sovvertire parzialmente e temporaneamente il potere computazionale delle piattaforme. La creatività dei gig worker nell'escogitare trucchi e sperimentare pratiche per aggirare i sistemi algoritmici che li governano è sorprendente.

I fattorini che lavorano per Amazon sono guidati da un algoritmo che li monitora costantemente ottimizzando i tempi di consegna. Sono talmente sotto pressione che alcuni di loro hanno ammesso di aver urinato in una bottiglia durante il giro delle consegne per risparmiare tempo. Per alleviare questa pressione, anche solo parzialmente, gli autisti hanno sviluppato tattiche molto creative (Powers 2021, cfr. anche Soper 2020). Pure i magazzinieri di Amazon subiscono un controllo stringente da parte di supervisori umani e sistemi automatizzati. Ogni *picker* (la persona che cerca la merce sugli scaffali dei magazzini di Amazon) è provvisto di uno scanner. Questi scanner sono anche potenti strumenti di sorveglianza che registrano il tasso di produttività dell'addetto al *picking* – tasso che viene visualizzato sulla sua

interfaccia – e il tempo che intercorre tra la scansione di un oggetto e quella successiva (il cosiddetto *Time Off Task*, o TOT – Delfanti 2023). Se il TOT di un *picker* supera i quindici minuti o il suo tasso scende al di sotto della velocità prescritta per la giornata, il lavoratore viene contattato da un manager o riceve una nota. "I tassi sono come una spada di Damocle" ha dichiarato Charlie. "Puoi anche essere il re, ma sulla testa hai sempre una lama appesa a un filo sottile" (Adler-Bell 2019). Alla fine di ogni turno giornaliero, i manager pubblicano una classifica della produttività di ciascun lavoratore e i più produttivi ricevono piccoli premi come tazze o magliette di Amazon.

Secondo il giornalista e scrittore americano Sam Adler-Bell, che ha condotto una ricerca sulle tattiche di resistenza all'interno dei magazzini di Amazon, i forum online degli impiegati traboccano di strategie per aumentare artificialmente i tassi (*Ibidem*). Per esempio,

> un lavoratore ha scoperto che i manager calcolavano il suo tasso di produttività in base alla rapidità con cui iniziava a lavorare dopo una pausa. Se allora lasciava in sospeso un conteggio già caricato sullo scanner, poteva ingannare il computer facendogli credere di avere ripreso il lavoro con una raffica di attività. Altri gonfiano i conteggi scansionando in rapida successione molti contenitori di piccoli articoli (*Ibidem*).

Come altre pratiche simili di resistenza messe in atto dai lavoratori dell'era industriale, si tratta solo di rimedi temporanei alla pressione esercitata dal complesso intreccio di gestione umana e algoritmica della forza lavoro. Ma sono rimedi che, quanto meno, consentono di riprendere fiato durante turni massacranti, di sfuggire per un attimo alla sorveglianza del capo algoritmico, di portare a casa qualche dollaro in più alla fine della giornata, o semplicemente di mettere i bastoni tra le ruote del capitalismo delle piattaforme e rallentare la sua corsa, sia pure per pochi secondi. Ecco perché gli algoritmi, come osservano Fabian Ferrari e Mark Graham, "non hanno esiti egemonici e non sottraggono del tutto l'agentività ai lavoratori delle piattaforme" (Ferrari e Graham 2021).

8. Le alleanze algoritmiche e la resistenza quotidiana di corrieri e fattorini nel campo del *food delivery*

Cosa spinge i corrieri di tutto il mondo a infrangere le regole delle piattaforme per cui lavorano, correndo il rischio di esserne banditi? Cosa li spinge ad allearsi per spuntarla contro Frank?

Dal Messico all'India, dalla Spagna all'Italia, i corrieri ci hanno dato risposte simili: vogliono migliorare le loro condizioni di vita e avere un lavoro dignitoso che permetta loro di mantenere la famiglia o pagarsi gli studi. Non hanno alcun interesse a derubare le multinazionali per cui lavorano, ma la maggior parte di loro riconosce che, se avessero sempre rispettato le regole del gioco, non sarebbero riusciti a sopravvivere.

I corrieri che abbiamo intervistato in India, Italia, Spagna, Messico e Cina sono persone molto diverse tra loro: ognuna ha un diverso capitale culturale e sociale, e appartengono a classi sociali differenti. Anche il loro livello di istruzione è molto variabile, e non solo da Paese a Paese, ma anche nella stessa città. Eppure, a dispetto di queste notevoli differenze di classe, età, etnia e capitale culturale, le tattiche e le strategie sviluppate dai corrieri per arginare il potere delle piattaforme sono sorprendentemente simili. Di fronte a condizioni di sfruttamento comparabili, i rider di tutto il mondo hanno avuto reazioni analoghe, a prescindere dalle differenze geografiche o culturali. In tutti i casi, abbiamo osservato l'emergere di modelli di resistenza basati su pratiche simili, che possono essere suddivise in due macro gruppi: tattiche e strategie *individuali* e *collettive*. Le prime sono pratiche a cui ricorrono i singoli corrieri per migliorare la propria condizione personale, anche a scapito dei colleghi. Le seconde sono sempre il risultato di azioni coordinate, che per essere efficaci richiedono tempo e cooperazione tra colleghi e mirano a migliorare le condizioni di lavoro collettive. In entrambi i casi, però, si tratta di pratiche che vengono apprese, discusse e perfezionate nell'ambito di gruppi privati che comunicano attraverso chat online create dai corrieri per parlare del loro lavoro, su cui ci soffermeremo in dettaglio più avanti in questo stesso capitolo.

Beninteso, poiché il rapporto tra corrieri e piattaforme è simbiotico e dinamico, i risultati della nostra ricerca fotografano la situazione per come si presentava nel momento in cui l'abbiamo studiata.

Quando le piattaforme cambiano le regole, le tariffe e gli algoritmi, i corrieri si adattano di conseguenza, sviluppando nuove pratiche che vengono

rapidamente condivise nelle chat private. D'altra parte, non appena una piattaforma scopre una pratica illegale, introduce nuove modifiche per impedire ai lavoratori di continuare a trarne vantaggio. Il rapporto tra corrieri e piattaforme può essere rappresentato come un costante gioco del gatto e del topo, o come un tango in cui uno dei due danzatori tende a imporsi sull'altro.

Nelle prossime pagine passeremo in rassegna le tattiche individuali e collettive più diffuse tra i corrieri del *food delivery* online. Alcune sono state omesse su esplicita richiesta dei nostri intervistati, o perché si tratta di pratiche ancora sconosciute alle piattaforme o per il timore che chi le adotta possa essere individuato[10].

9. Tattiche e strategie individuali tra resistenza e ottimizzazione

Ci sono corrieri che rifiutano gli ordini, mentre altri tengono un diario dei loro spostamenti e dei loro guadagni. Alcuni prendono scorciatoie per risparmiare tempo, altri sfruttano gli ordini non consegnati per procurarsi un pasto, altri ancora si accordano con un ristorante per fingere di consegnare una pizza, o ricorrono ai bot per prenotare i turni di lavoro, e c'è anche chi crea identità multiple per avere maggiori possibilità di ricevere un ordine. La galassia di tattiche individuali per sbarcare il lunario è vasta e in continua evoluzione. Da questa galassia, abbiamo selezionato nove esempi che illustrano altrettante manifestazioni dell'agentività algoritmica esercitata dai corrieri.

10. I diari come "tecnologia del sé"

Alcuni corrieri tengono dei diari, sia su quaderni di carta sia sui loro smartphone (vedi fig. 5).

10 Per maggiori dettagli su questo aspetto della nostra ricerca, vedi l'appendice di Bonini e Treré 2025.



Fig. 5. Schermata di una nota elettronica presa da un corriere che lavora nell'hinterland di Milano[11].

Per esempio Bruna, una delle poche rider donne che lavorano a Firenze, tiene da due anni un diario scritto a mano di tutte le sue consegne. Prende nota del prezzo, della distanza e del luogo di ogni consegna che effettua e, prima di accettare un nuovo ordine, controlla se la distanza stimata dall'app di *food delivery* corrisponde a quella riportata da Google Maps. In qualche caso ha riscontrato differenze significative tra le due stime. Bruna utilizza

11 In questa nota, il corriere tiene traccia della distanza percorsa per completare l'ordine, dei costi sostenuti e di quanto ha guadagnato.

il suo taccuino per conservare traccia dei suoi guadagni, per monitorare il suo lavoro e per capire quali sono i giorni e le fasce orarie in cui riceve più ordini. Esamina questi dati alla ricerca di schemi emergenti, per esempio le zone in cui l'algoritmo la invia più spesso a fare consegne.

Attraverso questi diari, i corrieri cercano di recuperare in parte il controllo sul proprio lavoro. Invece di rassegnarsi alla datificazione passiva, provano così a riappropriarsi delle informazioni per fare con i loro mezzi limitati quello che gli algoritmi realizzano in un batter d'occhio: raccogliere e analizzare i dati. Per loro i diari sono strumenti per ottimizzare il lavoro e migliorare le prestazioni. In questo senso, funzionano come "tecnologie del sé" (Foucault 1992), perché permettono ai lavoratori di migliorare la conoscenza di sé stessi.

Possiamo dunque considerare questa pratica una forma di agentività algoritmica che può essere sia strategica sia tattica (a seconda delle risorse e delle conoscenze disponibili per l'analisi dei propri dati). Strumenti come questi tendono ad aumentare la produttività dei lavoratori e quindi a generare maggior valore per le aziende. Non possiamo considerarli forme di resistenza in senso proprio, perché sono allineati con l'economia morale delle piattaforme, anche se, come in questo caso, cercano di resistere alla datificazione passiva del proprio lavoro per riconquistarne in qualche misura il controllo.

11. Prenotazione automatica dei turni di lavoro

La pratica della prenotazione automatica dei turni è l'argomento di un gran numero di conversazioni nelle chat private online dei corrieri ed è anche una delle più deprecate. I bot sono applicazioni in abbonamento che possono costare anche trenta-cinquanta euro al mese. Sono efficaci solo se le piattaforme su cui lavorano i corrieri funzionano in base a un ranking che determina l'accesso ai turni. In questo tipo di piattaforme, come Just Eat o Deliveroo[12], i rider devono prenotare le ore rese disponibili dal sistema per ogni area in cui è suddivisa la città. Non appena il sistema rende disponibili nuovi turni, centinaia di corrieri sono lì pronti con il telefono in mano per

12 Questo prima che Deliveroo decidesse di operare con login gratuito in Italia, dopo il 2 novembre 2021. In questa data, Deliveroo ha introdotto un nuovo tipo di contratto e un login gratuito per ogni lavoratore. Ciò significa che ogni corriere può lavorare con Deliveroo ogni volta che vuole, senza la necessità di prenotare le ore di lavoro in anticipo.

prenotarli. Se arrivano in ritardo, rischiano di non trovare più ore disponibili, il che può avere un impatto negativo sulla loro posizione in classifica (per non parlare del loro reddito).

I bot contribuiscono a eliminare questo rischio: l'app installata sullo smartphone è sempre attiva in background, e appena si libera un turno, il bot lo prenota automaticamente per il corriere (vedi fig. 6).

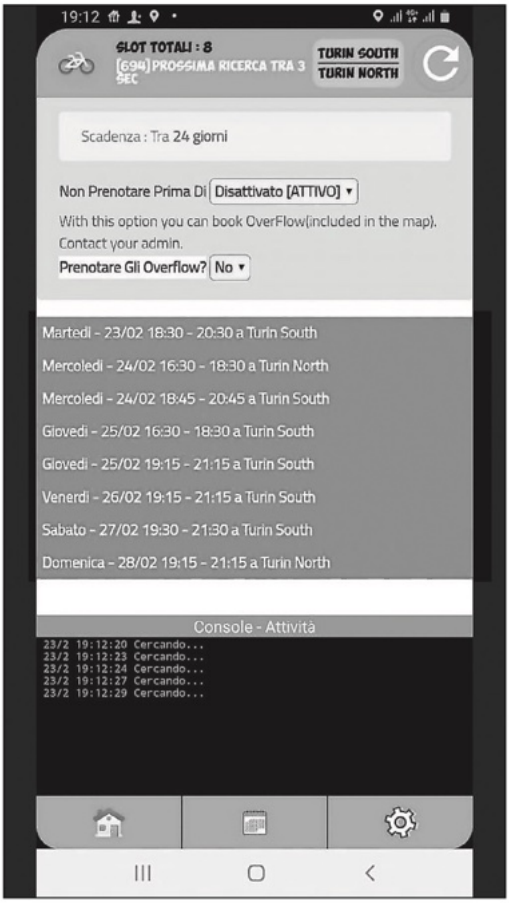


Fig. 6. Schermata di un'app per la prenotazione automatica dei turni di lavoro, in esecuzione sullo smartphone di un corriere di Torino.

Quelli che utilizzano i bot accumulano più ore di quelli che le prenotano manualmente. Questa pratica, tuttavia, è molto criticata dai corrieri, che la considerano una specie di concorrenza sleale.

In questi casi, possiamo parlare di una forma di agentività algoritmica strategica, che utilizza risorse economiche (l'abbonamento mensile al servizio di prenotazione automatica) e risorse computazionali a lungo termine per ottimizzare le prestazioni, e si tratta di una pratica in linea con l'economia morale della piattaforma, che non vieta l'uso dei bot e spinge i corrieri a competere con tutti i mezzi possibili. Come nel caso dei diari, questa tattica non mette dunque in discussione l'economia morale delle piattaforme, ma tende piuttosto a ottimizzarla, cercando di fare il miglior uso possibile dei bot per sopravvivere meglio alla competizione con gli altri lavoratori.

12. Lavorare per più piattaforme

Zizheng, un corriere cinese, usa più cellulari per registrarsi su diverse piattaforme, in modo da essere disponibile a lavorare su tutte contemporaneamente. Lavorare per più piattaforme è una pratica estremamente diffusa ed è oggetto di diversi studi (Sun 2019, Sun e Chen 2021). Non è vietata dalle piattaforme, ma non è ammessa in alcuni Paesi, come appunto la Cina.

La ragione per cui le piattaforme permettono ai corrieri di lavorare per più di un'azienda di *food delivery* è che il divieto potrebbe essere usato dai sindacati europei per dimostrare che i corrieri non sono lavoratori autonomi, come le piattaforme vorrebbero presentarli. Ma pur non essendo formalmente vietata, è una pratica fortemente scoraggiata, poiché le piattaforme cercano di tenersi stretti i loro "partner" (così sono denominati i lavoratori) attraverso complessi meccanismi di *gamification*, incentivi e bonus. In questo caso siamo a metà strada tra l'economia morale delle piattaforme e quella dei corrieri, perché non c'è un divieto ma un forte disincentivo. I lavoratori che la adottano dicono di farlo controvoglia e giustificano il potenziale danno al cliente incolpando le piattaforme di aver abbassato troppo le tariffe, spingendoli a trovare alternative valide per aumentare i guadagni. Si tratta dunque di una forma di agentività tattica, senza una strategia a lungo termine. A volte viene anche adottata dai corrieri come rete di sicurezza, quando non ricevono abbastanza ordini.

13. Account multipli sulla stessa piattaforma

Un'altra pratica diffusa è quella di avere più account aperti sulla stessa piattaforma per aumentare le possibilità di ricevere un ordine. Anche questa è una pratica molto criticata dalla maggior parte dei corrieri, sempre perché considerata una forma di concorrenza sleale. I rider che gestiscono più account devono avere diversi telefoni cellulari, su ognuno dei quali è registrato un account differente a nome di amici, fratelli, mogli, nonni o altri parenti che hanno accettato di fornire i loro dati personali. Queste persone lavorano, letteralmente, "per tre".

In questo caso si tratta però di una pratica non solo fortemente scoraggiata dalle piattaforme, ma anche vietata: se un corriere che utilizza diversi account contemporaneamente viene scoperto, può essere bandito per mesi o addirittura definitivamente, senza avere diritto a una spiegazione. La società spagnola di consegne alimentari Glovo, per esempio, ha introdotto un software di riconoscimento facciale per verificare l'identità di ogni corriere all'inizio del turno. La piattaforma, quindi, impone ai lavoratori una sorveglianza profondamente invasiva, eppure un corriere di Napoli, in una chat privata su WhatsApp, ha spiegato come "imbrogliare" il software: "Scannerizzo il documento di mio cugino. Metto la mia foto al posto della sua, la scannerizzo e la invio a Glovo. Poi apro un conto a nome di mio cugino. Ho tre account con la stessa faccia. Si può contraffare qualsiasi cosa!". Anche questa tattica tende a ottimizzare la produttività dei lavoratori a scapito degli altri. Tuttavia, è solo parzialmente allineata con l'economia morale delle piattaforme perché, pur accettando l'etica della concorrenza, non accetta l'etica della sorveglianza imposta attraverso il software di riconoscimento facciale e il monitoraggio dell'identità.

14. Rifiuto di ordini

Consegnare un'anatra alla pechinese nei sobborghi di una metropoli cinese può essere un'impresa degna dei protagonisti di *Fast & Furious*: traffico, cantieri stradali, polizia, corsie vietate, strade dissestate e nomi di vie sconosciute possono rallentare notevolmente la consegna. Abbiamo scoperto che in Cina i corrieri più esperti rifiutano sistematicamente gli ordini provenienti da certe zone, costringendo indirettamente le piattaforme ad aumentare il prezzo della consegna o a offrire una mancia extra. Questi corrieri sanno

che in quelle zone gli ordini sono più difficili da portare a termine per motivi che possono andare dall'assenza di ascensori negli edifici alti (per cui il corriere è costretto a fare le scale a piedi per più piani), alle dimensioni dell'area o alla sua complessità, che rendono ugualmente difficile completare l'ordine. Quando ricevono ordini provenienti da queste zone, i corrieri non li accettano (rifiutano cioè l'assegnazione del sistema o scelgono di fare una pausa disconnettendosi dalla piattaforma) perché considerano troppo basso il prezzo offerto per la consegna.

In una chat di corrieri italiani, per esempio, un lavoratore ha suggerito ai membri del gruppo di adottare una tattica basata sul rifiuto di ordini non redditizi: "Dobbiamo *educare* l'algoritmo al nostro ritmo; ogni volta che rifiutiamo un ordine, il prezzo viene ricalcolato e la percentuale di compenso aumenta, quindi raggruppatevi nello stesso punto e rifiutate gli ordini finché non vedete comparire il prezzo più giusto" (corsivo aggiunto). Come ha osservato Francesco Bonifacio, che ha tracciato un'etnografia straordinariamente dettagliata dei lavoratori del *food delivery* in Italia, "imparare a selezionare quali consegne accettare e quali rifiutare è un modo per ottenere il controllo sui ritmi temporali della pratica lavorativa" (Bonifacio 2020-2021, p. 194). Attraverso questa pratica, i corrieri esercitano una forma di agentività tattica allineata con l'economia morale della piattaforma.

15. Seguire un percorso alternativo a quello suggerito

La maggior parte delle piattaforme di *food delivery* non offre ai propri corrieri una tariffa oraria, ma paga piuttosto una tariffa dinamica per ogni ordine consegnato. Questa logica, unita al meccanismo di *gamification*, comporta una forte pressione sui lavoratori, che cercano di accelerare i tempi di consegna per rendersi disponibili a ricevere il prima possibile un nuovo ordine. Più sono veloci, più possono guadagnare. Come ridurre i tempi di consegna? Una possibilità è andare a manetta, un'altra è prendere delle scorciatoie.

Di solito, per risparmiare tempo, i corrieri più esperti prendono varie scorciatoie in base alla loro esperienza della città (anche commettendo violazioni evidenti del codice della strada). Nella figura 7 riportiamo una conversazione tra rider cinesi, che in una chat room privata si scambiano informazioni per accelerare le consegne.

Questi corrieri non seguono il percorso suggerito dall'algoritmo, ma scelgono di creare i propri percorsi nel traffico urbano, proprio come i pedoni descritti da de Certeau (2010) tracciano i loro percorsi negli interstizi degli spazi urbani, collegando aree isolate. Questa pratica costituisce una forma di agentività tattica, ma non è in competizione con l'economia morale della piattaforma. Piuttosto, tende a ottimizzare le prestazioni urbane dei corrieri senza accettare la sottomissione dei corpi alla guida automatizzata del sistema di posizionamento globale (GPS) della piattaforma (Qadri 2020).

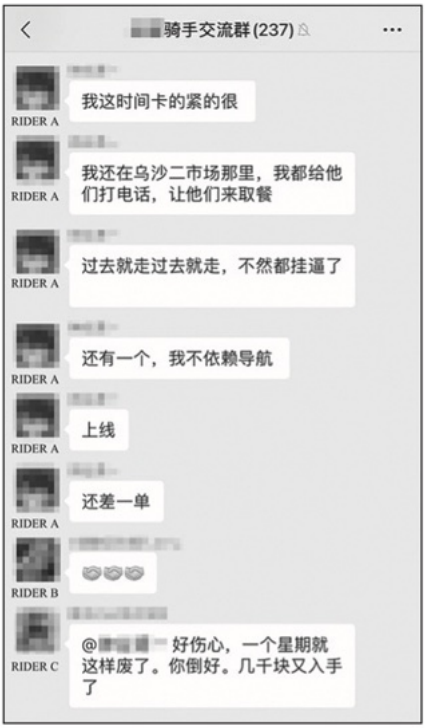


Fig. 7. In un gruppo WeChat privato creato dai corrieri, A condivide con gli altri la sua esperienza su come completare più ordini: "I tempi di consegna sono stretti, quindi non seguo i percorsi stabiliti dalle piattaforme" dice. B ringrazia A per la condivisione e C si complimenta con A per la quantità di ordini che è riuscito a completare.

16. Shuadan

In Cina e in India alcuni rider si sono registrati sulle piattaforme di consegna di cibo sia come corrieri sia come clienti.

Quando gli ordini diminuiscono o per aumentare il proprio ranking, a volte ricorrono a una tattica che i cinesi chiamano *shuadan*, un verbo che significa "creare ordini falsi". La tattica dello *shuadan* può essere adottata sia dai corrieri sia dai ristoranti. Nel caso dei corrieri, si tratta di utilizzare due o più telefoni cellulari operando allo stesso tempo come cliente e come corriere.

In un primo momento, il rider usa un telefono e un numero per registrarsi come cliente su un'app di *food delivery*, e poi usa un altro telefono e un numero diverso per registrare un account come corriere sulla stessa piattaforma. A questo punto, fingendo di essere un cliente, effettua un ordine sul primo cellulare e poi usa il secondo telefono per prendere immediatamente l'ordine appena effettuato. Per aumentare la percentuale di successo dello *shuadan*, il corriere si posiziona nei pressi di un ristorante senza altri colleghi nelle vicinanze, in modo da avere un'alta probabilità che l'algoritmo invii l'ordine proprio a lui, perché è il più vicino.

La tattica dello *shuadan* può anche essere adottata da ristoratori o produttori di cibo appena entrati sul mercato, che prendono accordi con i corrieri per incrementare il numero di ordini e migliorare il loro punteggio nel ranking delle piattaforme. In questo caso sono ristoratori e produttori a fingersi clienti effettuando gli ordini (che non hanno bisogno di preparare realmente) sulle piattaforme presso i loro stessi ristoranti (di solito facendo in modo che la posizione di questi finti clienti risulti vicina a quella dei ristoranti) e chiedono ai corrieri abitualmente in attesa fuori dai ristoranti di "ritirare" gli ordini e di contrassegnarli poi come "consegnati" sull'app. In questo modo, il corriere ottiene più ordini e può intascare la tariffa dovuta per la consegna senza fare nulla.

Possiamo considerare questa tattica un esempio di agentività tattica algoritmica non allineata con l'economia morale della piattaforma, perché si tratta di un tentativo di violazione del sistema di assegnazione degli ordini di cui si cerca di prendere almeno in parte il controllo.

17. Consegne fuori piattaforma

In India ci sono corrieri che combinano in simultanea il lavoro per le piattaforme di *food delivery* con altre fonti di guadagno. A Delhi capita a volte che i clienti, oltre all'ordine effettuato sulla piattaforma, chiedano ai corrieri anche di portare dei prodotti alimentari da un negozio vicino. Per questa "doppia" consegna, i corrieri ricevono un pagamento extra. Capita anche che sbrighino altre piccole commissioni lungo il percorso, o che facciano consegne di altro tipo a clienti abituali che li contattano direttamente al telefono, evitando del tutto la piattaforma.

18. Furto di ordini

Il furto degli ordini è una pratica diffusa in tutti i contesti geografici che abbiamo studiato, ma si verifica solo in condizioni ben precise. In questo caso i corrieri accettano un ordine e si dirigono verso il ristorante per ritirarlo. Al ristorante ritirano il cibo ma, invece di confermare sull'app di averlo fatto, rifiutano l'ordine. A questo punto, l'ordine compare nuovamente nel sistema come inevaso e viene assegnato a un altro corriere; quando però il secondo corriere arriva al ristorante chiedendo l'ordine che gli era stato assegnato, scopre che l'ordine è già stato ritirato. Secondo Manuel, un rider spagnolo, è capitato almeno una volta a quasi tutti i corrieri. Quelli cinesi, italiani, messicani e indiani ci hanno detto che decidono di rubare un ordine solo quando non resistono più dalla fame o se ce l'hanno con la piattaforma. Per loro si tratta di una forma blanda di ritorsione contro lo sfruttamento. Nel mondo occidentale è una pratica moralmente disapprovata dai corrieri, ma in contesti diversi, per esempio in India, dove i rider sono poveri e patiscono la fame, è considerata legittima quando arrivano pochi ordini. Si tratta chiaramente di una forma di agentività tattica non allineata con l'economia morale della piattaforma, la quale non ammette la possibilità di appropriarsi di un ordine.

19. Tattiche collettive e strategie tra resistenza e ottimizzazione

Oltre alle pratiche individuali di resistenza o di ottimizzazione delle proprie prestazioni (allineate all'economia morale delle piattaforme oppure no), i corrieri hanno sviluppato pratiche collettive che richiedono azioni coordi-

nate per il raggiungimento di obiettivi comuni. Si tratta di forme di cooperazione e solidarietà che mettono in discussione la logica individualista codificata negli algoritmi su cui si basa il funzionamento delle piattaforme commerciali. Queste pratiche costituiscono forme di agentività non allineate con l'economia morale delle piattaforme, perché rifiutano l'etica della competizione a tutti i costi a cui si ispirano le app di *food delivery*, richiamandosi a valori di segno opposto, ispirati alla solidarietà.

20. Logout solidale

I corrieri vogliono lavorare il più possibile, e per questo motivo cercano sempre di rimanere connessi all'app per migliorare la propria posizione nel ranking. Un miglior posizionamento permette infatti di ottenere dei vantaggi come la possibilità di prenotare i turni per primi, o anche altri incentivi. In questo contesto lavorativo, la cui organizzazione somiglia a quella di un torneo medievale, non ci aspetteremmo di trovare pratiche solidali tra i colleghi, perché questi sono spinti unicamente a cercare di massimizzare il proprio punteggio. Eppure, in diversi Paesi, abbiamo osservato vari esempi di comportamenti solidali, volti a una redistribuzione delle opportunità di aumentare i punteggi individuali. Per esempio, i corrieri che hanno già raggiunto i loro obiettivi giornalieri si disconnettono dall'app per consentire a chi è rimasto indietro di ricevere altri ordini, e coordinano il logout attraverso gruppi privati di WhatsApp o WeChat. Abbiamo osservato questa pratica in Messico e in Cina. In Messico, i corrieri si aiutano a vicenda in modo che tutti possano ricevere un numero sufficiente di ordini e mantenere così la loro posizione nella classifica della piattaforma. La disconnessione collettiva dall'app produce infatti un incremento artificiale della domanda, aumentando le possibilità che i corrieri ancora attivi ricevano degli ordini.

21. Rifiuto coordinato degli ordini

Il rifiuto coordinato degli ordini è una pratica simile al rifiuto individuale di un ordine, che però in questo caso viene effettuato simultaneamente da più corrieri per avere un impatto maggiore, ed è orchestrato via chat su gruppi privati di WhatsApp o Telegram. Questi rifiuti collettivi possono avere

diverse motivazioni. Per esempio, nel 2021, gli autisti statunitensi dell'app DoorDash hanno lanciato l'hashtag #DeclineNow: più di ventiseimila autisti iscritti allo stesso gruppo privato su Facebook hanno rifiutato collettivamente ordini a basso costo per spingere la piattaforma ad aumentare il prezzo delle consegne (Ongweso 2021): in assenza di intermediari tradizionali per la contrattazione collettiva, la strategia di #DeclineNow mirava ad aumentare la retribuzione di base degli autisti aggirando collettivamente l'algoritmo come rivendicazione del diritto di scegliere quali consegne accettare (*Ibidem*).

A Livorno, nel 2020, un piccolo gruppo di corrieri di Deliveroo ha deciso di rifiutare tutti gli ordini provenienti dal McDonald's locale come segno di protesta contro i tempi lenti di consegna del fast food. Possiamo dunque considerare questa pratica un esempio di agentività algoritmica strategica non allineata all'economia morale della piattaforma.

22. Scambio di turni di lavoro

Le app di *food delivery* che hanno adottato sistemi automatizzati per la prenotazione dei turni non consentono ai corrieri di scambiarsi le ore di lavoro. Non c'è un capo a cui chiedere di poter essere sostituiti da un collega e fare un cambio di turno. Ma i corrieri italiani che lavorano per Just Eat e Deliveroo hanno ugualmente inventato dei metodi creativi per ridistribuire le ore di lavoro secondo principi mutualistici, come si può vedere nella figura 8.

5 ottobre 2020
Corriere A:
Chi vuole (un turno)?
Zona centrale (di Firenze)
Sulla piattaforma Just Eat
stasera, dalle 20.30 alle 23.00
Corriere B: Ci sono turni disponibili il mercoledì o il giovedì?
Corriere C: Cerco anche turno serale in zona Novoli (periferia di Firenze)



Fig. 8. Screenshot di una conversazione tra due corrieri che cercano o offrono ore di lavoro il 5 ottobre 2020.

Nelle chat private online, i corrieri cercano e offrono ore di lavoro. Se qualcuno ha prenotato una fascia oraria che non gli serve più, la offre ad altri che ne hanno più bisogno. Quando trovano un altro corriere interessato alle loro ore di lavoro, rinunciano al turno sull'app cedendolo all'altro corriere. Ma come è possibile, dato che l'app non consente il trasferimento intenzionale di ore tra corrieri? Non appena un turno viene liberato da un corriere, l'app lo rende nuovamente disponibile e il turno può essere prenotato da chiunque. Quindi, nel caso in cui il corriere A voglia liberare un turno perché non ne ha più bisogno, deve prima rendere pubblica la sua di-

sponibilità su un gruppo online privato a cui è iscritto. Quando un corriere B risponde dicendo che ha bisogno di quel turno, il corriere A lo informa via chat che libererà il suo turno all'ora *x*. Il corriere sarà pronto al momento indicato, smartphone alla mano, a cliccare sul turno non appena l'app lo rende nuovamente disponibile. Questo accordo informale riduce al minimo le possibilità che il turno venga preso da qualcun altro. Anche questa tattica è il risultato di una cooperazione tra due o più corrieri mediata da chat private online. Può essere intesa come una forma di agentività tattica non allineata con l'economia morale delle aziende di *food delivery*, che invece hanno progettato una piattaforma che incoraggia piuttosto la competizione di tutti con tutti per accaparrarsi i turni di lavoro.

23. Sabotaggio

In occasione dei disordini del 4-5 novembre 2020 a Milano (cfr. fig. 9), i rider sono scesi in piazza per protestare contro il nuovo contratto di lavoro organizzandosi per sabotare i sistemi di consegna di varie piattaforme. Centinaia di corrieri si sono coordinati nei giorni precedenti via chat su gruppi privati e hanno deciso di disconnettersi simultaneamente dalle app in segno di protesta. Durante i disordini, i corrieri che protestavano in strada hanno affrontato quelli che continuavano a fare le consegne, impedendo loro di completare il lavoro. L'obiettivo era ridurre al minimo le consegne, danneggiando le aziende di *food delivery*.

Azioni coordinate e collettive di disconnessione come quella di Milano sono piuttosto comuni (Briziarelli 2019, Shenker 2019). Si tratta di atti di sabotaggio che si sarebbe tentati di paragonare al luddismo, che attraversa in varie forme la storia della rivoluzione industriale. In questo caso, però, non ci sono macchine da distruggere. La "macchina" è un complesso sistema algoritmico. I nuovi luddisti, come i loro antenati, non rompono la macchina perché sono contrari al progresso tecnologico: rompono la "macchina" o la danneggiano perché sta provocando un peggioramento delle loro condizioni di lavoro, come è accaduto nel caso dei contadini malesi studiato da Scott con l'introduzione di nuove trebbiatrici (Scott 1985). L'obiettivo non è diverso da quello dei luddisti che sabotavano i macchinari della fabbrica: si tratta di interrompere, sia pure temporaneamente, il ciclo di accumulazione del capitale, in questo caso quello della piattaforma. In questo senso, le mo-

tivazioni dei corrieri di oggi che "rompono" le app della piattaforma facendo saltare gli algoritmi sono in tutto e per tutto simili a quelle che spingevano i luddisti del XIX secolo a rompere i macchinari, nei termini in cui le ha descritte lo storico sociale Gavin Mueller:

> Separati fisicamente e senza fissa organizzazione, spesso si interfacciavano ai datori di lavoro mediante contratti individuali, e di conseguenza era impossibile per loro darsi alle forme di militanza di massa che associamo ai sindacati (Mueller 2022, p. 24).

Questi atti di sabotaggio sono esempi di agentività strategica algoritmica non allineata all'economia morale della piattaforma.



Fig. 9. La rivolta dei rider a Milano il 4-5 novembre 2020. Per gentile concessione di un corriere anonimo.

24. Contestare le condizioni di utilizzo della piattaforma

Tutti gli artefatti hanno una politica, come sostiene Winner nel suo classico studio (Winner 1980). Possiamo dunque dire lo stesso anche delle app di *food delivery*, che hanno senz'altro una loro politica, quella cioè di scoraggiare ogni scambio di informazioni tra i lavoratori. Per questa ragione, sulle app non c'è una chat room che permetta ai corrieri di comunicare tra loro, ma è stata prevista invece una chat room per il "servizio clienti" a cui i corrieri (che la piattaforma considera appunto dei clienti) possono affidarsi in caso di emergenza. Queste app veicolano dunque una forma specifica di governance della forza lavoro, imposta da algoritmi e finalizzata alla costruzione di un rapporto verticale, asimmetrico e individuale con i lavoratori (Aloisi e De Stefano 2020). I corrieri hanno accesso alla possibilità di trovare merci o cibo da consegnare, ma non vengono trattati tutti allo stesso modo. Gli algoritmi, infatti, favoriscono quelli più disposti a lavorare nei fine settimana o a fare turni più lunghi, o ancora quelli che si trovano in condizioni migliori di forma fisica o hanno più tempo a disposizione per attendere il completamento di un ordine (Jarrett 2022). Di conseguenza, i lavoratori non possono beneficiare in egual misura delle *affordances* delle app di *food delivery*, e questo non solo a causa della disuguaglianza strutturale legata all'ambiente gamificato su cui si basa il loro funzionamento, ma anche perché, come ricorda Jenny Davis nel suo studio dell'*affordance*, si tratta di meccanismi inseparabilmente connessi alle condizioni sociali e strutturali in cui gli utenti ne usufruiscono (Davis 2020).

I lavoratori delle piattaforme, però, non sono tutti degli utenti passivi e hanno cominciato a contestarne le modalità di funzionamento. I corrieri esperti di tecnologia hanno creato applicazioni non autorizzate che abilitano funzioni non consentite dalle app, forzandone illegalmente i limiti tecnologici. In Indonesia, per esempio, dove la maggior parte dei corrieri lavora per la piattaforma Gojek, la studiosa Rida Qadri ha scoperto che

> negli ultimi sei anni è emerso un fiorente mercato clandestino di app Gojek non autorizzate e di terze parti. Queste app, dette *tuyul* – dal nome di uno spirito del folklore indonesiano dalle sembianze di un bambino, che procura denaro al suo padrone umano rubando –, rispondono a diverse esigenze specifiche dei driver, contribuendo a rendere meno penoso il loro lavoro (Qadri 2021).

Da quando Gojek è stato creato, nel 2015, gli autisti più esperti di tecnologia hanno cominciato ad aiutare i colleghi a risolvere i problemi tecnici creati dall'app. Da queste piccole operazioni di assistenza tecnica, per esempio reset completi, riavvii e correzioni del GPS, è nata poi una serie di app non ufficiali con diverse funzionalità. Alcune di queste innovazioni illegali introdotte dai corrieri indonesiani sono state addirittura copiate dalla stessa Gojek. Così facendo, l'azienda ha migliorato il proprio servizio appropriandosi dell'innovazione diffusa che emergeva "dal basso" e risparmiando risorse per la ricerca e lo sviluppo. Ma al tempo stesso i driver di Gojek hanno ottenuto il risultato di costringere la piattaforma a rivedere le sue *affordances*, e quindi a migliorare le proprie condizioni di lavoro. Questo sviluppo dal basso di nuove opportunità tecnologiche è dunque un esempio di agentività strategica solo marginalmente allineata con l'economia morale delle piattaforme.

Riferimenti bibliografici

Adler-Bell, S., (3 agosto 2019), Surviving Amazon, *Logic*, 3, consultabile all'indirizzo: https:// logicmag.io/bodies/surviving-amazon/

Aloisi, A., De Stefano, V., (2020), *Il tuo capo è un algoritmo. Contro il lavoro disumano*, Roma-Bari, Laterza.

Alquati, R., (1961), Documenti sulla lotta di classe alla FIAT, *Quaderni rossi*, 1, pp. 198-244.

Bessa, I., Joyce, S., Neumann, D., Stuart, M., Trappmann, V. and Umney, C., (2022), A Global Analysis of Worker Protest in Digital Labour Platforms, *ILO Working Paper*, 70, pp. 1-47.

Bonifacio, F., (2021), *Easy, Rider? Pratiche, saperi e traiettorie di una professione emergente*, tesi di dottorato, Università Cattolica del Sacro Cuore.

Bonini, T., Gandini, A., (2019), First Week Is Editorial, Second Week Is Algorithmic: Platform Gatekeepers and the Platformization of Music Curation, *Social Media + Society*.

Bonini, T., Treré, E., (2025), *Algoritmi per resistere*, Milano, Mondadori.

Briziarelli, M., (2019), Spatial Politics in the Digital Realm: The Logistics/ Precarity Dialectics and Deliveroo's Tertiary Space Struggles, *Cultural Studies*, 33, 5, pp. 823-840.

Burawoy, M., (1979), *Manufacturing Consent: Changes in the Labor Process under Monopoly Capitalism*, Chicago, University of Chicago Press.

Davis, J.L., (2020), *How Artifacts Afford: The Power and Politics of Everyday Things*, Cambridge, MA, The MIT Press.

de Certeau, M., (2010), *L'invenzione del quotidiano*, Roma, Edizioni Lavoro.

Delfanti, A., (2023), *Il magazzino. Lavoro e macchine ad Amazon*, Torino, Codice.

della Porta, D., Chesta, R.E. and Cini, L., (2022), Mobilizing against the Odds: Solidarity in Action in the Platform Economy, *Berliner Journal für Soziologie*, 32, pp. 213-214.

Ferrari, F., Graham, M., (2021), Fissures in Algorithmic Power: Platforms, Code, and Contestation, *Cultural Studies*, 35, 4-5, pp. 814-832.

Foucault, M., (1992), *Tecnologie del sé. Un seminario con Michel Foucault*, Torino, Bollati Boringhieri.

Friedman, A., (1977), *Industry and Labour: Class Struggle at Work and Monopoly Capitalism*, New York, Macmillan International Higher Education.

Gandini, A., (2021), Digital Labour: An Empty Signifier?, *Media, Culture & Society*, 43, 2, pp. 369-380.

Graham, M., Woodcock, J., (2018), Towards a Fairer Platform Economy: Introducing the Fairwork Foundation, *Alternate Routes*, pp. 242-253, citato in Masiero, S. (2021), Digital Platform Workers under COVID-19: A Subaltern Perspective, *Proceedings of the 54th Hawaii International Conference on System Sciences*, p. 6350

Griesbach, K., Reich, A., Elliott-Negri, L. and Milkman, R., (2019), Algorithmic Control in Platform Food Delivery Work, *Socius*, 5, pp. 1-15.

Guerra, A., d'Andrea, C., (2022), Crossing the Algorithmic "Red Sea": Brazilian Ubertubers' Ways of Knowing Surge Pricing, *Information, Communication & Society*, 26, 3, pp. 1-19.

Heeks, R., (2017), Decent Work and the Digital Gig Economy: A Developing Country Perspective on Employment Impacts and Standards in Online Out-Sourcing, Crowdwork, etc., *Development Informatics Working Paper*, 71, pp. 1-82, citato in Masiero S., (2021), Digital Platform Workers under COVID-19: A Subaltern Perspective, *Proceedings of the 54th Hawaii International Conference on System Sciences*.

Hodson, R. (1995), Worker Resistance: An Underdeveloped Concept in the Sociology of Work, *Economic and Industrial Democracy*, 16, 1, pp. 79-110.

Huws, U. (2021), Il lavoro nell'economia digitale globale. Il cybertariato diventa maggiorenne, in Mapelli, R., a cura di, Milano, Punto Rosso.

ILO (Organizzazione internazionale del lavoro), (2022), *World Employment Social Outlook 2021: The Role of Digital Labour Platforms in Transforming the World of Work*. [Online] Consultabile all'indirizzo: www.ilo.org/infostories/en-GB/Campaigns/WESO/World-Employment-Social-Outlook-2021#introduction (data di accesso: 9 giugno 2026).

IMARC Group, (2021), *Global Online Food Delivery Services Market Report 2021: COVID-19 Growth and Change to 2030*, 2. [Online] Consultabile all'indirizzo: www.globenewswire.com/news-release/2021/05/04/2222008/28124/en/Global-Online-Food-Delivery-Services-Market-Report-2021-Featuring-Market-Leaders-takeaway-com-Door-dash-Deliveroo-Uber-Eats-Zomato-Swiggy-Domino-s-Pizza-Grubhub-foodpanda-and-Just-E.html (data di accesso: 19 agosto 2021).

India Placed 72nd on Global List with Average Monthly Wage of Rs 32,800: Report, (28 agosto 2020), *The Economic Times*.

Jarrett, K., (2022), *Digital Labor*, London, Polity.

Lei, Y.W., (2021), Delivering Solidarity: Platform Architecture and Collective Contention in China's Platform Economy, *American Sociological Review*, 86, 2, pp. 279-309,

Liu, C., Friedman, E., (2021), Resistance under the Radar: Organization of Work and Collective Action in China's Food Delivery Industry, *The China Journal*, 86, 1, pp. 68-89.

Masiero, S., (2021), Digital Platform Workers under COVID-19: A Subaltern Perspective, *Proceedings of the 54th Hawaii International Conference on System Sciences*.

Mueller, G., (2022), *Tecnoluddismo. Perché odi il tuo lavoro*, Roma, Nero.

O'Hear, S., (11 agosto 2016), Deliveroo Drivers Hold Protest in London over Possible Changes to the Way They Are Paid, *TechCrunch,* consultabile all'indirizzo: https:// techcrunch.com/2016/08/11/deliveroo-drivers-hold-protest-in-london-o-ver-possible-changes-to-the-way-they-are-paid/

Ongweso, E. jr, (19 febbraio 2021), Organized DoorDash Drivers' #DeclineNow Strategy Is Driving up Their Pay, *Vice*, consultabile

all'indirizzo: www.vice. com/en/article/3anwdy/organized-doordash-drivers-declinenow- strategy-is-driving-up-their-pay.
Peck, J., Phillips, R., (2020), The Platform Conjuncture, *Sociologica*, 14, 3, pp. 73-99.
Powers J., (6 aprile 2021), I'm an Amazon Delivery Driver: Our Performance is Constantly Monitored, but We've Found Ways to Cheat the System, *Business Insider*, consultabile all'indirizzo: www.businessinsider.com/amazon-delivery-dri-ver-rules-tracking-app-pee-bottles-2021-4.
Pudwell, S., (30 giugno 2017), How Deliveroo Is Using Big Data and Machine Learning to Power Food Delivery, *Silicon.co.uk*, consultabile all'indirizzo: www.silicon.co.uk/ data-storage/bigdata/deliveroo-big-data-deliveries-216163.
Qadri, R., (27 aprile 2021), Delivery Drivers Are Using Grey Market Apps to Make Their Jobs Suck Less, *Vice*, consultabile all'indirizzo: www.vice.com/en/article/7kvpng/
Qadri, R., (2020), Delivery Platform Algorithms Don't Work without Drivers' Deep Local Knowledge, *Slate*, 28 dicembre, https://slate.com/technology/2020/12/gojek-grab-indonesia-delivery-platforms-algorithms.html.
Schwellnus, C., Geva, A., Pak, M. and Veiel, R., (2019), Gig Economy Platforms. Boon or Bane?, *OECD Economics Department Working Papers*, 1550. [Online] Consultabile all'indirizzo: www.oecd-ilibrary.org/docserver/fdb0570b-en.pdf (Data di accesso: 11 luglio 2021).
Scott, J.C., (1985), *Weapons of the Weak: Everyday Forms of Peasant Resistance*, New Haven, Yale University Press.
Shenker, J., (31 agosto 2019), Strike 2.0: How Gig Economy Workers Are Using Tech to Fight Back, *The Guardian*, consultabile all'indirizzo: www.theguardian.com/books/2019/aug/31/the-new-resistance-how-gig-economy-workers-are-fighting-back.
Sironi, F., (20 dicembre 2018), Io, burattinaio dei rider, vi racconto come controlliamo le consegne e i fattorini, *L'Espresso*, consultabile all'indirizzo: https://lespresso.it/c/attualita/2018/12/20/io-burattinaio-dei-rider-vi-racconto-come-con trolliamo-le-consegne-e-i-fattorini/11032.
Soper, S., (10 settembre 2020), Amazon Drivers Are Hanging Smartphones in Trees to Get More Work, *Bloomberg*, consultabile all'indirizzo: www.bloomberg.com/news/articles/2020-09-01/amazon-drivers-are-hanging-smartphones-in-trees-to-get-more-work.

Stark, D., Pais, I., (2020), Algorithmic Management in the Platform Economy, *Sociologica*, 14, 3, pp. 47-72.
Stark, D., (1980), Class Struggle and the Transformation of the Labor Process: A Relational Approach, *Theory and Society*, 9, 1, pp. 89-130.
Sun, P., Chen, J.Y., (2021), Platform Labor and Contingent Agency in China, *China Perspectives*, 1, pp. 19-27.
Sun, P., (2019), Your Order, Their Labor: An Exploration of Algorithms and Laboring on Food Delivery Platforms in China, *Chinese Journal of Communication*, 12, 3, pp. 308-323.
Terranova, T., (2000), Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy, *Social Text*, 18, 2, pp. 33-58.
van Doorn, N., Chen, J.Y., (2021), Odds Stacked against Workers: Datafied Gamification on Chinese and American Food Delivery Platforms, *Socio-Economic Review*, 19, 4, pp. 1345-1367.
Vinthagen, S., Johansson, A., (2013), "Everyday Resistance": Exploration of a Concept and its Theories, *Resistance Studies Magazine*, 1, 1, pp. 1-46.
Winner, L., (1980), *Do Artifacts Have Politics?*, *Daedalus*, 109, 1, pp. 121-136.
Woodcock, J., Graham, M., (2019), *The Gig Economy: A Critical Introduction*, London, Polity.
Woodcock, J., (2021), *The Fight against Platform Capitalism: An Inquiry into the Global Struggles of the Gig Economy*, London, University of Westminster Press.

Quello che gli ambientalisti fraintendono dei rifiuti elettronici in Africa occidentale*

Jenna Burrell

A partire dal 2009, l'industria ghanese delle importazioni di computer passò quasi istantaneamente dall'essere completamente invisibile al suscitare riprovazione a livello mondiale. Il lavoro di due fotoreporter – Pieter Hugo e Kevin McElvaney – ebbe un ruolo fondamentale nel darle notorietà. Le immagini dei rifiuti elettronici e delle giovani vittime del loro commercio, come le foto delle persone impegnate nella combustione dei cavi, completamente ricoperte di sporco e di fuliggine in una zona della capitale del Ghana chiamata Agbogbloshie, furono infatti pubblicate su *National Geographic*, *Wired* e sul *New York Times*.

Ho parlato di questo fenomeno come di "un'industria di importazione di computer". Non si tratta di un eufemismo. Dal 2004 al 2011 ho compiuto frequenti viaggi ad Accra nell'ambito della mia ricerca, iniziata per la tesi di dottorato, sugli internet café della città e sui loro utenti. Dalla ricerca empirica ho compreso come il problema dei rifiuti elettronici non riflettesse tanto l'eccesso e lo sfruttamento occidentali, quanto piuttosto la domanda locale di computer. I rifiuti elettronici erano infatti l'esito finale di ciò che li precedeva, cioè un valido e apprezzato commercio di computer usati a prezzi accessibili.

---

* Titolo originale: Burrell, J., (1 settembre 2016), "What Environmentalists Get Wrong about E-Waste in West Africa", *UC Berkeley News*; traduzione a cura di Annalisa Molgora, Paolo Grassi e Giovanna Santanera.

1. Copertura mediatica eccessiva

Da allora Agbogbloshie – che ospita un mercato di igname, una moschea, un campo da calcio, un'area per il riciclaggio dei rottami metallici, nonché l'ormai celebre discarica situata sulla laguna estremamente inquinata di Korle – è stata oggetto di una copertura mediatica ancora più impressionante. Nel 2014 il *Guardian* l'ha impropriamente descritta come la più grande discarica di rifiuti elettronici al mondo.

Questa particolare rappresentazione dell'industria ghanese di importazione di computer si è basata esclusivamente sulle immagini provenienti da un unico e provocatorio luogo: la discarica situata ai margini di un mercato di scarti metallici. Ciò che tali immagini omettono sono i numerosi anelli della catena che conducono a quel luogo: il porto di Tema, dove arrivano i container carichi di dispositivi elettronici; i negozi, dove i computer vengono ricondizionati; gli store che rivendono i computer usati; le abitazioni, gli uffici, le scuole e gli internet café nei quali i computer vengono adoperati; il vicino mercato di scarti metallici, dove i dispositivi vengono smontati per recuperarne le componenti riutilizzabili e riciclabili.



Fig. 1. House Party Computers ad Accra, in Ghana, vende dispositivi usati importati dagli Stati Uniti. (Tutte le foto presenti nell'articolo sono state scattate dall'autrice).

L'attivismo ambientale e la copertura mediatica che ne è derivata hanno fatto leva su due elementi: (1) le immagini perturbanti di situazioni di povertà estrema (ciò che i critici hanno definito come "pornografia della povertà"); (2) il falso rigore di statistiche puramente inventate. Così facendo, i media e l'attivismo ambientale hanno circoscritto il problema in maniera errata, dando credibilità a una soluzione quasi sicuramente inefficace.

2. Dati discutibili

Nel libro *Poor Numbers: How We Are Misled by African Development Statistics and What to Do About It*, Morten Jerven mette seriamente in dubbio le fonti statistiche provenienti dai paesi africani, fonti su cui tuttavia economisti e autorità politiche fanno sovente affidamento. La pratica di raccolta dati è infatti complessa, richiede molto tempo ed è onerosa. In molti paesi del continente vi sono scarsi finanziamenti per le attività di raccolta dati, come il censimento nazionale, il che significa che la nostra comprensione del commercio, del reddito e della crescita economica in Africa è spesso pregiudicata. Nonostante ciò, è comune che i dati statistici (le cui fonti esatte sono ormai omesse) acquisiscano un'apparente credibilità.

Un dato frequentemente citato dichiara che il 70-85% dei dispositivi elettronici importati in Ghana non sia riparabile. Ciò suggerisce che questi dispositivi entrino nel paese come meri rifiuti e che verosimilmente finiscano direttamente in discarica. Questa cifra statistica può essere ricondotta a un'unica fonte, cioè un report di una ONG, la Basel Action Network. A sua volta, il dato che vi è citato deriva da una conversazione avuta con un singolo individuo a Lagos, in Nigeria, il quale lo fornì come stima approssimativa. Si tratta evidentemente di un riscontro insufficiente per giustificare l'adozione di una specifica politica pubblica, eppure è esattamente ciò che è avvenuto. Un rapporto delle Nazioni Unite, redatto da un gruppo di ricerca ghanese guidato da Yaw Amoyaw-Osei, che al contrario ha utilizzato metodi di raccolta dati piuttosto sistematici e trasparenti, calcola che solo il 15% dei dispositivi elettronici importati nel paese sia effettivamente irriparabile. Ho anche chiesto direttamente a chi si occupa di ricondizionare i dispositivi, e questi hanno dichiarato che solo il 10-20% degli apparecchi da loro trattati non sia aggiustabile.

3. Giungere alla verità

Le statistiche che ho citato sono evidentemente discordanti. Se tali dati non convergono in modo chiaro, come possiamo capire che cosa stia realmente accadendo?

Possiamo cominciare considerando i diversi processi in atto – relativi alla gestione delle importazioni, alla tassazione e alla determinazione del valore dei beni – per poi riflettere ulteriormente circa la plausibilità dell'ingresso nel paese di una tale quantità di rifiuti. Innanzitutto, vorrei sottolineare che i computer che arrivano nei porti del Ghana sono considerati beni commercializzabili (nel Sistema Armonizzato di Designazione e Codificazione delle Merci, impiegato nei porti di tutto il mondo, non esiste infatti una categoria specifica definita "rifiuto elettronico"). Di conseguenza, in Ghana i computer sono tassati al 12,5%, in accordo con il loro presunto valore di vendita come apparecchi funzionanti. È dunque molto più remunerativo rivendere i computer sul mercato di seconda mano che portarli in discarica. Inoltre, un semplice sguardo al contesto più generale – reso possibile osservando quasi tutti i luoghi di Accra anche al di fuori di Agbogbloshie – evidenzia un crescente consumo di dispositivi elettronici di ogni genere da parte dei ghanesi, tanto nelle case e negli uffici, quanto nei negozi e negli internet café: computer fissi e portatili, monitor CRT e LCD, televisori, frigoriferi, stereo e innumerevoli telefoni cellulari.

A questo punto, vorrei raccontare due storie di persone che operano in questo settore di computer di seconda mano, basate su diverse settimane di osservazione e interviste condotte al porto, nei negozi, nei depositi di rottami metallici e ad Agbogbloshie. Esse illustrano ciò che sono arrivata a comprendere su questa industria e ciò che è in gioco negli sforzi per reprimerla. In particolare, ho osservato le pratiche di riutilizzo, riparazione e riciclo di computer, insieme ad altre dimostrazioni di ingegnosità tecnica locale. Oggi, tali competenze sono minacciate da un attivismo ambientale mal indirizzato, che è stato persino in grado di influenzare il Programma delle Nazioni Unite per l'Ambiente e l'Interpol. Gli approcci ispirati a questo attivismo disinformato ridurranno i rifiuti elettronici solo in minima parte, o per nulla, e con ogni probabilità danneggeranno nel frattempo il lavoro di migliaia di commercianti, riparatori e riciclatori del Ghana.

In un documentario del 2010 di *Frontline* sui rifiuti elettronici e Agbogbloshie, i commercianti d'importazione sono stati descritti come parte di un'industria oscura che opera sfruttando le lacune normative. Tuttavia,

c'è molto di più da sapere sulle persone che lavorano in questo settore. Ad esempio, ho capito che molti di questi commercianti sono migranti ghanesi che, attraverso tale attività, hanno mantenuto un piede in entrambi i mondi, in patria e all'estero, creando piccole imprese familiari dedicate all'importazione di dispositivi elettronici e al ricondizionamento di computer.

Un esempio di catena di negozi a conduzione familiare ben organizzata e coordinata era quella conosciuta come "G.K. Asare Enterprises". I due negozianti, Freeman e Samuel, mi fornirono alcuni dettagli sulla storia di questa attività e su come si coordinassero con il loro zio durante i suoi continui spostamenti tra il Ghana e il Regno Unito. Nella parte antistante al negozio, un robusto tavolo di legno esponeva diversi *case* di computer impilati in modo da formare otto pile e sei colonne. Si trattava di un insieme composto sia da modelli identici tra loro, sia da apparecchi di tipologia diversa, ma in generale appartenenti a marchi che riconoscevo come affidabili: Compaq, Dell, Fujitsu, oltre ad altri meno noti.



Fig. 2. Gli apparecchi esposti presso G.K. Asare Enterprises.

Il giorno in cui visitai il negozio, il proprietario era assente per affari a Londra. I due negozianti erano i suoi nipoti e lavoravano sia come tecnici sia come venditori. Mi dissero che solitamente lo zio si recava all'estero per

due o tre mesi. Nel corso degli anni, questa attività familiare si era trasformata in una catena di negozi. I due stimavano che lo zio riempisse e spedisse due container da circa dodici metri l'uno ogni tre mesi. Samuel e Freeman non si limitavano solo a occuparsi del negozio. Lo zio, infatti, investiva nei membri più giovani della famiglia affinché potessero contribuire al meglio all'attività. Samuel, ad esempio, era stato incoraggiato dallo zio a conseguire una formazione nella riparazione di hardware informatici. Portò a termine un corso per diventare tecnico di hardware di computer presso la scuola locale Wintech Professionals Training, ottenendo il massimo dei voti. Così, poté impiegare immediatamente le competenze acquisite riparando e ricondizionando i computer che arrivavano in negozio.

4. Sviluppare il fiuto per gli affari

Con lo sviluppo dell'attività, lo zio e i suoi nipoti divennero più selettivi nella scelta delle merci da importare. Impararono a comprendere meglio quali prodotti fossero maggiormente richiesti dal mercato locale e quali marchi o modelli fossero più facili da riparare. Durante i suoi viaggi, lo zio li chiamava periodicamente per farsi un'idea di ciò che valesse la pena importare.

I due negozianti ammisero che all'inizio erano stati commessi alcuni errori, importando "quei tipi di prodotti che non si riescono a vendere o che, se si rompono, non si possono riparare", cosa che portò a una certa quantità di merce invenduta che fu ceduta ai commercianti di scarti metallici. Nell'interesse dell'attività, i giovani negozianti consigliarono conseguentemente allo zio di non importare più quel tipo di articoli. Durante la nostra conversazione, Samuel stimò che circa il 10% dei loro computer non potesse essere recuperato e finisse per essere ceduto ai rivenditori di rottami, solitamente a causa di danni alla scheda madre. Questo numero piuttosto basso era il risultato del loro attento processo di selezione ("mio zio è molto bravo a selezionare la merce", disse Samuel) e del fatto che lui e altri due tecnici assunti lavoravano duramente per testare, riparare e ricondizionare il maggior numero possibile di computer. Venivano pagati per ogni singola macchina riparata e guadagnavano esclusivamente dai dispositivi che riuscivano a rimettere in funzione, creando in questo modo un chiaro incentivo a recuperare tutto ciò che fosse potenzialmente recuperabile.

Come dice il motto: "Riduci, riutilizza, ricicla". Qui sta il vero significato del termine riuso.

In Ghana, la popolazione di raccoglitori e riciclatori di scarti metallici era composta da giovani uomini e, occasionalmente, da bambini impegnati nella raccolta, nella lavorazione e nel commercio di rottami. Computer, monitor e dispositivi periferici come le stampanti rappresentavano una parte sempre più consistente di ciò che commerciavano. I ragazzi che spingevano carretti di legno pieni di rottami metallici erano diventati, nel 2010, una presenza visibile nelle strade di Accra. Si tratta di qualcosa che non avevo mai visto nel 2004, quando visitai per la prima volta il Ghana, a testimonianza del crescente desiderio da parte dei ghanesi di possedere e utilizzare un computer.



Fig. 3. Raccoglitori di rottami metallici nel quartiere di La Paz ad Accra, Ghana.

Ibrahim lavorava come commerciante di scarti metallici nella zona di La Paz. Come la maggior parte delle persone coinvolte nel commercio dei rottami ad Accra, lui e la sua famiglia provenivano dal nord del Ghana. Ibrahim si occupava di computer, monitor e altri dispositivi elettronici fuori uso, oltre ad automobili e parti di esse, lamiere, barre di ferro e altri materiali da costruzione, oggetti domestici vari, articoli in plastica e altro ancora. Si descriveva come il "distruttore" della zona, spiegando:

> Se qualcosa arriva da me, devo distruggerla. Io non riparo. Distruggo tutto... Sono abituato a tagliare le auto in pezzi e, una volta fatto, se qualcuno mi dice che sarebbe stato meglio ripararle, io rispondo che non ne sono capace. Posso impiegare cinque minuti per tagliare un'auto [ride], ma anche se mi dessero dieci giorni non riuscirei comunque a ripararla. Per questo devo chiamarmi il distruttore. Io distruggo, sempre.

Ibrahim fu attirato dal lavoro di commerciante di rottami per la sua facilità di accesso. Nel 2001 abbandonò la scuola di carpenteria, ritenendo che il peso delle tasse scolastiche fosse troppo elevato per la sua famiglia. Nel commercio dei rottami trovò un'attività alla quale poté accedere facilmente, senza bisogno di una formazione specifica, di titoli di studio o di particolari contatti. Sua madre gli diede una somma modesta come capitale iniziale, all'incirca 500 dollari ricavati dalla vendita di una vacca. Con quel denaro, iniziò subito ad acquistare gli scarti metallici da rivendere per trarne profitto.

Nove anni dopo giunse ad accumulare circa 5.000 dollari di capitale, una somma che poteva reinvestire continuamente nell'attività, mantenendo al contempo denaro sufficiente per le necessità quotidiane e per fornire un sostegno economico alla sua famiglia estesa. Aveva inoltre trovato il modo di aumentare il proprio reddito sfruttando la sua posizione privilegiata di commerciante di rottami per diversificare le proprie attività imprenditoriali. Ad esempio, grazie all'aiuto della sua ampia rete di conoscenze tra i meccanici, fece riparare due automobili destinate alla demolizione che aveva acquistato come semplici rottami. In seguito, riuscì a rimettere in funzione entrambi i veicoli come taxi.

Per i commercianti di rottami come Ibrahim, i componenti di gran lunga più remunerativi di un computer, al chilo, erano i fili di rame che collegavano le schede elettroniche, l'alimentatore e le porte all'interno del *case*. I fili di rame dovevano prima essere separati dall'isolamento in plastica che li rivestiva e, generalmente, questa operazione veniva eseguita bruciando i fili per sciogliere la plastica. Si stava inoltre sviluppando un mercato locale di schede elettroniche. Molti commercianti di rottami avevano iniziato a raccoglierle su richiesta dei compratori. Gli acquirenti, osservarono i commercianti, erano solitamente nigeriani o cinesi. I commercianti ghanesi che recuperavano e vendevano queste schede elettroniche in realtà non sapevano cosa ne venisse fatto, ma ritenevano che venissero esportate. Anche il telaio in alluminio o in ferro del *case* del computer era prezioso. I commercianti di rottami trasportavano i pezzi di ferro e alluminio che riuscivano a rica-

vare fino alla vicina città portuale di Tema, dove li vendevano alle fabbriche SteelWorks o Valco per il recupero.

Come dice il motto: "Riduci, riutilizza, ricicla". Questo è il riciclo.



Fig. 4. Ibrahim nel deposito di rottami metallici.

5. Diagnosi fuorviante

Il problema che il mio resoconto intende evidenziare non riguarda soltanto il fatto che i ghanesi che lavorano in questo settore non ricevano ciò che spetta loro, né che non vengano ascoltati o rispettati; riguarda anche l'infondatezza dell'interpretazione comune del problema.

La soluzione proposta da organizzazioni come la Basel Action Network – e sostenuta dall'UNEP, dall'Interpol e altri – si concentra sulle modalità per vietare o regolamentare le esportazioni di prodotti tecnologici dagli Stati Uniti e dall'Europa, facendo poco o niente per affrontare davvero la questione. Il problema, infatti, è che i dispositivi elettronici (nuovi e usati) vengono utilizzati in Ghana in quantità sempre maggiori. Il lavoro necessario per gestire i rifiuti e proteggere questi giovani lavoratori deve essere svolto all'interno del paese stesso, cioè in Ghana.

I giovani che bruciano i cavi ai margini della discarica di rottami stanno senza dubbio subendo danni a causa dell'esposizione a sostanze tossiche. Questo danno, tuttavia, non è stato attenuato né dalla copertura mediatica né dall'introduzione di nuove normative fuorvianti. In particolare, una recente normativa dell'Unione Europea sull'esportazione di computer ha portato a un caso giudiziario, di cui sono a conoscenza, e a una condanna penale. Un immigrato nigeriano, Joe Benson, sta scontando una pena detentiva di sedici mesi nel Regno Unito. Secondo quanto riportato, quelle statistiche decisamente discutibili che ho esaminato in precedenza sarebbero state utilizzate come prove fattuali per il suo caso giudiziario. Questa non è certo giustizia: né per l'ambiente, né per i lavoratori ghanesi impegnati nella combustione di cavi, tantomeno per Joe Benson.

La descrizione del problema dei rifiuti elettronici da parte di giornalisti e attivisti raramente tiene conto delle distinzioni che gli stessi ghanesi fanno tra ciò che è riutilizzabile, ciò che ha valore e ciò che è veramente un rifiuto. Inoltre, l'insieme complesso delle diverse questioni in gioco nelle importazioni va molto al di là della mera gestione dei rifiuti: ci sono i vantaggi che le importazioni di computer generano nello sviluppo di competenze tecniche locali; ci sono i posti di lavoro dei tecnici ghanesi che riparano e ricondizionano gli apparecchi non funzionanti direttamente in loco; ci sono gli accessi alla tecnologia e ai servizi che i dispositivi di seconda mano offrono ai cittadini del Ghana.

Ci sono, inoltre, tutte quelle iniziative volte a proporre una lettura diversa della questione dei rifiuti elettronici in Ghana e a individuare soluzioni per un problema che persiste da tempo. In particolare, un innovativo *maker space*, caratterizzato da uno stile marcatamente ghanese, sta favorendo l'incontro tra chi rigenera i computer, chi ricicla i rottami metallici e la comunità tecnologica locale (http://qamp.net/). Allo stesso modo, i riciclatori di rifiuti elettronici più attenti all'etica, come Robin Ingenthron, promuovono il concetto di "riciclo equo" (*fair trade recycling*) e sostengono, al tempo stesso, il riconoscimento e la valorizzazione dei "geek non bianchi", come i riparatori informatici e i commercianti di rottami che ho presentato in questo lavoro.

Tutti i dispositivi, prima o poi, diventeranno inevitabilmente un problema di gestione dei rifiuti. Finché in Ghana persisteranno la domanda e l'utilizzo di computer, e non verrà avviato un intervento significativo a livello nazionale per affrontare la questione, tale problema continuerà a rimanere irrisolto.

Seconda parte. (Im)mobilità

Nota introduttiva di Giovanna Santanera

È difficile, se non impossibile, parlare di digitale senza considerare il tema della mobilità. Ben prima della diffusione capillare delle tecnologie cosiddette "mobili" – perché, banalmente, si muovono insieme alle persone che le utilizzano – internet veniva compreso in relazione all'abbattimento dei limiti di spazio e tempo e alla nascita di un mondo senza barriere. Erano i primi anni Novanta, la caduta del muro di Berlino e la formazione dello spazio di libera circolazione Schengen si accompagnavano all'espansione su scala globale di mezzi di comunicazione digitali che consentivano l'articolazione di forme inedite di vita e appartenenza transnazionali. Questo immaginario è tuttavia durato poco (per quanto permanga ancora in certe visioni tecno-utopiste) e ben presto è risultato chiaro che il digitale interseca anche progetti e desideri di chiusura ed esclusione, oltre che di apertura e connessione.

Questa sezione si intitola dunque "(Im)mobilità", in quanto affronta insieme le forme di mobilità e immobilità forzata (spaziale, ma anche di riflesso sociale ed esistenziale) intrecciate all'impiego di tecnologie digitali. Il focus del primo testo, sulla Cina, consente di analizzare questi processi a partire da ciò che accade in un paese all'avanguardia dello sviluppo tecnologico, decentrando però lo sguardo oltre il mondo euro-americano.

Il capitolo "Social media e relazioni sociali" è tratto dalla monografia *Social Media in Industrial China* (2016) di Xinyuan Wang, parte del progetto *Why We Post*, diretto da Daniel Miller, già ricordato nell'introduzione a questo volume. Wang ha condotto una ricerca di quindici mesi nel 2013-2014, in una cittadina industriale nella Cina sud-orientale, chiamata con lo pseudonimo di GoodPath, per studiare l'uso dei social media fra gli immigrati cinesi dalle regioni rurali, una popolazione numerosa – 277,47 milioni nel 2015 – chiamata significativamente "fluttuante" (*liudong renkou*), perché in

continuo movimento da una fabbrica all'altra, da una città all'altra. Unico paese al mondo, la Cina ha sviluppato la propria infrastruttura digitale alternativa a quella euro-americana, cosicché la ricerca di Wang è anche un viaggio nel mondo digitale cinese, dove il social media più in voga fra i suoi interlocutori e interlocutrici era QQ (inventato già nel 1999, ben prima di Facebook). Per comprendere il ruolo di QQ e di altri social media, come WeChat e Weibo, nelle vite degli immigrati rurali, Wang ha condotto interviste qualitative, questionari e osservazione partecipante, anche riuscendo a negoziare l'accesso a una fabbrica. Ha svolto parte della ricerca online, cosa che le ha permesso di rimanere in contatto con i suoi interlocutori quando questi cambiavano città, come spesso capitava. Ha infine trascorso un mese a Shanghai, dove ha indagato l'uso dei social media fra coloro che erano nati e cresciuti in città. Questo gruppo di controllo le ha consentito di affinare la sua comprensione della specificità dell'uso dei social media da parte dei migranti rurali.

Xinyuan Wang, che attualmente lavora al Centre for Digital Anthropology del University College London (UCL), ha proseguito negli anni le sue ricerche in Cina, partecipando anche al progetto *Anthropology of Smartphones and Smart Ageing*, ancora una volta diretto da Daniel Miller, sfociato nella pubblicazione di *Ageing with Smartphones in Urban China: From the Cultural to the Digital Revolution in Shanghai* (2023). È co-autrice di *How the World Changed Social Media* (Miller et al. 2016) e *The Global Smartphone: Beyond a Youth Technology* (Miller et al. 2021), entrambi disponibili anche in italiano. Nel 2026, insieme a Daniel Miller, ha invece co-curato il volume collettaneo *Understanding China through Digital Anthropology*, che indaga cosa la Cina è diventata in relazione al digitale e cosa il digitale è diventato in Cina. Oltre l'idea del Great Firewall – la muraglia che filtra le informazioni e blocca le piattaforme digitali diffuse nel resto del mondo – emerge la diversità del digitale interna alla stessa Cina, in un contesto in cui lo stato investe enormemente nello sviluppo tecnologico del paese alla luce di un "nazionalismo digitale".

Il secondo saggio che compone la sezione "(Im)mobilità", intitolato "Produrre minacce: presenze, sensi e figurazione nel controllo delle frontiere tra esseri umani e tecnologia" di Perle Møhl, ci porta invece ai confini dell'Europa, dove il digitale è usato per sorvegliare e respingere le persone migranti. Dagli anni Novanta, le tecnologie biometriche sono diventate centrali nella produzione di forme di mobilità selettiva, che facilitano il

movimento di alcuni (in particolare uomini "bianchi" di classe medio-alta che viaggiano per turismo o affari provenienti dal Nord globale) e rallentano, o bloccano, quello di altri, costruiti come "minaccia". Il volume *The Biometric Border World: Technology, Bodies and Identities on the Move* (Olwig et al. 2020), dal quale è tratto il saggio di Møhl, indaga in una prospettiva antropologica come queste tecnologie siano applicate, percepite e vissute da sviluppatori, polizia, guardie di frontiera, migranti e ONG, con un approccio multi-situato. In particolare, il capitolo di Møhl presenta i risultati di una ricerca etnografica condotta a Ceuta, l'enclave spagnola in Marocco, e all'aeroporto di Copenaghen. Si tratta di due frontiere Schengen, completamente diverse per tipo di tecnologie impiegate, che permettono all'autrice di rilevare la varietà di strumenti di deterrenza che l'Europa impiega ai suoi confini, modi diversi di interpretare gli "intrusi" e di provare a raggirare il sistema. Sono messi in luce gli incontri fra esseri umani e tecnologie, la miriade di micro-decisioni di inclusione ed esclusione che la polizia e le guardie di frontiera prendono, in assenza di dati oggettivi, e il ruolo dei sensi nei processi di costruzione di significato a partire da immagini ambigue dove gli esseri umani compaiono sotto forma di grafici, puntini e macchie che si muovono sugli schermi. Questo lavoro è particolarmente prezioso perché porta l'etnografia in spazi normalmente chiusi alla ricerca. I contatti, mediati da una conoscente, con la polizia danese hanno consentito a Møhl il difficile accesso al campo, condizionando al contempo il suo posizionamento e i suoi margini di movimento. Il tesserino della polizia, all'aeroporto di Copenaghen, le garantiva ogni giorno l'ingresso, ma faceva anche sì che i suoi interlocutori la percepissero come una poliziotta invece che come un'antropologa, vedendo in lei l'incarnazione della frontiera. A Ceuta, invece, la sua identificazione con le guardie era meno netta; in quel contesto i posizionamenti ambigui erano la norma e così Møhl ha potuto con relativa facilità costruire relazioni anche con il personale delle ONG e con le persone migranti, scoprendo la loro conoscenza fine delle tecnologie biometriche del confine.

Questa ricerca si situa all'interno di un interesse più ampio sulle relazioni fra esseri umani e tecnologia che Møhl persegue negli anni applicando metodi improntati all'antropologia visiva e sensoriale. In quest'ottica, ha analizzato non solo il lavoro "tecno-sensoriale" delle guardie di frontiera che presentiamo in questa sezione, ma anche quello dei chirurghi che operano a distanza tramite robot, con la vista di uno schermo che sostituisce

la tattilità della mano sul corpo, o ancora la collaborazione fra sensi umani e sensori tecnologici nei progetti di transizione green del settore marittimo danese, pubblicando su questi temi numerosi articoli. Attualmente, Møhl è professoressa associata alla University of Southern Denmark e ha da poco concluso il progetto di ricerca "AI, Human Skills and Sensory Expertise: Radiologist Enskillment & Deskilling in Breast Cancer Screening" dove ha indagato l'esperienza sensoriale, la conoscenza incorporata e la memoria visiva dei radiologi che utilizzano l'AI nello screening del tumore al seno.

Social media e relazioni sociali*

Xinyuan Wang

Il dinamismo dei social media cinesi è davvero impressionante. Ancora più impressionante, tuttavia, è la velocità di risposta degli utenti cinesi. Essi colgono quasi istantaneamente ogni sottile gesto e movimento consentiti dai social media e li applicano abilmente per gestire le loro relazioni con familiari, amici, partner e persino con estranei online. È emersa tutta una serie di norme sociali relative all'uso dei social media che le persone hanno presto dato per scontate: i social media sono così diventati una parte essenziale della loro vita quotidiana, come se fossero sempre esistiti. In questo capitolo esploreremo diversi tipi di relazioni sociali connesse all'uso dei social media. I risultati di ricerca qui presentati mostrano che i social media non solo sono diventati parte integrante della quotidianità, un luogo in cui le persone vivono parallelamente alla loro esistenza offline, ma offrono anche la possibilità di sperimentare relazioni che non sono pienamente sviluppate, o che non esistono affatto, nelle precedenti situazioni offline. In questo capitolo esploreremo diversi tipi di relazioni sociali, chiamate anche "socialità" in antropologia,[1] in relazione all'uso dei social media.

---

* Titolo originale: Wang, X., (2016), Social Media and Social Relationships, in *Social Media in Industrial China*, London, UCL Press, pp. 97-126. Traduzione a cura di Giovanna Santanera e Paolo Grassi.

1 "Socialità" indica il modo con cui le persone si legano fra loro dando forma alle relazioni sociali e alla società.

1. "Grazie per avermi tenuto nella tua lista di contatti"

Quello che segue è un quadro generale dei contatti sui social media dei migranti rurali. Dall'autunno del 2014, gli utenti di GoodPath sono stati bombardati da un particolare tipo di messaggi di testo proveniente dai loro contatti WeChat. Un messaggio tipico poteva essere questo:

> Mio caro amico, sta facendo freddo, per favore sentiti al caldo perché io tengo molto a te. A proposito, questo è un messaggio di gruppo. Copialo e invialo a tutti i tuoi contatti, così potrai vedere chi ti ha rimosso dalla sua lista di contatti, dato che il sistema te lo segnalerà. Provalo: avrai un quadro chiaro delle tue relazioni sociali. E ti sarà anche comodo eliminare quelli che ti hanno rimosso. Se ricevi questo messaggio, grazie per avermi tenuto nella tua lista di contatti.

Inizia con una frase dolce e premurosa, seguita da alcuni consigli pratici su come ripulire la lista dei propri contatti: questi messaggi di testo sono diventati così popolari tra gli utenti di GoodPath che quasi tutti li hanno ricevuti. Alcuni li hanno trovati fastidiosi, ritenendo che il sottotesto del messaggio fosse: "Non mi importa davvero di te, mi importa solo se tu ti interessi a me". Molti hanno seguito il suggerimento, cercando di capire chi li avesse rimossi. Alcuni hanno effettivamente individuato dei contatti che erano felici di eliminare. Altri hanno persino scoperto con loro grande sorpresa che persone che avevano appena preso in prestito del denaro da loro avevano già cancellato il contatto prima di restituire i soldi; o che ex colleghi che si erano recentemente trasferiti in un'altra città li avevano già eliminati; o ancora, che il loro ex partner, con cui intendevano rimanere amici, aveva interrotto unilateralmente il rapporto.

La popolarità di tali messaggi di gruppo sembra indicare un'insicurezza e un'incertezza diffuse riguardo alle relazioni personali, che possono essere spiegate in parte dai modelli di vita dei migranti rurali. Nel processo di migrazione, questa popolazione "fluttuante" ha vissuto un gran numero di incontri transitori e ha dovuto spesso dire addio agli altri. Durante la ricerca, i migranti rurali, in particolare quelli di mezza età come Lao Zhou, 43 anni, mi parlarono di tanto in tanto delle comunità rurali solidali da cui provenivano (cfr. Skinner 1964):

> Quando ero molto giovane, nel mio villaggio, se una famiglia aveva difficoltà con il raccolto, tutto il villaggio dava una mano. E quando mio nonno morì,

> tutti gli uomini adulti del vicinato vennero a portare la bara... In un certo senso devi farlo, perché tutti ti guardano. Se questa volta non aiuti gli altri, la prossima volta nessuno verrà ad aiutare te.

Mi capitò di osservarlo un altro giorno, all'ora di cena, durante un acquazzone improvviso, in una serata afosa: Lao Zhou si precipitò a raccogliere i suoi vestiti stesi fuori nel cortile comune, ma lasciò sotto la pioggia quelli dei vicini, nonostante quello che mi aveva detto. Quando gli chiesi perché, rispose:

> Vicini? No, non credo che lo siano, chi li conosce? Quasi ogni mese qualcuno si trasferisce e qualcuno se ne va. Non mi interessa conoscerli tutti. Naturalmente, nel mio villaggio avrei raccolto i vestiti dei miei vicini, ma qui le cose sono diverse. Non sono cattivo, cerco solo di essere realistico.

Consapevoli di quanto possa essere effimera una convivenza, i migranti rurali sembravano nutrire poche aspettative riguardo allo sviluppo di relazioni a lungo termine con persone che lavoravano nella stessa catena di montaggio o che affittavano una stanza accanto alla loro. I legami sociali, come quelli con colleghi o vicini, potevano essere molto stretti nel breve termine, ma nel lungo periodo erano considerati fragili e instabili, soprattutto quando una delle parti migrava altrove. L'esperienza di Lao Zhou, che passò da una struttura sociale "super stabile" in una comunità rurale, in cui "tutti ti guardano", a connessioni instabili e superficiali in una vita "fluttuante" – "chi sa chi sono?" – è comune tra i lavoratori migranti a GoodPath. Questo tipo di esperienza ha influenzato l'atteggiamento delle persone nei confronti della vita sociale offline.

Queste differenze aiutano a spiegare il modello di relazione che si riscontra sui social media. Sulla base dell'analisi dei profili QQ di 105 lavoratori migranti, il grafico 4.1 mostra che i rapporti non di parentela sono predominanti sui social media dei migranti rurali. La maggior parte delle relazioni sui social media deriva dalla migrazione. Qui le persone hanno più possibilità di interagire con vari tipi di persone, come "colleghi", "altri amici" e "sconosciuti online". Le etichette delle diverse relazioni sociali seguono i termini colloquiali e le categorie utilizzate dai partecipanti a questa ricerca. Per esempio, molte persone aggiungevano "altri" ad "amici" per indicare che tali amici non erano né compagni di classe, né compaesani, né colleghi. Le categorie non sono nemmeno mutuamente esclusive: la maggior parte dei

compagni di classe erano compaesani e alcuni dei colleghi con cui le persone erano entrate in contatto su QQ erano parenti o compaesani.

Se confrontate con quelle del gruppo di controllo di Shanghai[2], molte delle cifre del grafico relative ai migranti rurali risaltano. Un elemento degno di nota è il gruppo relativamente piccolo dei "compagni di classe". I legami con i compagni di classe sono solitamente molto importanti nella società cinese (Smart 1999); la suddivisione per età nella scuola facilita la formazione di amicizie e gruppi e l'importanza dell'amicizia con i compagni di classe cresce con il passare del tempo (Fried 1969). A Shanghai, oltre il 36% dei contatti sui social media è legato all'istruzione (compagni di classe, amici di scuola), mentre i concetti di "compagni di classe" e "amici di scuola" sono molto vaghi tra i migranti rurali, molti dei quali hanno abbandonato la scuola prematuramente. Inoltre, oltre l'80% dei partecipanti a Shanghai non aveva mai aggiunto estranei ai propri contatti sui social media, figuriamoci stringere amicizia con loro. Al contrario, gli "sconosciuti online", ovvero persone con le quali non si hanno connessioni offline, emergono come una parte importante dei contatti sui social media tra i migranti rurali.

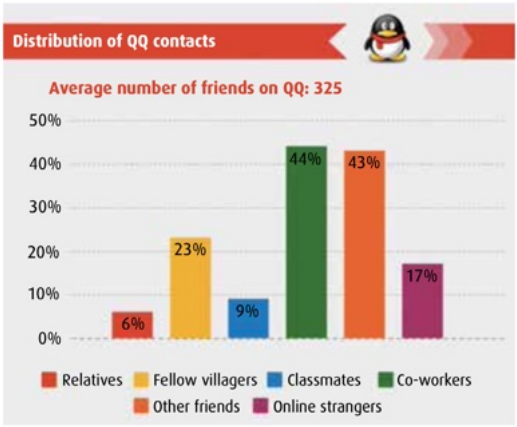


Grafico 1. Distribuzione dei contatti QQ tra i migranti rurali a GoodPath.

2 Come ho scritto nel cap. 1 [del testo *Social Media in Industrial China*, ndt], ho condotto un periodo di ricerca di un mese a Shanghai. Per quanto riguarda la comparazione di questo specifico punto, sono stati esaminati 35 profili dei social media di persone residenti a Shanghai.

In pratica, essere connessi è una cosa, rimanere in contatto è un'altra. Infatti, le semplici cifre relative alla distribuzione dei vari contatti non raccontano nemmeno la metà della storia. Il termine "zombie" (*jiangshi)* era spesso usato dai giovani per riferirsi a quei contatti online con cui non si avevano quasi forme di interazione (chat online, commenti o condivisioni). Alcune persone sceglievano di mantenere questi "zombie" come contatti perché avere un gran numero di connessioni sui social media era considerato un obiettivo desiderabile. Molti ex colleghi e compaesani sono diventati "zombie" su QQ.

Non che questo sia necessariamente un problema. Lu Li, una cameriera di 25 anni che lavora in un ristorante locale, era sempre più riluttante a tenersi in contatto con la sua migliore amica d'infanzia su QQ. Eppure, quando sei anni prima aveva lasciato il villaggio, entrambe avevano aperto un account QQ per rimanere in contatto:

> Ad essere sincera, l'unica cosa di cui potevamo parlare erano i ricordi d'infanzia e nient'altro. Non mi interessa la sua vita al villaggio e lei non riusciva ad apprezzare il mio stile, né a immaginare gli alti e bassi della mia vita qui... Non viviamo più nello stesso mondo, sai... ma non c'è nulla di male nel tenerla sul mio QQ. Online si ha un'immagine migliore se si hanno più amici piuttosto che meno, giusto?

L'esperienza del "lavoro fuori" (*da gong*) aveva ampliato gli orizzonti dei lavoratori e delle lavoratrici migranti, e così una linea invisibile aveva iniziato a separare le persone che erano rimaste nei villaggi da quelle che avevano già sperimentato il "mondo esterno". Anche se la distanza fisica non è più un ostacolo reale, grazie alle tecnologie di comunicazione oggi disponibili, i migranti rurali non riuscivano a mantenere molti dei loro precedenti legami sociali: tra le esperienze e le mentalità di questi due gruppi si era creata una barriera non fisica, che era forse ancora più difficile da superare. Molte di queste differenze rispetto a Shanghai acquistano senso una volta compreso che, come osservato nel capitolo 1, il fattore "push" della necessità economica che un tempo determinava la traiettoria della migrazione dalle campagne alle città è stato ora soppiantato dal fattore "pull" dell'aspirazione alla modernità. Anche questo aspetto deve essere preso in considerazione per spiegare la natura e l'esperienza delle connessioni sui social media che esamino nella prossima sezione.

2. Il principio del "caldo e rumoroso"

Nell'introduzione di questo libro, ho discusso l'importanza delle relazioni interpersonali (*guanxi*) e della faccia (*mianzi*) nell'esplorazione delle relazioni sociali cinesi. Sia il *guanxi* sia il *mianzi* mettono in luce la centralità dell'armonia (*hexie*) dei gruppi sociali, che funge da potente mediatrice tra l'individuo e la società. Più specificamente, un altro principio è ampiamente applicato per ottenere un ambiente armonioso nella vita sociale. Esso può essere letteralmente tradotto come il principio del "caldo e rumoroso".

Di tanto in tanto, le persone dicevano ai propri amici "vieni a lasciare le tue impronte sul mio profilo" (*lai wo kong jian caicai!*), invitandole a visitare i loro profili QQ (Qzone). Su Qzone non solo l'utente ma anche gli altri contatti QQ possono controllare chi ha visitato il profilo. Detto questo, si suppone che si debbano "lasciare impronte" (ovvero commenti sui profili degli altri) per dimostrare l'affetto reciproco. Ad esempio, due ragazze che lavoravano insieme nella stessa catena di montaggio continuavano a lasciare impronte sui rispettivi Qzone dopo il lavoro, anche se si vedevano dieci ore al giorno, ventinove giorni al mese sul posto di lavoro. Di solito le "impronte" assomigliavano a una lunga serie di battute tra amici sul proprio profilo QQ. "Non pensi che con più persone che vengono qui e più impronte lasciate, sembrerà più *renao*?", ha chiesto un'operaia.

"*Re*" in *renao* significa "caldo", mentre "*nao*" significa "rumoroso". Mettendo insieme i due caratteri, *renao*, si ottiene una parola cinese di uso frequente, che si riferisce a un'atmosfera vivace, intensa ed eccitante di connessione sociale. Tradizionalmente *renao* era considerato uno tratto positivo e ideale della vita sociale cinese ed era molto ricercato (Warden e Chen 2009). Per esempio, nei festeggiamenti del Capodanno cinese, l'atmosfera festiva deve essere "calda e rumorosa" (Pan 1993). L'espressione "unirsi al caldo e rumoroso" (*cou renao*) è comunemente usata per descrivere la partecipazione a qualsiasi tipo di incontro sociale. Come mostrato nei capitoli 1 e 2, la vita sociale a GoodPath riguarda qualsiasi raduno di persone e non dipende dal fatto che le persone si ritrovino in uno spazio specificamente designato a tale scopo. Qualsiasi attività in pubblico che sia "calda e rumorosa" diventa quindi automaticamente un evento sociale.

A GoodPath, uno degli eventi più *renao* era lo spettacolo di opera cinese. Ogni due mesi una compagnia di opera tradizionale proveniente da un villaggio vicino metteva in scena uno spettacolo su un palco improvvisato vicino a un parcheggio. Centinaia di persone si radunavano sempre intorno

al palco, anche se non tutti erano interessati all'opera. Il rumore fuori dal palco era forte quanto il canto sul palco. Al termine dello spettacolo, più della metà del pubblico rimaneva seduto a chiacchierare. Sembrava che per molte persone il *renao,* piuttosto che l'opera, fosse il vero motivo per assistere allo spettacolo. Il parallelismo tra il pubblico dell'opera e gli utenti dei social media mostra che l'aspettativa di un ambiente sociale ideale si è spostata dall'offline all'online. I social media sono diventati il luogo principale in cui i coetanei si ritrovano per partecipare al *renao.*

Talvolta, è difficile distinguere il confine sottile tra online e offline quando si tratta di un ambiente "caldo e rumoroso". A GoodPath, gli internet café erano molto popolari tra i giovani uomini. Ogni internet café disponeva di un centinaio di computer. Di notte, approssimativamente il 90% dei computer era in uso e gli utenti maschi rappresentavano circa l'85%. Quasi tutti giocavano a MMOG (Massive Multi-player Online Games). Molti di loro frequentavano l'internet café in gruppo e giocavano insieme ai loro amici. L'internet café era sempre estremamente rumoroso. Come ha spiegato Wuli, un operaio di 21 anni:

> Giocare da solo non è affatto la stessa cosa. Se vinco giocando da solo, nessuno può condividere la mia emozione! Con gli amici posso urlare, facendo sapere a tutti nella stanza che ho vinto: è una sensazione fantastica! ... E poi, sai, si crea un senso di fratellanza quando si va insieme all'internet café e si uccidono i nemici insieme!

Wuli andava all'internet café quasi ogni giorno dopo il lavoro con un gruppo di compaesani che lavorava in fabbrica. Quando il gruppo giocava insieme, parlava così forte che tutti nella stanza potevano sentirlo. Le loro conversazioni non riguardavano necessariamente i videogiochi: potevano vantarsi della propria nuova ragazza o dell'acquisto di un nuovo iPhone. "L'essere umano è parte della macchina", ha detto un direttore di fabbrica. Per gli operai come Wuli, che ricevevano poca attenzione durante l'orario di lavoro, il rumore che facevano nell'internet café rappresentava uno dei pochi momenti in cui ottenere attenzione, cosa che era molto apprezzata. Inoltre, nel capitolo 3 abbiamo visto che, rispetto alle donne, gli uomini erano meno propensi a mostrare il loro legame pubblicando foto di gruppo sui social media. Qui possiamo vedere che ciò non è dovuto all'assenza di legami, ma piuttosto al fatto che il legame maschile si esprime in modo diverso, più fisico e performativo.

Dal lasciare tracce su Qzone al giocare online in un internet café "caldo e rumoroso", il principio del *renao* veniva seguito sia offline che online. Di conseguenza, il confine tra online e offline è diventato molto sfumato. Dopo questa discussione generale sulla "socialità" nei social media, questo capitolo si concentrerà più da vicino sull'uso dei social media in diverse categorie di relazioni sociali significative.

3. Coppie e relazioni familiari più ampie sui social media

Quando vidi Lan per la prima volta, stava producendo fodere per trasportini per animali domestici in un laboratorio buio. Era un piccolo laboratorio sotterraneo, ricavato da una stanza residenziale e nascosto in fondo a una stradina stretta. Quando si accorse della mia presenza, Lan immediatamente chinò ancora di più il capo, zittendo i due bambini che giocavano intorno alla macchina da cucire (fig. 1).



Fig. 1. Lan e i suoi due bambini (uno squarcio di una pittura cinese tradizionale, "Album chiuso", 145x75 cm, autore: Xinyuan Wang).

Ci è voluto un po' di tempo per fare amicizia con Lan, suo figlio di quasi cinque anni e sua figlia di tre. Come molti giovani migranti rurali, Lan, 24 anni, aveva abbandonato la scuola e lasciato il suo villaggio in giovane età alla ricerca di una vita migliore. Cinque anni prima aveva sposato un camionista di un villaggio vicino. Un anno fa la coppia si era trasferita a GoodPath, dove lavorava in una fabbrica. Poi, per sostenersi a vicenda e provvedere meglio ai loro figli piccoli, il marito di Lan aveva accettato un lavoro meglio retribuito a Shanghai, grazie alla mediazione di un compaesano. Tuttavia, il costo della vita per tutta la famiglia a Shanghai era proibitivo. Quindi, come compromesso, il marito lavorava a Shanghai, alloggiando nel dormitorio collettivo, mentre Lan rimaneva a GoodPath per prendersi cura dei figli. Dovette così lasciare il suo lavoro alla catena di montaggio in una fabbrica e accettare un lavoro pagato meno in questa fabbrica clandestina di cucito, gestita da un contadino locale. Il laboratorio offriva maggiore flessibilità e lei poteva portare lì i figli per risparmiare sulle spese dell'asilo. In Lan si può vedere il tipico esempio di donna cinese tradizionale e virtuosa, devota alla sua famiglia. Il suo Qzone conteneva alcuni album "chiusi", non accessibili ai visitatori. "Solo io e mio marito conosciamo la password", spiegò. "Ho caricato solo le foto dei nostri figli negli album, così lui può guardarle lì".

Il marito di Lan è un uomo tranquillo. Lo incontrai solo una volta, quando tornò a trovare la sua famiglia. Quando gli chiesi delle foto dei suoi figli, rimase in silenzio per un po', poi rispose: "Durante il giorno ero troppo occupato. La notte, a letto, quando non riuscivo a dormire ed ero preoccupato, prendevo il mio smartphone e le guardavo... dopo mi sentivo molto meglio". Poi tornò a tacere. Un album QQ è diventato il legame essenziale di questa giovane coppia, un immenso conforto provato da molte altre persone che non avevano altra scelta che vivere separate[3]. Tuttavia, la separazione fisica non era sempre vista in modo negativo dalla famiglia. In alcuni casi, era considerata un grande sollievo, come raccontò Yan Hong, la trentasettenne proprietaria di un salone di bellezza locale:

> Quando era a casa non faceva mai i lavori domestici. Dovevo prendermi cura di nostra figlia, di lui e del negozio. Sai, non sono stata molto fortunata a spo-

3 La storia di Lan è stata presentata nel dipinto "album chiuso", come parte di un progetto di etnografia visuale. [Online] Consultabile all'indirizzo https://www.visualethnographyxy.co.uk/big-paintings (Data di accesso: 10 dicembre 2025).

> sare un uomo così pigro! Ma ora le cose sono diventate più sopportabili. Non ho più bisogno di lavorare come una domestica e ho persino l'impressione che lui si interessi di più a noi su WeChat e QQ. Prima non aveva mai preso l'iniziativa di chiedermi come andasse nostra figlia a scuola, mentre ora me lo chiede di tanto in tanto.

Yan Hong ritiene che il suo matrimonio sia diventato più "sopportabile". Grazie ai social media, la sua vita coniugale, un tempo spiacevole e piena di faccende domestiche, si è trasformata in una vita più solidale e amorevole. Rispetto alle famiglie di migranti rurali, la sua situazione è decisamente migliore. Il marito di Yan Hong è un uomo d'affari che lavora in una città della Cina settentrionale e quindi raramente rimane a casa. Ogni giorno la coppia comunica tramite messaggi vocali su WeChat. Una volta alla settimana fanno una videochiamata di mezz'ora su QQ, durante la quale la figlia di dieci anni, che vive con Yan Hong, si unisce alla conversazione e saluta il padre. Yan Hong sembrava soddisfatta della sua strategia su WeChat:

> [Il messaggio vocale di WeChat] è simile a una telefonata, ma migliore perché non è necessario concordare un orario per la conversazione. Prima, quando lo chiamavo, sembrava sempre impegnato in qualcosa e impaziente... cosa che mi faceva sempre arrabbiare. Ma con i messaggi vocali è come se stessimo parlando, ma in modo più rilassato... Gli lascio messaggi vocali quando voglio e lui mi risponde quando è libero.

L'uso dei messaggi vocali su WeChat variava notevolmente da persona a persona. Per molti giovani, specialmente quelli nelle prime fasi di una relazione sentimentale, i messaggi vocali su WeChat potevano essere inviati e ricevuti così rapidamente da funzionare come una modalità di comunicazione sincrona. Tuttavia, non doveva necessariamente essere così, come nel caso di Yan Hong. Lei scoprì che l'intervallo di tempo fra un messaggio su WeChat e l'altro le permetteva di avere un maggiore controllo sulla comunicazione con suo marito, in precedenza problematica.

Inoltre, le conversazioni "memorizzate" su WeChat hanno portato alcuni benefici inaspettati. Yan aveva alcuni problemi con sua suocera, troppo indulgente con la nipote; diventava sempre molto protettiva nei confronti della bambina quando Yan Hong cercava di stabilire una disciplina in casa:

> Mi sono lamentata di mia suocera su WeChat e mio marito mi ha risposto che "i nonni viziano sempre i bambini, quindi non lasciarla intervenire troppo, fai quello che ritieni necessario"... Il giorno dopo, lei [mia suocera] mi ha rimproverata di nuovo mentre sgridavo mia figlia perché non aveva finito i compiti. Allora le ho detto: "Ok, non posso litigare con te, allora lascia che sia tuo figlio a farlo!". Le ho riprodotto il messaggio vocale di mio marito. È rimasta completamente scioccata perché mio marito non mi aveva mai sostenuta davanti a sua madre.

Il marito di Yan Hong non aveva mai pensato che un frammento della conversazione tra lui e sua moglie potesse essere estrapolato dal contesto originale e utilizzato dalla moglie come argomento contro sua madre, cosa che lui aveva sempre cercato di evitare. Una situazione simile si era verificata anche in altre famiglie. Per esempio, battute tra i membri più giovani della famiglia contenute in messaggi vocali sono state riprodotte ai membri più anziani, causando imbarazzo, oppure sono stati rivelati dei segreti a persone esterne alla famiglia tramite messaggi vocali. Dal punto di vista tecnologico, è possibile registrare una telefonata, ma, prima dell'avvento dei messaggi vocali su WeChat, la registrazione vocale era molto rara; la maggior parte delle conversazioni telefoniche quotidiane non veniva registrata automaticamente. In questo senso, i messaggi vocali su WeChat hanno reso per la prima volta replicabili le conversazioni telefoniche quotidiane delle persone. Di conseguenza, queste ricostruzioni, facilitate dall'uso dei messaggi vocali, sono ormai diventate parte integrante sia della vita familiare sia della vita sociale in senso più ampio.

Data la penetrazione molto più elevata degli smartphone e dei social media tra gli anziani nelle aree urbane della Cina, il mese di ricerca condotto a Shanghai (luglio 2014) rivelò alcuni nuovi modi di utilizzo dei social media nei rapporti di parentela, che non avevo osservato a GoodPath. Per esempio, la sorveglianza sui social media da parte dei membri anziani della famiglia era diventata un problema tra le persone a Shanghai:

> Oh mio Dio, non hai idea di quanto sia diventato fastidioso da quando mia madre è diventata mia amica su WeChat. Ho pubblicato qualcosa dopo mezzanotte e lei ha lasciato un commento, rimproverandomi di andare a letto prima. Ho pubblicato alcune foto con i miei amici che si divertivano in un locale e lei mi ha chiamato il giorno dopo, rimproverandomi perché non avevo una ragazza seria... Alla fine ho dovuto bloccarla in quei post "delicati".

Huang, un funzionario aziendale di 28 anni, decise di autocensurarsi per sfuggire alla sorveglianza continua di sua madre. Rispetto alla maggior parte degli uomini che cercavano di non includere i propri genitori sui social media, le donne sembravano accettare maggiormente la presenza dei propri familiari su questi canali. Jing Yu Qi, una guida turistica di 32 anni, scoprì che WeChat poteva essere un ottimo strumento di protezione dai membri più anziani della sua famiglia:

> È vero che a volte erano un po' invadenti riguardo alle mie questioni personali, ma è sempre così, con o senza WeChat. E su WeChat posso ignorare le loro domande o rispondere più tardi, quando sono di buon umore. Di persona non puoi farlo; dato che sei giovane, non puoi dire di no in faccia o ignorarli... Per me, WeChat è come un "cuscinetto".

Questo utilizzo ha in realtà molti punti in comune con la strategia di Yan Hong su WeChat nei confronti del marito.

I gruppi WeChat sono diventati popolari anche tra le famiglie nucleari di Shanghai, che sono così in contatto fra loro in maniera efficace. Ad esempio, sul WeChat di Fan c'è un gruppo chiamato "Nonno, cosa c'è per cena?". Fan, che lavora nel settore dei media a Shanghai, ha spiegato che il nome del gruppo WeChat deriva dalla tradizione familiare secondo cui ogni due settimane la grande famiglia, composta da quattro nuclei familiari, cerca di organizzare una cena presso la casa del nonno:

> All'inizio, il gruppo WeChat era principalmente funzionale, perché consentiva comodamente di sapere chi sarebbe venuto a cena senza dover chiamare ogni famiglia una per una. Non ricordo quando uno dei miei zii ha iniziato a pubblicare alcune foto sul gruppo, ma altri hanno preso ispirazione e hanno iniziato a pubblicare varie cose, come notizie di famiglia o barzellette... ora ci aggiorniamo praticamente ogni giorno nel gruppo. E la cosa divertente è che durante la cena in famiglia, faccia a faccia, continuiamo a chiacchierare degli argomenti trattati nel nostro gruppo WeChat.

Per Fan, il gruppo familiare su WeChat è diventato come una cena virtuale di famiglia. Alcuni hanno anche scoperto che l'interazione con i membri più anziani della famiglia sul gruppo WeChat permetteva loro di scoprire aspetti nuovi dei parenti. Ding Yi Han, un'artista freelance sulla trentina che vive a Shanghai, ha descritto come WeChat abbia trasformato il suo rapporto con i membri più anziani della famiglia:

> Non l'avevo mai visto sorridere come un bambino, sapete: il padre tradizionale e tipico non sorride mai in quel modo. Ma, da quando abbiamo il gruppo WeChat di famiglia, in qualche modo ha imparato a usare gli sticker di WeChat e all'improvviso ho scoperto che non era più il padre serio che conoscevo prima. È diventato così divertente e persino infantile. Non è solo mio padre; anche mio nonno ha imparato a usare WeChat quest'anno. Anche lui è diventato una persona adorabile, voglio dire, prima era solo il "nonno", capisci cosa intendo?... Penso che questa sia la cosa migliore che WeChat abbia mai portato a me e a tutta la mia famiglia.

Gli sticker di WeChat (fig. 2) sono una funzione molto popolare dell'applicazione. Sono disponibili centinaia di set di sticker. Nella tradizionale società patriarcale cinese, i membri maschi più anziani della famiglia dovrebbero essere seri (Jankowiak 2002), ma grazie a questi simpatici sticker, i membri più giovani della famiglia hanno iniziato a scoprire il lato "umano" dei loro padri e nonni. Allo stesso tempo, per la generazione più anziana, WeChat ha anche aperto una finestra sulla cultura giovanile.

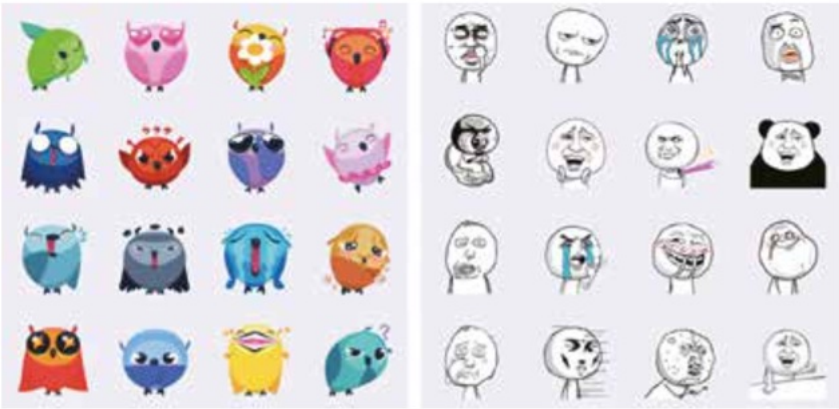


Fig. 2. Esempi di sticker di WeChat.

Ci sono due chiare tendenze di trasformazione sociale in atto dietro le osservazioni sull'uso dei social media nei rapporti di parentela qui discusse. Una è la massiccia migrazione dalle campagne alle città e l'inevitabile rottura dei legami di parentela che questa porta con sé; l'altra è la crescente popo-

larità dei social media e degli smartphone tra le persone a basso reddito e tra la popolazione anziana. Nella storia di Lan vediamo un tipico modello familiare di migranti rurali, dove l'uso dei social media ha contribuito a superare le grandi distanze fisiche e a mantenere unita la famiglia; elementi come "l'album bloccato" con una password condivisa tra i membri della famiglia hanno reso possibile la genitorialità "a distanza". La storia di Yan Hong, al contrario, riflette un uso piuttosto diverso. Qui la nuova funzionalità fornita da WeChat, la messaggistica vocale, è stata sfruttata per rompere la routine e la gerarchia della vita familiare preesistenti. Ciò può essere approfondito alla luce dei risultati della parte di ricerca condotta a Shanghai, che hanno messo in luce che alcuni nuovi aspetti della parentela sono stati "scoperti" attraverso l'uso dei social media. Dagli album online, ai messaggi vocali, agli adesivi, i social media cambiano la pratica delle relazioni familiari, fornendo diverse nuove possibilità di comunicazione.

Durante il periodo della ricerca, nel 2013-2014, l'uso dei social media a GoodPath era ancora limitato principalmente alla generazione più giovane (di età inferiore ai 35 anni). La maggior parte delle relazioni sociali online era ancora tra coetanei e pochissime persone erano in contatto con parenti anziani su QQ. La comunicazione tra genitori e figli adulti, o tra membri anziani di una famiglia numerosa, rimaneva essenzialmente via telefono. Pertanto, la discussione qui riportata sull'uso dei social media nelle relazioni familiari tra i migranti rurali si riferisce solo alle giovani coppie o ai parenti giovani in famiglie numerose. Tuttavia, l'uso dei social media nelle relazioni sentimentali è ormai diffuso tra i giovani.

4. Relazioni sentimentali sui social media

Ogni giorno dopo il lavoro, un gruppo di giovani operaie lasciava insieme la fabbrica, mano nella mano. Erano tutte ragazze single e i pettegolezzi sulle relazioni sentimentali erano sempre il loro argomento di conversazione preferito. Le ragazze chiacchieravano animatamente durante i dieci minuti di cammino dalla fabbrica ai dormitori; tutte cercavano di contribuire al quotidiano "momento dei pettegolezzi":

> "Ehi, hai sentito che lui le ha appena chiesto il numero QQ? Sono rimasta sorpresa che volesse aggiungerla su QQ!"

> "Davvero? Non sapevo che lui fosse interessato a lei. Oh no, è davvero una brutta notizia per la sua ex ragazza. Qualche giorno fa ho visto il suo nuovo stato su QQ... sembra che lei rimpianga davvero la rottura. Guarda, guarda…"

La ragazza, quindi, tirò fuori il suo smartphone, mostrando alle amiche la prova che aveva trovato su QQ. Il semplice fatto che uomini e donne si aggiungessero su QQ poteva essere facilmente interpretato come un gesto romantico, poiché, secondo le parole di una ragazza, "QQ non viene utilizzato per parlare di affari o altre cose; QQ serve per innamorarsi (*tan lian ai*)". È ormai opinione quasi unanime tra i giovani che una delle funzioni principali dei social media sia quella di sviluppare e mantenere relazioni sentimentali. Xiao Lin, un operaio ventenne, mi inviò dei messaggi QQ spiegandomi come QQ lo avesse aiutato a diventare un amante migliore: "Su QQ sono molto più audace e romantico... semplicemente non diresti quelle dolci parole faccia a faccia... E quando chattavamo su QQ usavo un sacco di adesivi carini, che mi facevano sembrare davvero divertente".

Molti giovani lavoratori migranti, come Xiao Lin, pensavano di poter essere amanti migliori sui social media. Gli adesivi e le emoji vivaci arricchiscono l'espressività delle persone; il ritardo temporale consente un margine di manovra maggiore per una comunicazione strategica. Dietro gli schermi dei loro smartphone, le persone si sentono più sicure e fiduciose. Piuttosto che una forma ridotta di interazione intima, le relazioni romantiche sui social media sono diventate una modalità efficace che combina voce, immagine e testo, oltre a emoji e adesivi. C'è un altro motivo per cui i social media sono considerati un luogo dove esprimere l'amore romantico: una dimostrazione pubblica di amore offline è solitamente disapprovata a GoodPath. Camminare mano nella mano era l'interazione più intima che si potesse vedere per strada. Xiao Yu, un'apprendista parrucchiera di 21 anni, pubblicò su QQ delle foto in cui baciava il suo ragazzo, poiché percepiva QQ come un luogo romantico e liberatorio dove potere mostrare la propria intimità, poiché il "pubblico" era diverso: "Nelle grandi città la gente non fa storie [per i baci in pubblico]. Ma qui alcune persone tradizionaliste potrebbero non gradirlo... ma la cosa positiva è che non sono sui miei contatti QQ!"

Le foto dei baci di Xiao Yu suscitarono molti commenti. Piuttosto che sentirsi in imbarazzo, lei pensò che fosse proprio quello che cercava: "Quando pubblichi qualcosa del genere, sai già quali saranno i commenti della gente. Se non sono sicura, allora non lo pubblico", spiegò Xiao Yu. Alla domanda "pensi a quale tipo di reazione riceverai quando pubblichi qualcosa sui social

media?", la maggior parte dei partecipanti alla ricerca, sia a GoodPath sia a Shanghai, rispose di sì. Inoltre, in molti casi, il pubblico immaginato e la reazione presupposta giustificavano la pubblicazione. Qualche giorno dopo, Xiao Yu finalmente rivelò il vero motivo dietro alla pubblicazione delle foto del bacio: voleva avvertire un'altra ragazza di stare lontana dal suo ragazzo, poiché pensava che la ragazza le stesse con il fiato addosso[4]. "È così fastidiosa, continua a flirtare con lui (il ragazzo di Xiao Yu) sul suo Qzone. Ma è cieca? Sono abbastanza sicura che abbia visto la foto del bacio sul mio Qzone".

Nelle relazioni sentimentali, la sorveglianza sui social media può portare alla gelosia in vari modi. Ad esempio, una risposta tardiva a un messaggio su WeChat può far sentire trascurati, soprattutto quando si può vedere che il partner è attivo su altre piattaforme social. Situazioni come quella descritta da Cai, una cameriera di 22 anni che lavora in un ristorante, sono molto comuni: "Gli ho mandato un messaggio mezz'ora fa; non ha risposto, ma dieci minuti fa ha aggiornato il suo stato su QQ... questo mi ha fatto arrabbiare". Era sempre online durante il giorno mentre lavorava al ristorante; le molteplici piattaforme di social media utilizzate dal suo ragazzo le permettevano di rimanere costantemente in contatto con lui, ma questo rendeva anche più difficile al suo ragazzo nasconderle qualcosa. Molti giovani condividevano insicurezze simili riguardo alle loro relazioni sentimentali. Così si lamentava Zhu, un operaio di vent'anni: "Lei [la sua ragazza] non ha mai menzionato la nostra relazione sul suo QQ. La mia sensazione è che non sia così coinvolta, o forse mi sta nascondendo qualcosa?".

Poiché i profili sui social media sono continuamente sottoposti a un controllo più rigoroso rispetto alla maggior parte degli spazi offline, per molti giovani come Zhu una relazione sentimentale acquista "legittimità" solo dopo essere stata resa pubblica sui social media. Tuttavia, nella pratica, il tentativo di rendere pubblica una relazione può rivelarsi controproducente. Lujia, un operaio, creò un gruppo QQ con 78 contatti per conquistare la fiducia della sua nuova ragazza. Spiegò: "La mia ragazza ha detto che non era sicura del mio amore, a meno che non lo dimostrassi in pubblico (*gong kai*); una volta creato il gruppo QQ e dimostrato il mio amore per lei, mi avrebbe creduto".

4 Su QQ le visite al sito sono registrate e rese visibili. Tuttavia, uno dei servizi a pagamento consente agli utenti di visitare i profili degli altri senza essere registrati.

Su questo gruppo QQ, ogni poche ore Lujia scriveva qualcosa del tipo "... tesoro, sei la donna più bella della mia vita e ti amo tantissimo". Chiaramente non tutti trovavano la dichiarazione d'amore di Lujia così dolce come la sua compagna e la maggior parte delle persone presto lasciò il gruppo. Come si lamentò un ex membro, "pensava che QQ fosse il suo spazio personale dove poter fare quello che voleva... Ma perché dovrei leggere pagine e pagine di sciocchezze che mi fanno venire la pelle d'oca?". Qui è evidente che il "pubblico" si sentiva estremamente disturbato e offeso. A differenza dei post sui propri profili social, i messaggi di Lujia sul gruppo QQ, che cercavano costantemente di attirare l'attenzione delle persone su qualcosa di poco rilevante per loro, erano vissuti come intrusivi e inappropriati.

Tuttavia, nella maggior parte dei casi, erano state sviluppate strategie sottili atte alla dimostrazione pubblica di amore su QQ. Era molto comune vedere una coppia scambiarsi messaggi che gli altri non sarebbero stati in grado di comprendere, perché all'oscuro del contesto del dialogo. Ad esempio, una conversazione tra una giovane coppia su Qzone che poteva essere vista da tutti i contatti online era:

> "Non dimenticare che mi hai promesso che non glielo avresti detto".
> "Sì, te l'ho promesso, e non gliel'ho assolutamente detto, anzi, le ho detto che mi hai detto quelle tre parole il giorno del mio compleanno, e lei è rimasta piacevolmente sorpresa. Te l'avevo detto che le piacevi".

Sebbene le informazioni sostanziali contenute nella corrispondenza sopra riportata fossero molto limitate, tutti coloro che hanno letto il dialogo capirono che queste due persone erano molto vicine e che la loro relazione era esclusiva. Questo è esattamente il motivo per cui, invece di farlo in una chat privata, apparentemente più comoda e riservata, la coppia scelse di parlare segretamente "in pubblico". Tramite queste conversazioni intime, "in codice", su QQ, le coppie mostravano abilmente il loro amore in pubblico senza disturbare troppo gli altri.

L'esposizione delle relazioni personali sui social media non è sempre sinonimo di emozioni positive. Litigare sui social media, ad esempio, era considerato un colpo fatale per una relazione sentimentale. Huang Ling, un'operaia di 19 anni, ha spiegato il problema: "Ogni volta che avevamo qualche attrito, lui aggiornava immediatamente il suo stato su QQ con frasi del tipo 'per favore, presentatemi delle ragazze, ho bisogno di una fidanzata, bla bla bla...'. Lo odiavo davvero per questo!".

Due settimane dopo la loro rottura, Huang Ling continuava a lamentarsi dell'uso oltraggioso che il suo ex faceva di QQ e tutte le sue amiche condividevano il suo risentimento. Come osservò una delle sue amiche più care: "Come ha potuto dire una cosa del genere senza riguardo per il luogo e la situazione (*chang he*)? Voleva solo farla sfigurare". Ling applicò alcune "sanzioni mediatiche" per affrontare le conseguenze della rottura. Prima di tutto bloccò il suo Qzone, cosicché nessuno potesse visualizzarlo, a parte lei stessa. "Ho bisogno di un po' di spazio, capisci? Non voglio che la gente spettegoli sulla mia rottura. Anche se lo fanno per gentilezza, lo trovo comunque fastidioso".

Il cugino maggiore di Huang Ling la chiamò persino a tarda notte per chiederle cosa fosse successo dopo aver visto il suo "insolito" aggiornamento di stato su QQ. Lei si sentì in imbarazzo a spiegare il motivo ai suoi amici e parenti e quindi bloccò l'unico canale (Qzone) attraverso il quale la maggior parte di loro riceveva sue notizie. Dopo quattro giorni, Huang Ling riaprì il suo Qzone, avendo prima cancellato tutti i suoi precedenti aggiornamenti di stato. Nel frattempo, gli aggiornamenti di Huang Ling su WeChat erano molto significativi, persino drammatici. Durante i quattro giorni "senza QQ" pubblicò su WeChat un gran numero di commenti carichi di emozioni. Un giorno pubblicò persino una foto del suo braccio, inciso con una lametta (fig. 3). I due caratteri cinesi "sanguinanti" sulla pelle significano odio (*hen)* e amore (*ai)*. Sembra che solo incidendo la propria pelle potesse esprimere appieno i suoi forti sentimenti riguardo alla frustrante rottura. Mi disse:

> Poiché alcuni dei miei familiari sono su Qzone, non voglio spaventare i miei parenti e gli altri amici. La cerchia di amici su WeChat è invece molto più ristretta; la maggior parte di loro sono solo colleghi di fabbrica, quindi non mi causerà troppi problemi. E lui [l'ex fidanzato] vedrà comunque la foto, dato che è anche mio amico su WeChat.



Fig. 3. Una foto della pelle incisa, sul WeChat di Huang Ling.

Se consideriamo la storia di Huang Ling insieme ai racconti di Xiao Yu, che pubblicò incautamente una foto di un bacio su Qzone, e di Lujia, che ebbe meno successo nel mostrare pubblicamente il suo amore su un gruppo QQ, emerge un quadro più comprensibile. Innanzitutto, dobbiamo riconoscere che i social media offrono molte possibilità; consentono alle persone di vivere relazioni sentimentali online con molta più libertà rispetto alle situazioni offline. I social media sono anche diventati un'arena fondamentale delle relazioni sentimentali nella vita quotidiana. Tuttavia, la dimensione liberatoria non comporta un minor numero di norme sociali. Sono emerse quasi immediatamente nuove regole che stabiliscono cosa è appropriato o meno sui social media, quando si tratta di relazioni sentimentali. Per esempio, la divulgazione di problemi privati tra coppie di solito causava un enorme imbarazzo, provocando conseguenze ancora peggiori rispetto a un'analoga situazione offline. Il sociologo Erving Goffman (1975) ha usato la parola "frame" per spiegare come il comportamento delle persone sia influenzato dagli elementi che costituiscono il contesto dell'azione. Nel contesto online, le persone non solo erano consapevoli della natura privata/pubblica dei social media, ma giocavano anche intenzionalmente con essa per esprimere l'esclusività e l'intimità delle relazioni, anche se non tutti, inizialmente, ci erano riusciti.

Pertanto, le frequenti e molto apprezzate dimostrazioni pubbliche d'affetto sui social media ci mostrano come l'occhio del pubblico percepito sui

social media sia altrettanto potente che in un contesto non digitale. Online, i giovani migranti rurali possono essere liberi dalla disapprovazione e dal giudizio dei parenti anziani e dei compaesani, ma le opinioni dei loro coetanei o anche di estranei sono considerate importanti e possono anche causare preoccupazione. Indipendentemente dal tipo di regole sociali che si seguono, finché ci sono "gli altri" esiste sempre il rischio di "perdere la faccia" e talvolta l'incertezza di chi sta guardando online esacerba l'ansia.

Un altro aspetto emerso dal variegato utilizzo dei social media nelle relazioni sentimentali è che, per comprendere appieno la socialità online, è necessario prendere in considerazione l'intera gamma di strumenti di comunicazione disponibili. Come suggerito dal concetto di "polymedia" (Madianou e Miller 2012), non ha senso studiare solo una particolare piattaforma mediatica isolatamente: il significato e l'uso di ciascuna di esse prende forma in relazione alle altre. Come dimostra chiaramente la situazione di Huang Ling, la sua scelta di WeChat aveva senso solo se connessa al ruolo che QQ e i telefoni cellulari svolgevano nella sua vita sociale. Inoltre, in un ambiente polimediale, una volta che si possiede uno smartphone o un computer, la scelta fra diversi media non è più influenzata dall'accessibilità o dal costo, ma riguarda piuttosto questioni sociali e morali. Per esempio, nel caso di Lujia, la sua decisione di utilizzare la messaggistica di gruppo QQ per dichiarare il suo amore alla fidanzata è stata considerata molto inappropriata. L'approccio polimediale e le argomentazioni avanzate a proposito delle nuove norme sociali sui social media non si limitano all'analisi delle relazioni sentimentali. Vedremo ora come si applicano allo stesso modo all'analisi di tutti i tipi di relazioni sui social media.

5. L'amicizia sui social media

Un'opinione diffusa riguardo ai contatti dei social media a GoodPath, soprattutto tra i giovani, era fondamentalmente "più sono, meglio è". Alla domanda su quanti amici avessero sui social media, molti risposero con orgoglio: "Innumerevoli, almeno centinaia!". Alcuni aggiungsero commenti come "avere più amici è lo scopo dei social media" o "lavorare fuori è vedere il mondo e farsi più amici". Nella maggior parte dei casi, avere un gran numero di amici sui social media era considerato una prova convincente del proprio fascino personale e del proprio gusto moderno. Bing Bing, una ca-

meriera di 23 anni che lavorava in un ristorante locale, espresse un'opinione condivisa da molti giovani delle zone rurali: avere molti amici è una parte essenziale dell'esperienza di essere una cittadina moderna.

> Se rimani in un piccolo villaggio non capirai mai l'importanza dell'amicizia. Ma fuori, il mondo è diverso; le persone che vivono in città hanno molte occasioni di incontrare nuovi amici e hanno molti amici, e gli amici condividono momenti di gioia e di tristezza, si aiutano a vicenda... Intendo dire che i veri amici sono così.

Detto questo, nel lavoro sul campo non è stato difficile notare che nelle situazioni offline le persone cercavano comunque di non essere presentate o indicate agli altri semplicemente come "amici" (*peng you*). Nella maggior parte dei casi, utilizzavano espressioni come "i miei compaesani" (*lao xiang*) o "i miei colleghi di lavoro" (*gong you*). Alla persona veniva sempre aggiunta un'identità "extra". "Presentare qualcuno come un 'amico' non fornisce alcuna informazione sul rapporto tra te e la persona" (Smart 1999) e la società cinese tradizionalmente considera i legami non di parentela meno importanti e meno formali. Un'altra ricerca sul confronto tra il networking tra la popolazione cinese e quella americana sembra rafforzare l'osservazione compiuta a GoodPath. Essa mostra che in Cina, in media, il 6,6% delle persone nominate è stato descritto come amico, mentre negli Stati Uniti la percentuale è del 67,8% (Ruan 1993). E i cinesi non sono gli unici. In molte altre società il concetto di "amicizia" come forma di relazione sociale ha iniziato ad acquisire importanza solo a seguito dei processi di industrializzazione e modernizzazione, che hanno permesso (o costretto) le persone a incontrare individui con i quali lavorare al di fuori della propria rete di parenti e compaesani (Bell e Coleman 1999). L'esperienza dell'amicizia sembra essere cambiata a causa dell'uso dei social media. I risultati della ricerca riportati in questo capitolo mostrano che, per i lavoratori migranti, i social media sono uno spazio in cui non solo esplorare e sperimentare l'amicizia, ma anche valorizzarla in modo diverso.

La storia di Feige, un conducente di carrelli elevatori di 37 anni, è un esempio tipico che illustra bene questo aspetto. Feige aveva tre migliori amici, che chiamava "i miei buoni fratelli" (*hao xiong di*). I quattro uomini lavoravano nella stessa sezione di una fabbrica. Il legame tra persone provenienti dalla stessa città natale è sempre molto importante tra i migranti rurali quando si tratta di reti sociali; è una regola d'oro nella "giungla" delle

fabbriche. I compagni di villaggio dovrebbero aiutarsi e difendersi a vicenda, formando così vari gruppi nelle fabbriche. Per quanto riguarda l'assunzione di nuovi lavoratori, i capi reparto (*duan zhang)* – quelli al livello più basso della gerarchia manageriale – hanno voce in capitolo. In pratica, i capi reparto cercano sempre di assumere nuovi lavoratori tra i loro compaesani, in modo da rafforzare il loro status nella fabbrica. Il bullismo è comune e le vittime sono sempre coloro che non hanno né parenti né compaesani sul posto di lavoro. Per questo motivo Feige e gli altri tre lavoratori, provenienti da province diverse, diventarono "naturalmente" le vittime. Per farla breve, dopo aver sopportato il bullismo per un paio di mesi, questi quattro colleghi alla fine persero la pazienza e scatenarono una rissa con il gruppo dominante, composto da oltre venti lavoratori. I quattro rimasero gravemente feriti e furono licenziati. "Anche se abbiamo perso la rissa, abbiamo vinto l'amicizia", disse Feige. È stato in questo contesto che Feige, per la prima volta, riuscì a creare un forte legame emotivo con i suoi colleghi. La situazione che ha vissuto è comune tra i lavoratori migranti delle fabbriche. Per la maggior parte delle persone, in una situazione in cui domina il nepotismo, è molto difficile stabilire un'amicizia stabile con colleghi che non provengono dalla stessa famiglia o dallo stesso villaggio, a meno che non si verifichi un evento drammatico in cui l'amicizia abbia la possibilità di essere valorizzata. Inoltre, anche quando ciò accade, mantenere tale amicizia nella vita instabile dei migranti rurali è solitamente molto difficile.

Purtroppo, la preziosa storia di amicizia di Feige non ebbe un lieto fine. Dopo essere stati licenziati, i quattro uomini intrapresero strade diverse. All'inizio, pur vivendo in luoghi differenti, riuscirono a mantenersi in contatto tramite QQ e telefonate, ma con il passare del tempo tali legami si affievolirono gradualmente. Cinque anni dopo, uno degli amici venne ucciso da un'esplosione nella fabbrica di fuochi d'artificio nella quale lavorava. La vedova chiamò spesso i tre uomini rimasti, chiedendo aiuto finanziario, e questo diede il colpo di grazia al legame di amicizia. "A volte non hai davvero scelta: la vita ti costringe a diventare più realista e perdi i tuoi amici", disse Feige. Da allora non è mai più riuscito ad avere amici così cari come quelli del suo precedente posto di lavoro. Tuttavia, non si considerava una persona priva di amicizie.

Su QQ Feige aveva più di quindici gruppi e partecipava attivamente a tre di questi. I membri di questi gruppi QQ erano per lo più operai con un retroterra rurale simile. Feige non li aveva mai incontrati di persona, ma

loro sembravano conoscerlo decisamente meglio dei suoi colleghi che trascorrevano molto tempo con lui ogni giorno. "Online siamo molto aperti e diciamo tutto quello che vogliamo. Ho raccontato molte cose ai miei amici QQ", raccontò Feige. Feige non aveva mai temuto che i suoi amici QQ rivelassero i suoi segreti poiché tutti i gruppi QQ a cui aveva aderito erano anonimi. Nessuno nel gruppo conosceva il vero nome, l'indirizzo offline o altri dettagli personali degli altri membri. Di solito le persone si raccontavano cosa facevano, senza però fornire ulteriori dettagli.

Feige era molto popolare tra i suoi amici su QQ. La gente lo trovava divertente e intelligente e gli chiedeva sempre la sua opinione su eventi sociali e notizie, considerandolo una sorta di opinion leader. Gradualmente, l'attaccamento emotivo di Feige ai suoi gruppi QQ crebbe al punto da non riuscire a sopportare di stare lontano da loro nemmeno per un breve periodo: "Quando dovevo ricaricare il cellulare e rimanevo senza per un po', mi sentivo irrequieto e ansioso, come se una parte molto importante di me fosse rimasta indietro... e quando finalmente lo riprendevo, non vedevo l'ora di controllare il mio QQ". L'amicizia online era molto apprezzata da Feige e questo non è raro tra i migranti rurali. Soprattutto nella situazione specifica di una vita "fluttuante", gli amici online sembrano essere gli unici che non cambieranno mai posto; in un certo senso QQ stesso è diventato un amico fedele, sempre presente e che non delude mai le persone. Tuttavia, questo non spiega il motivo per cui Feige non fosse riuscito a mantenere online le sue precedenti amicizie offline. Per rispondere a questa domanda, dobbiamo fare un passo indietro e considerare le aspettative sull'amicizia. Qui il commento di Feige sui suoi amici online sembra fornire una nuova prospettiva:

> Loro [gli amici online] mi apprezzano e parlano con me perché mi stimano sinceramente, non perché sono ricco e possono chiedermi prestiti in denaro, o perché sono potente e possono ottenere un lavoro grazie a me. Qui tutto è molto più genuino, senza che entrino in gioco il potere e il denaro... L'amicizia è molto più genuina (*geng chun*) su QQ.

Feige considerava il legame con i suoi amici su QQ, che non aveva mai incontrato nella vita reale, più "puro" (*geng chun*) rispetto alle relazioni offline, poiché online non ci sono preoccupazioni pratiche. Inoltre, ai lavoratori migranti come Feige, spesso frustrati dal loro status sociale, i social media offrono nuove possibilità di socialità libere dalla gerarchia sociale e dalla discriminazione.

Curiosamente, le persone che godono di uno status socio-economico elevato sembrano avere gli stessi problemi con i loro amici offline. La signora Cheng, proprietaria di una fabbrica locale, evitò una riunione dei compagni di scuola. Il motivo fu che l'ultima volta che aveva partecipato al ritrovo aveva ricevuto almeno sei telefonate dai suoi ex compagni, che le chiedevano aiuto finanziario o di altro tipo. Come osservò con rammarico: "Credo che la società odierna sia molto pragmatica. A volte mi sento molto confusa e frustrata. Si dice che il rapporto tra ex compagni di classe sia il più puro che esista, perché non comporta alcun vantaggio o interesse. Ma nel mio caso non era più vero". La signora Cheng non era l'unica. Molti proprietari di fabbriche o funzionari locali, persone ricche e potenti della zona, avevano lo stesso problema: le persone stringevano amicizia con loro per interesse. Un funzionario locale in pensione commentò come, dopo il suo pensionamento l'anno precedente, si fosse improvvisamente reso conto che "molti amici che prima erano gentili con me sono praticamente scomparsi... nessuna telefonata, nessun messaggio, figuriamoci venire a trovarmi durante le festività... perché per loro ora sono inutile".

Su WeChat la signora Cheng visitava spesso un gruppo in cui le mamme condividevano le loro esperienze di crescita dei figli. Lì poteva parlare delle sue difficoltà nel gestire i suoi due figli adolescenti. È emerso che solo su WeChat, con le amiche di WeChat, la signora Cheng si sentiva libera dallo stress e trovava un grande sostegno:

> A casa tutti sono impegnati con le faccende della fabbrica... ma qui [nel gruppo WeChat delle mamme] sono una mamma: solo una mamma, non la proprietaria di una fabbrica. Mostro la mia debolezza e ricevo molto sostegno e conforto... Non so esattamente chi siano, ma so che sono tutte mamme e condividiamo i nostri problemi l'una con l'altra.

I lavoratori migranti cinesi e i proprietari delle fabbriche rappresentano probabilmente i due poli estremi della ricchezza nel campo dell'industria cinese, eppure entrambi sembrano disposti a stringere amicizia e a comunicare con estranei online. Nello studio dei social media ci si chiede costantemente se sia possibile una vera amicizia in un ambiente virtuale o se le relazioni sociali perdano la loro autenticità a causa dei social media (cfr. Cocking e Matthews 2000, Fröding e Peterson 2012, Turkle 2011). Ciò è dovuto principalmente al presupposto che una delle conseguenze inevitabili della crescente mediazione tecnologica delle relazioni sociali sia la perdita di

genuinità. Tuttavia, tali argomenti implicano un discorso occidentale, del tutto inappropriato in una situazione come quella cinese, che sta vivendo una traiettoria opposta. In questo luogo della Cina, le amicizie sui social media mediate dalla tecnologia digitale erano percepite come più autentiche delle relazioni offline, che in molti casi erano fortemente mediate (o "inquinate", come si usa dire) da fattori quali la ricchezza e lo status sociale. Al di fuori di tali discorsi controversi, la premessa antropologica è che la vita offline è sempre mediata da una norma sociale; se non esistono relazioni non mediate, non esiste tale opposizione all'autenticità.

Queste constatazioni aiutano a dare un senso più chiaro all'osservazione effettuata all'inizio di questo capitolo attraverso il grafico 1. Sul QQ dei migranti rurali, il 43% sono "altri amici" e il 17% sono "sconosciuti online"; quindi, quasi due terzi dei contatti non hanno quasi nulla a che fare con legami di parentela, affiliazione regionale o legami scolastici, i tre tipi di relazione più apprezzati nella società cinese. E il termine generico usato per riferirsi a questi contatti è "amico": un tipo di relazione che era meno valorizzato, o quasi inesistente nella pratica, nella gerarchia della socialità della precedente società tradizionale. La situazione a GoodPath è in netto contrasto con l'enorme dibattito in Occidente sulla natura dell'amicizia su piattaforme come Facebook (cfr. Elder 2014, Hartup 1995, Tong et al. 2008, Vallor 2012), dove ci si chiede se l'amicizia perda o meno autenticità sui social media. Per quanto riguarda il primo aspetto, tuttavia, il concetto moderno di "amicizia" era praticamente inesistente nella società tradizionale, data la predominanza dei legami di parentela e delle relazioni su base regionale. È sui social media che le persone hanno avuto la possibilità di esplorare e praticare appieno queste nuove relazioni. Dal punto di vista della Cina, quindi, l'approccio occidentale allo studio dell'amicizia sui social media appare piuttosto inappropriato.

L'amicizia online è diventata un'integrazione alla vita sociale e tale socialità facilita il processo di modernizzazione dei migranti rurali. Tra i motivi per cui questi ritenevano più difficile fare amicizia offline che sui social media figuravano il poco tempo trascorso a scuola e la natura transitoria e instabile delle loro vite, nonché l'uso utilitaristico delle reti sociali (*guanxi*) per sopravvivere. L'ultimo aspetto della socialità online che verrà discusso in questo capitolo, quello della privacy, ne è una conseguenza, in quanto ancora una volta le situazioni online e offline sono molto diverse e i social media sono percepiti dai migranti rurali come un'occasione importante per diventare moderni.

6. Yin si (privacy) sui social media

Nella discussione sulle relazioni sentimentali sui social media riportata sopra, è emerso che la pubblica dimostrazione d'amore di Lujia sul gruppo QQ non fu accolta bene. Ciò è dovuto in parte al fatto che i suoi amici QQ ritennero che il suo comportamento violasse il loro spazio privato. Tuttavia, data l'esperienza della vita offline a GoodPath, una tale enfasi sulla "privacy" appare come qualcosa di insolito.

> Ovviamente sai che le persone possono vederti, ma sono affari loro, io faccio le mie cose, cose normali, niente di male, e perché dovrei preoccuparmene così tanto... Se ti preoccupi, significa che stai facendo qualcosa di sbagliato, qualcosa di nascosto, quindi non mi interessa.

La vita quotidiana del signor Ma, un negoziante di 43 anni, si svolge letteralmente per strada. Sua moglie cucina tre pasti al giorno su una stufa a bricchetti cilindrica sul marciapiede pedonale. La coppia va a dormire sul letto all'interno del negozio di alimentari dopo la chiusura serale. Durante il giorno tutti passano davanti alla loro vetrina e possono vedere esattamente cosa stanno facendo. La maggior parte delle persone a GoodPath sarebbe d'accordo con il punto di vista del signor Ma, ed è abbastanza comune credere che se le persone vogliono evitare lo sguardo degli altri ci deve essere qualcosa di strano.

A rigor di termini, non esiste una parola cinese che significhi "privacy". Il termine cinese *yinsi* è ampiamente utilizzato, ma in realtà significa "qualcosa di segreto che dovrebbe essere nascosto agli altri" ed è formato dalla combinazione di due caratteri, *yin* (che significa "nascondere") e *si* (che significa "segreto", con la connotazione di "illegale") (Guan 1995). Dal punto di vista linguistico, *yinsi* in cinese non è neutro ma negativo, in accordo con una cultura che attribuisce grande importanza al diritto della collettività (McDougall e Hansson 2002). La privacy si riferisce a qualcosa di molto più ampio della segretezza e l'etimologia della parola inglese "privacy" è suggestiva. La forma latina di base significa "essere singolo", con il significato implicito di "non essere una persona solitaria, quanto un soggetto che si confronta con le potenziali pretese di altre persone" (Hirshleifer 1980). Le persone mantengono la privacy per vari motivi, ma il più delle volte la loro scelta implica stabilire i confini entro i quali sentirsi a proprio agio. In una società collettivista come quella cinese, tuttavia, esistono pressioni sociali

che inducono a considerare "niente come privato e a etichettare il rifiuto di divulgare informazioni private come vergognoso e da tenere nascosto"[5]. A GoodPath si percepisce chiaramente tale pressione sociale, così come la convinzione diffusa che "tutto ciò che si cerca di nascondere ai membri della famiglia dev'essere qualcosa di sbagliato". Nell'esperienza comune, la linea di demarcazione tra "privacy" e "segretezza" è molto sottile. In una famiglia numerosa non ci sono porte (o le porte sono sempre aperte) tra le stanze. Rimanere a casa con la porta della propria camera chiusa è considerato qualcosa di strano e le persone entrano nelle stanze degli altri senza bussare. La situazione delle famiglie di migranti rurali non è dissimile da quella descritta nella società cinese dell'epoca tarda imperiale, dove "la privacy non era un diritto legale ma un privilegio flessibile, il cui confine variava a seconda dello status sociale di ciascuno in contesti specifici" (Yan 2003).

È difficile generalizzare sulla Cina in termini di privacy. Gli studi attuali si sono concentrati sulla trasformazione del concetto di privacy nella Cina contemporanea, dimostrando una crescente enfasi sul diritto individuale alla privacy e alla riservatezza dei dati, nonché il crescente desiderio dei giovani della privacy in stile occidentale (Lü 2005, McDougall 2001, Wang 2011). Tuttavia, la maggior parte degli studi riguarda solo le élite, la classe media e le popolazioni urbane ed è quindi poco rilevante per una discussione relativa ai migranti rurali cinesi. In questo caso, le etnografie dei migranti rurali e delle loro esperienze di vita sarebbero più significative. Inoltre, anche se la ricerca ha messo in evidenza che recentemente nei villaggi cinesi le richieste di uno spazio privato sono cresciute a seguito del cambiamento del modello di famiglia da allargata a nucleare (dove le coppie possono mantenere la loro indipendenza e privacy dai membri anziani della famiglia) (Yan 1997, 2003), tale tendenza non è stata riscontrata tra le famiglie di migranti rurali. Ciò è dovuto in gran parte al fatto che, a differenza dei villaggi dove è possibile avere case spaziose, le famiglie di migranti rurali semplicemente non possono permettersi uno spazio abitativo sufficiente per rendere questo possibile[6]. Da questo punto di vista, i migranti rurali vivono in realtà in una situazione ancora peggiore di coloro che sono rimasti nei villaggi. Questi ultimi potrebbero non avere necessariamente una forte consapevolezza della

5 James, G., Privacy vs. Secrecy. [Online] Consultabile all'indirizzo: http:// www.jamesgrubman.com/ sites/ default/ files/. Privacy- v- Secrecy.pdf

6 Per questo, la questione della privacy non può essere ridotta all'idea che le persone abbiano il bisogno di base di avere un qualche spazio privato.

privacy in termini di autonomia e libertà individuali, ma almeno possono godere di un qualche spazio privato.

In questo contesto, possiamo esaminare più approfonditamente il ruolo svolto dai social media e dagli smartphone nella vita privata dei migranti rurali. Come già osservato in precedenza, dopo la rottura con il suo compagno, Huang Ling scelse diverse piattaforme social per sfuggire al controllo dei membri più anziani della famiglia. La natura pubblica/privata dei social media non solo fu riconosciuta, ma anche sfruttata e manipolata per gestire le relazioni sociali. Tuttavia, non tutti erano bravi come Huang Ling. Molti impararono dai propri errori.

Per esempio, Hudong, un commerciante sulla trentina, proveniva da una famiglia di migranti rurali. Per vari motivi non aveva un rapporto stretto con suo zio, che viveva in una città vicina. Tuttavia, in quanto suo parente, avrebbe dovuto partecipare alla cena di famiglia a casa sua. Per evitarla, disse, con una bugia innocente, che doveva fare degli straordinari. Tutto andò bene fino a quando la nipote di Hudong, sua amica su WeChat, mostrò accidentalmente alla riunione di famiglia alcune foto che lo ritraevano a cena con i suoi amici. Com'era prevedibile, lo zio di Hudong si infuriò e scoppiò una crisi familiare. La prima cosa che Hudong fece dopo la "fuga di notizie" fu bloccare sua nipote su WeChat. Suddivise in seguito i suoi contatti in diverse categorie in modo da poter personalizzare la visibilità di ogni post tramite le impostazioni di privacy.

Huang Ling e Hudong hanno entrambi fatto uno sforzo per proteggere la loro privacy sui social media. Al contrario, per molti altri giovani migranti provenienti dalle zone rurali, i social media sono sinonimo di privacy. È questa l'opinione di CiCi, una diciassettenne apprendista parrucchiera:

> Su QQ sono totalmente libera. Le persone che possono vedere il mio profilo sono miei amici e approvano quello che faccio online: quanto a quegli idioti pedanti, non possono vedere il mio QQ... È la mia privacy, no?

La prima volta che CiCi ha sentito la parola "privacy" è stata in una soap opera televisiva alcuni anni fa. La parola le sembrava molto alla moda e moderna. Ora, sul profilo QQ di CiCi, i visitatori vengono accolti da questa pagina di benvenuto (fig. 4). L'intera pagina è rosa, persino le unghie della modella e i testi sono di questo colore, il preferito di CiCi. Oltre al viso "carino" della modella e al gesto della mano "cool e ribelle", si può leggere:

Non sono una ragazza tenera e dolce. Sono spensierata e disinvolta; ogni tanto dico parolacce; odio le persone innaturali; odio quelle donne che fingono di "conoscere il mondo" davanti alle altre donne e di "non sapere nulla" davanti agli uomini... puoi giocare con tutto, ma non giocare con i miei sentimenti, che siano di amicizia o d'amore; non sei abbastanza bravo per giocare con i miei sentimenti.



Fig. 4. La homepage del profilo QQ di CiCi.

Nel dormitorio collettivo in cui vive, CiCi non ha quasi nessuno spazio privato. Quattro giovani donne dormono insieme in due letti matrimoniali, in una stanza senza altri mobili. Gli effetti personali sono visibili a tutte. Eppure, per CiCi questo è il paradiso: quando lavorava in fabbrica, una sola stanza ospitava otto operaie. Come lei stessa ricorda: "Di notte, tutte chiacchieravano al telefono con i loro fidanzati, creando un rumore simile a quello di un mercato alimentare... sembrava che non ci fossero segreti, perché ci si poteva sempre sentire e vedere". Per avere un po' di privacy, CiCi aveva iniziato a mandare più messaggi su QQ, invece di parlare al telefono con il suo ragazzo di allora. Come CiCi, la maggior parte dei lavoratori e lavoratrici migranti di GoodPath non ha mai avuto uno spazio privato al

riparo dagli sguardi altrui. In un contesto simile, i social media offrono effettivamente un luogo in cui potere ritagliarsi un po' di privacy. Sui social media è possibile "chiudere la porta", come Huang Ling dopo la sua rottura, o rifiutare visite inaspettate, come Hudong su WeChat, per evitare conflitti tra parenti. Oppure, come CiCi, è possibile godersi la libertà di QQ, dove non ci sono coinquiline che ascoltano e vedono tutto, né anziani che fanno commenti di disapprovazione.

Quando si esamina la questione specifica dell'esperienza della privacy in Cina, tra persone cresciute in una società collettivista in cui mantenere uno spazio privato era solitamente stigmatizzato, si può affermare con certezza che, anziché rappresentare una minaccia alla privacy, i social media e gli smartphone ne facilitino in realtà l'esperienza. Detto questo, l'esperienza della privacy è relativa al contesto e va letta in relazione alla tradizione collettivista: i social media aumentano la privacy, ma non hanno ancora raggiunto i livelli di alcuni paesi occidentali.

La privacy non riguarda la presenza o meno di uno sguardo pubblico, ma piuttosto dipende dal controllo delle questioni personali che le persone sentono o meno di avere e dal sentirsi o meno a proprio agio in una determinata situazione. I concetti di pubblico e privato sono sempre relativi. Quando le persone scelgono di registrare i propri pensieri e le proprie storie sui social media, riconoscono che questi saranno esposti allo sguardo pubblico. Tuttavia, data la relativa assenza di partecipanti anziani, questo pubblico online è percepito come significativamente diverso da quello offline. I pettegolezzi offline possono facilmente avere conseguenze dannose, mentre le chat online, con coetanei che la pensano allo stesso modo e sconosciuti amichevoli che non sono collegati a nessuno di significativo e quindi non rappresentano una minaccia, offrono l'opportunità di abbassare le loro inibizioni e parlare apertamente senza troppa paura (Simmel 1950). Inoltre, la condivisione di segreti crea sempre un forte senso di appartenenza (Simmel 1906). Pertanto, è spesso possibile osservare persone che espongono volontariamente i propri pensieri privati ad altri utenti online.

7. Conclusione

Questo capitolo è iniziato con un grafico relativamente astratto utilizzato per caratterizzare il complesso modello della vita sociale online. I migranti rurali hanno in qualche modo attenuato il rapporto con i compagni di classe e i parenti dei loro villaggi. Sembrano invece mostrare maggiore interesse nel coltivare nuove relazioni con persone online e persino con estranei. Alla fine di questo capitolo, si spera che il grafico non sia più così astratto. Una questione centrale nella vita sociale cinese è il processo di *zuoren,* che letteralmente significa "diventare una persona" o "rendersi una persona" (Tu 1985). Il significato implicito di *zuoren* rinvia al fatto che in Cina non si pensa di nascere come persone complete: solo attraverso il processo di auto-coltivazione e socializzazione si diventa gradualmente una persona morale. Tuttavia, la chiave per comprendere questo termine è rendersi conto che in Cina il processo attraverso cui si diventa una persona "completa" è socializzato e non è una semplice ricerca individuale (Yan 2013). Le relazioni tra parenti, partner sentimentali, amici, compagni di classe e colleghi contribuiscono al processo di "diventare una persona". *Zuoren* non è mai stato un concetto individualizzante nella vita dei cinesi. Al contrario*, zuoren,* come termine colloquiale, è spesso usato in relazione alla vita sociale. A GoodPath si sente spesso qualcuno elogiare una persona perché "sa fare *zuoren*" (*hui zuoren)*, ovvero è brava a gestire le relazioni sociali. Di conseguenza, una delle critiche principali rivolte a chi è goffo nella vita sociale o ha difficoltà a seguire le norme sociali è "non sa fare *zuoren*", che letteralmente significa "non ha imparato a diventare una persona". Da questo punto di vista, le riflessioni in questo capitolo rappresentano un tentativo di comprendere il ruolo che i social media svolgono nel processo di formazione degli individui cinesi come esseri umani completi. Sui social media le persone negoziano collettivamente cosa sono le relazioni personali e cosa vogliono che siano.

Esaminando nel dettaglio le singole storie possiamo comprendere non solo perché il modello mostrato nel grafico 1 abbia senso, ma anche perché sia estremamente importante. Le relazioni personali sono spesso il fattore principale che determina il senso di felicità, la fiducia e la capacità delle persone di cavarsela nel mondo moderno. Oltre a fornirci informazioni su un mezzo di comunicazione, i social media sono uno dei luoghi migliori per osservare i desideri e le inquietudini della Cina moderna e le preoccupazioni che riguardano alcuni suoi sviluppi specifici. In contrasto con le descrizioni tradizionali della parentela e della socialità cinese, possiamo vedere che

l'effetto radicale dei social media è meglio compreso non semplicemente come causa, ma piuttosto come un allineamento con altri cambiamenti radicali vissuti nelle vite dei migranti rurali in una città industriale. Questi includono l'emergere di un nuovo concetto di amicizia, la creazione di uno spazio relativamente autonomo non solo per la privacy, ma anche per la dichiarazione pubblica di intimità e per la formazione di relazioni nettamente diverse da quelle basate sulla parentela e sul luogo di origine.

Questo è stato forse un momento particolarmente propizio per studiare la relazione tra l'uso dei social media e la socialità nella Cina moderna. La popolazione di questo campo di ricerca non era composta solo da migranti cinesi che si erano trasferiti dalle zone rurali a quelle urbane; erano anche "immigrati digitali" (Prensky 2001), una generazione unica che è cresciuta nell'era analogica, ma che ha aderito alla rivoluzione tecnologica. Quindi, per comprendere le trasformazioni in atto sui social media, dobbiamo prima riconoscere la differenza radicale rappresentata dalla Cina rurale storica, nonché la situazione estrema dei migranti rurali. Il principio del "caldo e rumoroso", discusso all'inizio di questo capitolo, e la "scoperta" della privacy sui social media, evidenziata alla fine, sembrano segnare i due estremi della vita sociale esplorata e vissuta sui social media dai migranti rurali. Qui la continuità della vita sociale rurale ha incontrato e si è mescolata con la nuova pratica della vita moderna.

Considerare l'intero spettro della socialità online, d'altro canto, ci aiuta a comprendere meglio cosa siano i social media. In precedenza, i principali modi con cui le persone comunicavano erano i mass media e la comunicazione uno-a-uno. Sui social media, tuttavia, queste due modalità si incontrano grazie a quella che abbiamo chiamato "socialità modulabile" (Miller et al. 2016). Qui operano due scale, una che va dal privato al pubblico e l'altra che va dal gruppo più piccolo a quello più grande. Ad esempio, come abbiamo visto, la modifica delle impostazioni di privacy di Hudong su WeChat ridusse la portata dei suoi post da una trasmissione completamente pubblica a una più limitata; al contrario, la pubblica dimostrazione d'amore di Lujia lo portò ad ampliare il target dei suoi messaggi privati da un piccolo gruppo a uno più ampio. Nel frattempo, la strategia di Yan Hong di utilizzare i messaggi vocali di WeChat aveva lo scopo di "trasferire" le informazioni da un gruppo privato a un altro; la sua leggera modifica della dimensione del gruppo da due persone (la coppia) a tre persone (la coppia e sua suocera) cambiò significativamente il suo rapporto con la suocera. Allo stesso modo,

bloccando l'album QQ, la coppia di Lan creò uno spazio più privato ed esclusivo. Tutti questi casi mostrano come i social media, come forme di socialità scalabile, consentano alle persone di ottenere un controllo migliore della loro vita sociale.

Riferimenti bibliografici

Bell, S., Coleman, S., eds., (1999), *The Anthropology of Friendship*, Oxford, Berg.

Cocking, D., Matthews, S., (2000), Unreal Friends, *Ethics and Information Technology*, 2, 4, pp. 223-231.

Elder, A., (2014), Excellent Online Friendships: An Aristotelian Defense of Social Media, *Ethics and Information Technology*, 16, 4, pp. 287-297.

Froding, B., Peterson, M., (2012), Why Virtual Friendship is no Genuine Friendship, *Ethics and Information Technology*, 14, 3, pp. 201-207.

Goffman, E., (1975), *Frame Analysis*, Harmondsworth, Penguin.

Guan, S., (1995), *Cross-Culture Communication and English Learning*, Beijing, Peking University Press, pp. 37-41.

Hartup, W., (1995), The Three Faces of Friendship, *Journal of Social and Personal Relationships*, 12, 4, pp. 569-574.

Hirshleifer, J., (1980), Privacy: Its Origin, Function, and Future, *The Journal of Legal Studies*, 9, 4, pp. 649-664.

Jankowiak, W., (2002), Proper Men and Proper Women: Parental Affection in the Chinese Family, in Browned, S., Wasserstrom, J., eds., *Chinese Femininities/Chinese Masculinities: A reader*, Berkeley, University of California Press, pp. 361-381.

Lü, Y., (2005), Privacy and Data Privacy Issues in Contemporary China, *Ethics and Information Technology*, 7, 1, pp. 7-15.

MacDougall, B., (2001), Privacy in Contemporary China: A Survey of Student Opinion, *China Information*, 15, 2, pp. 140-152.

MacDougall, B., Hansson, A., eds., (2002), *Chinese Concepts of Privacy. Vol. 55*, Leiden, Brill.

Madianou, M., Miller, D., (2012), *Migration and New Media*, London, Routledge.

Miller, D., et al., (2016), *How the World Changed Social Media*, London, UCL Press.

Pan, I., (1993), Renao: A Socio-Psychological Phenomenon of Chinese, *Indigenous Psychological Research*, 1, pp. 330-337.
Prensky, M., (2001), Digital Natives, Digital Immigrants, *On the Horizon*, 9, 5, pp. 1-6.
Ruan, D., (1993), Interpersonal Networks and Workplace Controls in Urban China, *Australian Journal of Chinese Affairs,* 29, pp. 89-105.
Simmel, G., (1906), The Sociology of Secrecy and Secret Societies, *American Journal of Sociology*, 11, 4, pp. 441-498.
Simmel, G., (1950), *The Sociology of Georg Simmel*, New York, Free Press.
Smart, A., (1999), Expression of Interest: Friendship and *Guanxi* in Chinese Society, in Bell, S., Coleman, S., eds., *The Anthropology of Friendship*, Oxford, Berg, pp. 119-136.
Skinner, G.W., (1964), Marketing and Social Structure in Rural China, Part 1, *The Journal of Asian Studies,* 24, 1, pp. 3-43.
Tong, S., et al., (2008), Too Much of a Good Thing? The Relationship between Number of Friends and Interpersonal Impressions on Facebook, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 3, pp. 531-549.
Tu, W., (1985), *Confucian Thought. Selfhood as a Creative Transformation*, Albany, State University of New York Press.
Turkle, S., (2011), *Alone Together*, New York, Basic Books.
Vallor, S., (2012), Flourishing on Facebook: Virtue Friendship and New Social Media, *Ethics and Information Technology*, 14, 3, 185-199.
Wang, H., (2011), *Protecting Privacy in China: A Research on China's Privacy Standards and the Possibility of Establishing the Right to Privacy and the Information Privacy Protection Legislation in Modern China*, Berlin, Springer.
Warden, C., Chen, F., (2009), When Hot and Noisy is Good: Chinese Values of *Renao* and Consumption Metaphors, *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistics* 21, 2, pp. 216-231.
Yan, Y., (1997), The Triumph of Conjugality: Structural Transformation of Family Relations in a Chinese Village, *Ethnology*, 36, 3, pp. 191-217.
Yan, Y., (2003), *Private Life Under Socialism: Love, Intimacy, and Family Change in a Chinese Village*, 1949-1999, Stanford, Stanford University Press.
Yan, Y., (2013), The Drive for Success and the Ethics of the Striving Individual, in Stafford, C., ed., *Ordinary Ethics in China*, New York, London, Bloomsbury Academic, pp. 263-289.

Produrre minacce: presenze, sensi e figurazione nel controllo delle frontiere tra esseri umani e tecnologia*

Perle Møhl

Le tecnologie biometriche e le "frontiere intelligenti" sono generalmente associate a sistemi automatizzati complessi e altamente tecnologici che controllano i documenti di identità sulla base del riconoscimento (Commissione Europea 2014, Sanchez del Rio et al. 2016), come i sistemi di riconoscimento facciale associato a potenziali minacce. Tuttavia, come vedremo, tecnologie più semplici, spesso analogiche, che si limitano a rilevare la presenza fisica, possono essere altrettanto efficaci nell'inibire tali presunte minacce. Infatti, telecamere a infrarossi, radar, sensori tattili e rilevatori acustici possono identificare la presenza di qualcosa o qualcuno, ma senza riconoscerli come individui. Sono *place-oriented* e possono captare segni di vita e altre forme di presenza, o sostanze, emissioni di calore e suoni, e possono anche, in una certa misura, qualificare tale presenza. Se effettuano un confronto, lo fanno rilevando somiglianze con categorie note – si tratta di un asino, un uccello, un essere umano? – ma non con individui riconoscibili. I collegamenti che stabiliscono sono generalmente tra un corpo e un luogo, ed è proprio quel collegamento, quella presenza, che può definire il corpo come

* Titolo originale: Møhl, P., (2020), "Is it a Donkey?" Presences, Senses and Figuration in Human-Technological Border Control, in Olwig, F.O., Grünenberg, K., Møhl, P., and Simonsen, A., *The Biometric Border World. Technologies, Bodies and Identities on the Move*, London, Routledge, pp. 100-114. Traduzione a cura di Giovanna Santanera. Il titolo in italiano, per desiderio dell'autrice, non corrisponde alla traduzione letterale della versione originale in inglese.

una minaccia, un'intrusione, un corpo nel posto sbagliato. Come affermano alcuni fornitori, queste tecnologie sviluppano un'attività di "consapevolezza situazionale" (Dynetics 2018). Il lavoro di intelligenza selettiva consiste nel determinare la qualità della presenza e, se questa viene definita come una minaccia, nel dissuadere o arrestare il corpo intruso.

Questo capitolo descrive e analizza il funzionamento di una serie di tecnologie biometriche di rilevamento della presenza utilizzate per controllare i tentativi di violazione delle frontiere a Ceuta, in Spagna, utilizzando diversi tipi di dispositivi visivi, sonori e tattili che "vedono", "ascoltano" e "sentono" presenze e persone nascoste. Il capitolo analizza inoltre queste pratiche tecnologiche di controllo delle frontiere e i soggetti che producono, confrontandole con un sistema di rilevamento della presenza utilizzato all'aeroporto di Copenaghen per monitorare il flusso dei passeggeri, intesi come corpi che si muovono nello spazio. Le tecnologie impiegate sono tutte biometriche in quanto misurano e identificano le qualità dei corpi, ma, a differenza di tecnologie come il riconoscimento facciale, esse mettono in relazione tali qualità principalmente con parametri spaziali e non con dati o identificativi delocalizzati. Inoltre, come vedremo, esse hanno un rapporto molto diverso con il corpo e con quelle che potremmo chiamare le "premesse della vita". Sono proprio queste differenze e le loro qualità esistenziali e semiotiche o di costruzione di senso che vorrei approfondire in questo capitolo.

Prendendo in prestito la categoria di "consapevolezza situazionale", elaborata dagli sviluppatori di tecnologie di rilevamento, l'analisi ruota attorno a questioni che riguardano l'addestramento dei sensi, la categorizzazione, la selettività e l'attribuzione di significato a entità amorfe, discutendo come una presenza possa diventare una minaccia, nonché i tipi di scambi che avvengono intorno alle recinzioni di confine, inquadrando il lavoro di produzione della frontiera come un fuoco incrociato di scrutinio e sorveglianza.

1. Rilevamento della presenza, Ceuta

Ceuta è un'enclave urbana spagnola nel nord del Marocco e ha una superficie di soli 19,5 km^2. È stata un avamposto europeo sin dall'inizio del XV secolo e un importante sito strategico e commerciale per il controllo dell'accesso al Mediterraneo. Passata dal dominio portoghese a quello spagnolo nel 1668, Ceuta è diventata un tassello essenziale delle frontiere esterne dell'Europa e,

successivamente, dell'area Schengen, con l'ingresso della Spagna nell'UE nel 1986 (Gold 2000, Pallister-Wilkins 2017). Il centro storico è separato dal continente africano da un'immensa fortificazione, delimitata da un canale di acqua marina, risalente al periodo fenicio e ricostruita dagli spagnoli nel XVII secolo per scongiurare gli attacchi marocchini e portoghesi. Oggi è un monumento che ricorda la posizione politica storicamente precaria e contesa dell'enclave.

Oltre alla fortificazione ampiamente collegata da ponti e principalmente simbolica, oggi due confini separano Ceuta dal resto del mondo. A nord, lo stretto di Gibilterra, con i suoi forti venti e le sue potenti correnti, divide Ceuta dalla terraferma spagnola e dal continente europeo. Lo stretto funge da "confine naturale", essendo incorporato nelle fortificazioni europee e nelle tattiche di deterrenza di Schengen. I migranti che tentano di attraversare lo stretto dal Marocco devono superare condizioni meteorologiche difficili e mutevoli, oltre che correnti estremamente forti, e il loro naufragio spesso non viene registrato. Queste sparizioni possono essere classificate come conseguenze delle forze naturali delle quali nessuna entità politica o autorità può essere ritenuta responsabile. Lo stretto svolge quindi lo stesso ruolo del deserto di Sonora lungo il confine tra Stati Uniti e Messico, sollevando le autorità dalla loro responsabilità per le morti e spazzando via ogni prova dei crimini (De León 2015). Il canale aperto è stretto e facilmente sorvegliabile, pattugliato sia dalla guardia costiera spagnola sia da quella marocchina. Se intercettate da quest'ultima, le imbarcazioni dei migranti vengono riportate in Marocco. Attraversare lo stretto con il traghetto da Ceuta alla Spagna continentale è un'altra opzione, come vedremo.

A sud, Ceuta è separata dal Marocco e dal resto del continente africano da un'immensa doppia recinzione dotata di sensori e tecnologie di sorveglianza. La barriera, iniziata nei primi anni Novanta con piccole recinzioni di filo spinato relativamente simboliche, si è oggi trasformata in un colosso di pali d'acciaio, griglie metalliche, torri di guardia, cemento, canali di scolo e filo spinato (cfr. anche Andersson 2016, Pallister-Wilkins 2017, Saddiki 2017). Tuttavia, nonostante il suo aspetto imponente e il suo continuo rafforzamento, sostenuto da tecnologie apparentemente sempre più efficienti, la recinzione viene regolarmente scavalcata da numerosi gruppi di migranti. Come affermano le stesse guardie di frontiera, è solo una questione di tempo prima che crolli, fisicamente o simbolicamente. Sono infatti l'immensità della recinzione e il suo "cablaggio" tecnologico che, come ha osservato

Ruben Andersson, hanno innescato questi assalti massicci: ora è necessario un gran numero di persone per scavalcare (Andersson 2016).

Sia il confine marittimo, sia la recinzione sono potenziati da tecnologie di sorveglianza. In entrambe le zone di confine, telecamere a lungo raggio e a infrarossi (IR) e radar rilevano presenze a distanza nell'entroterra e in mare, mentre diversi tipi di sensori tattili vengono utilizzati per rilevare presenze più vicine. Alcuni sono integrati nella struttura stessa della recinzione o addirittura abilmente intrecciati e nascosti nel filo spinato. Un altro tipo è costituito dai rilevatori di presenza mobili che la polizia e le guardie di frontiera portano con sé quando ispezionano i camion e i container in partenza per la terraferma con il traghetto.

In questa particolare località, le tecnologie sono quindi utilizzate principalmente per rilevare presenze indesiderate, definite come minacce. E le presenze minacciose, in questo contesto di frontiera, sono costituite da due categorie principali: i "migranti irregolari" e i clandestini. I primi sono persone che cercano di entrare a Ceuta dal Marocco, scavalcando la recinzione (di gran lunga il gruppo più numeroso, composto principalmente da migranti subsahariani e, in misura minore, da nordafricani, mediorientali e asiatici)[1] oppure ricorrendo all'opzione molto più costosa di farsi trasportare da una moto d'acqua. I clandestini sono coloro che si nascondono all'interno delle automobili che attraversano il valico di frontiera via terra, a Tarajal II. Provengono per lo più dai paesi subsahariani più ricchi – poiché si tratta di un'opzione costosa – o, come vedremo più avanti, dal Marocco, nel caso di camion diretti verso la Spagna continentale con il traghetto. In questo capitolo, tuttavia, non mi interessa tanto l'origine effettiva dei diversi gruppi e delle persone che tentano di attraversare il confine, quanto il modo in cui essi appaiono come segni e vengono letti, interpretati e classificati dalle guardie di frontiera in combinazione con le tecnologie di rilevamento della presenza. E, invertendo la prospettiva, mi interessa come alcuni migranti sviluppino le proprie tecnologie e competenze per leggere, interpretare e aggirare il confine e le sue modalità di deterrenza.

1 Durante la mia ricerca sul campo nel 2017, una media di 1.100 persone soggiornava nel Centro de Estancia Temporal Inmigrantes, in attesa che i loro casi fossero esaminati; quell'anno erano entrati a Ceuta un totale di 2.244 "migranti irregolari" (El Faro de Ceuta 2018). La grande maggioranza, circa il 70%, era costituita da uomini subsahariani che erano entrati saltando la recinzione e che non avevano richiesto asilo, più una manciata di donne che avevano attraversato il confine in automobile o su moto d'acqua. Il resto era costituito principalmente da uomini algerini, siriani e srilanchesi.

2. Cuori che battono

"Quando un camion si appresta a lasciare Ceuta, le guardie di frontiera a volte intervengono per ispezionare i carichi e i container con i loro dispositivi di rilevamento della presenza", mi dice l'ufficiale della Guardia Civil Fernando mentre attraversiamo la zona portuale durante un pattugliamento di routine a bordo del suo SUV verde e bianco. "Il dispositivo di rilevamento", spiega, "è composto da un sensore, simile a un enorme microfono, che può essere fissato all'esterno di un container o di un camion. Il sensore è estremamente sensibile alla pressione, quindi è in grado di rilevare il suono del battito cardiaco umano". Il sistema, come ho appreso in seguito, è regolato per filtrare i "rumori", ovvero i suoni e le altre onde di pressione che non corrispondono alla fisiologia del battito cardiaco umano e al suo particolare timbro e ritmo, come quelli prodotti dai motori, dalle condizioni meteorologiche e da altri animali. Un altro sistema consente agli agenti di rilevare il suono e i ritmi particolari della respirazione umana. Il battito cardiaco e la respirazione sono, come affermano gli sviluppatori della tecnologia, "segni vitali... che non possono essere nascosti" (Kurihara e Watanabe 2011). In altre parole, la tecnologia si basa sul fatto che non è possibile controllare, ovvero fermare, il battito cardiaco o la respirazione senza annullare le premesse stesse della vita.

"Nascondersi come clandestini nei camion diretti nella Spagna continentale è un metodo molto diffuso tra i migranti illegali che cercano di attraversare lo Stretto di Gibilterra", spiega Fernando. È in corso il carnevale e tra un paio di settimane le attrazioni saranno smantellate e i camion saranno pronti a imbarcarsi sul traghetto per tornare sulla terraferma. "La polizia e la Guardia Civil svolgono da alcuni anni un'operazione di sorveglianza delle frontiere, *Operación Fin de Feria*, alla fine del carnevale. L'anno scorso hanno ottenuto risultati piuttosto buoni", dice Fernando,

> catturando diversi migranti illegali con i loro dispositivi di rilevamento della presenza. Nel retro di un camion, i sensori avevano individuato i segni di un cuore che batteva, e poi un altro, e un altro ancora. Utilizzando i loro cani per fiutare la posizione esatta degli intrusi, gli agenti si sono infilati nel camion e hanno estratto diversi uomini adulti che si nascondevano, schiacciati tra le attrazioni del luna park come contorsionisti.

I proprietari delle attrazioni del luna park furono sospettati di traffico di esseri umani, ma sono stati poi rilasciati, dal momento che sostenevano di non avere idea di trasportare clandestini e che i migranti dovevano essersi nascosti nei camion durante la notte. I potenziali migranti erano tutti marocchini entrati legalmente a Ceuta con un permesso giornaliero che non consentiva loro di proseguire il viaggio verso la Spagna continentale. I loro cuori e i loro respiri li avevano traditi.

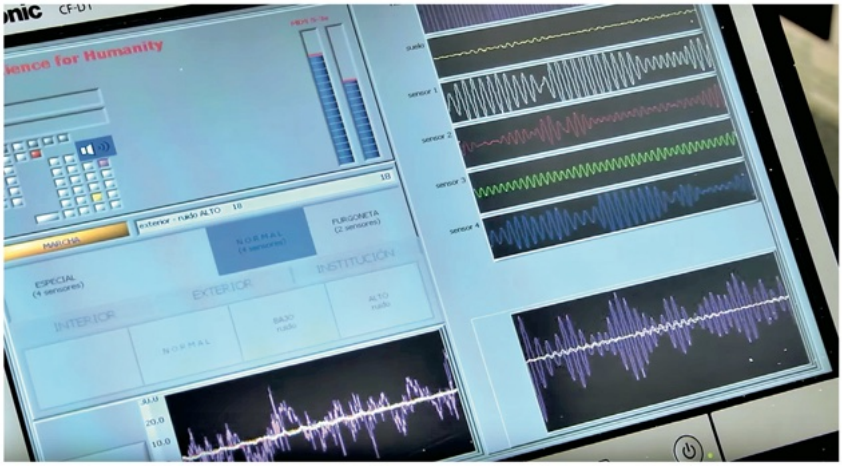


Fig. 1. Schermata del rilevatore di battiti cardiaci. Fonte: foto dell'autore.

Il sensore di presenza funziona come un gigantesco orecchio incollato alla superficie del camion. Il movimento della sua membrana – che capta le vibrazioni, le filtra e le trasforma in segni di vita – simula il movimento del timpano umano durante l'ascolto, solo che è più grande e più preciso. L'agente che utilizza il sensore ha a disposizione uno schermo e un altoparlante, in modo da poter vedere le vibrazioni provenienti da diverse fonti umane, trasformate in segnali visivi, e ascoltarle, se lo desidera. Ciascuno dei diversi cuori appare come un grafico sullo schermo, mostrando ogni battito cardiaco come un picco. A partire dai segnali analizzati, definiti come umani o come interferenze, l'agente dirige la ricerca dei corpi dei clandestini e dei loro cuori incriminanti.

Quindi, come gli scanner di impronte digitali (vedi Parte III[2]) o le tecnologie di riconoscimento facciale discusse nel capitolo 3, i sensori del battito cardiaco funzionano sulla base di relazioni iconiche, cercando somiglianze tra un oggetto – il ritmo e il timbro di un cuore che batte in un corpo clandestino – e i modelli registrati e memorizzati di battiti cardiaci umani conosciuti. È così che il filtro riconosce la presenza umana. Tuttavia, a differenza delle tecnologie di riconoscimento delle impronte digitali e del volto, i rilevatori di presenza sono difficilmente aggirabili e le somiglianze non possono essere eluse. Non è possibile far suonare il proprio cuore umano come quello di un cane o come un motore. Qui si può fare riferimento alla ben nota "nuda vita" di Giorgio Agamben – un battito cardiaco umano nudo, inalterabile, incontrollabile – o all'inevitabile appartenenza a un'unica categoria, il collettivo ontologico che è la specie umana, che subordina tutte le altre categorizzazioni, tutti gli altri profili, a ciò che è culturalmente costruito (Rapport 2017, p. 6). Solo il cuore umano che batte conta qualcosa.

Il sensore definisce un'intrusione, associandola a un luogo particolare, un luogo che non prevede la presenza umana. È proprio l'occultamento, il fatto di essere "nascosto", che definisce la presenza come una minaccia, come un corpo che richiede di essere intercettato, non l'identificazione di un particolare individuo. In termini semiotici, potremmo dire che è la connessione diretta e indicativa tra il sensore e il cuore che batte a fornire il segno, la prova di una presenza, ed è il luogo a definire la presenza come illegale e minacciosa.

Fernando mi mostra le foto dei migranti che lui e i suoi colleghi hanno trovato nascosti nei sedili delle automobili, nei paraurti o schiacciati attorno ai motori. Ogni foto sembra attestare, ai suoi occhi, l'efficienza dei sensori, ma anche gli stratagemmi e la disperazione dei migranti.

Il rilevatore di battiti cardiaci può essere utilizzato solo in spazi ristretti, come camion, container e automobili, dove le risonanze dei suoni non sono confuse da interferenze. La sua spietata precisione, che rende quasi superfluo qualsiasi intervento umano, qualsiasi interpretazione dei segnali da parte di una guardia di frontiera, non può, per il momento, essere applicata a spazi aperti e distanze maggiori. Ma altri tipi di rilevatori di presenza, tattili, visivi e termici, possono essere impiegati all'aperto, come vedremo.

2 Qui e nel resto del capitolo si fa riferimento al libro *The Biometric Border World. Technologies, Bodies and Identities on the Move*, ndt.

3. Recinzioni tattili e altri legami tecno-sensoriali

Lungo il confine che separa Ceuta dal Marocco si estende una doppia recinzione lunga 8,5 chilometri e alta 6 metri, dotata di filo spinato e di una serie di torri di guardia, riflettori, telecamere di sorveglianza a bassa luminosità e a infrarossi e sensori tattili, integrati da telecamere a infrarossi mobili montate sui SUV che pattugliano regolarmente il confine durante la notte. La recinzione attraversa il paesaggio ondulato come un coltello seghettato, passando attraverso gole e valli deserte e tra case e giardini dove gli animali vagano e i bambini giocano su entrambi i lati, estendendosi fino al mare alle estremità, sopra le spiagge dove i turisti prendono il sole e nuotano. Lungo tutto questo sinuoso dispiegarsi, la serie di dispositivi di sorveglianza indica chiaramente che da qualche parte qualcuno o qualcosa è in allerta e sta osservando.



Fig. 2. Pattugliamento della recinzione di confine con la Guardia Civil, Ceuta, 2017. Fonte: foto dell'autore.

Nel COS – *Centro Operativo de Servicios* – sopra il valico di frontiera di Tarajal, Isabel, ufficiale della Guardia Civil, sta controllando i suoi schermi. Sulla sua scrivania ha una fila di schermi più piccoli e sulla parete di fronte a lei ha quattro grandi schermi che mostrano immagini provenienti dalle oltre sessanta telecamere a bassa luminosità poste lungo la recinzione di confine e i suoi canali di scolo. Le immagini cambiano inquadratura automaticamente, ogni quindici secondi circa, passando alle riprese di una nuova telecamera. Una voce meccanica emette un allarme ogni volta che i sensori tattili rilevano un movimento lungo la recinzione. Su uno degli schermi possiamo vedere due uomini che riparano un grande buco nella recinzione, creato da un gruppo di migranti che ha tentato di attraversare e raggiungere Ceuta nelle prime ore del mattino. Sono riusciti a superare solo la prima recinzione, venendo intercettati alla seconda dai colleghi di Isabel e respinti in Marocco.

A causa dei lavori di riparazione della recinzione, la voce avvisa ripetutamente Isabel della presenza di un ignoto nella sezione G/telecamera 19, e l'immagine della telecamera corrispondente rimane accesa. È fastidioso e Isabel vorrebbe spegnere il sistema di allarme. "Ma non posso", spiega, "nel caso qualcuno provi a fare qualcosa da qualche altra parte". Guarda gli schermi mentre le immagini delle circa sessanta telecamere cambiano continuamente e spostano la nostra attenzione su nuovi punti lungo la recinzione. Non riesco a capire dove siano puntate, ma Isabel sa esattamente dove si trovano. Conosce il paesaggio a memoria, muovendosi attraverso di esso tramite le telecamere di sorveglianza, come mi dice.

Isabel può anche girare le telecamere e scansionare il paesaggio con un joystick. "Non effettuano la scansione automaticamente, perché sarebbe fastidioso", dice. Le telecamere non sanno dove guardare o cosa inquadrare e sarebbe caotico se le immagini fossero in continuo movimento. Non sono in grado di distinguere ciò che è importante da ciò che non lo è, il senso dal non-senso.

Gli allarmi dei sensori tattili vengono spesso attivati da asini e cani randagi, grandi uccelli, cervi e cavalli che passano vicino alla recinzione e Isabel ha appena visto qualcosa che sembrava un ibis, solo più piccolo. È diventata piuttosto esperta in biologia animale, racconta, seduta qui per lunghe ore, a distinguere gli esseri viventi da quelli inerti, gli esseri umani dai non umani.

Alcune immagini non cambiano. Le telecamere sono puntate sui grandi fori di scarico nelle fondamenta della recinzione che impediscono all'intera struttura di crollare durante le forti piogge. I canali di scolo sono i punti fragili – spiega – perché sono molto grandi. Una persona potrebbe facilmente attraversarli in piedi.

In un'altra postazione di lavoro, due schermi mostrano le immagini delle telecamere a infrarossi utilizzate di notte per rilevare il calore corporeo. Su una di esse, l'umidità copre completamente l'obiettivo. Ma quando cala la notte, le pattuglie si spostano lungo la recinzione con telecamere a infrarossi mobili montate su pali alti. Le telecamere fisse, così come quelle montate sulle automobili di pattuglia, sono puntate verso il territorio marocchino. "Quando un gruppo di persone arriva alla recinzione, è già troppo tardi per reagire", spiega Isabel. "Quando toccano la recinzione, stanno già scavalcando". Quindi, le telecamere, che scrutano giorno e notte il territorio marocchino, e le immagini, che trasmettono sui grandi schermi di Isabel e dei suoi colleghi, sembrano essere lo strumento fondamentale. Tuttavia, le telecamere non possono vedere: hanno bisogno di operatori umani che distinguano tra esseri umani e asini, tra residenti locali e migranti, tra ciò che è innocuo e ciò che è pericoloso.

Il collega di Isabel parla di una guardia di frontiera che lavorava al COS alcuni anni prima. Faceva principalmente turni di notte, controllando gli schermi delle telecamere a infrarossi. Dopo un po' di tempo in servizio era in grado di distinguere un magrebino da un subsahariano. Chiedo loro come riuscisse a capirlo da qualcosa di così indistinto come un'immagine a infrarossi, solo una figura bianca su uno sfondo scuro. "Lo capiva dalla forma, dalla postura, dal modo di muoversi e camminare e dall'abbigliamento". Non era qualcosa che aveva imparato in un programma di formazione, ma era una sorta di conoscenza tacita, anche se i suoi colleghi riuscivano a riconoscerla e descriverla: "Aveva un talento speciale…", conclude il collega di Isabel.

Il COS è il sistema nervoso centrale di un'infrastruttura composta dalla recinzione e dai suoi canali di scolo, dalle torri di guardia e dall'entroterra, collegata attraverso una rete sensoriale in grado di percepire la presenza dei corpi, rilevarne il calore a distanza e vederli mentre si muovono e si avvicinano alla struttura. All'estremità del sistema nervoso elettrico, davanti agli schermi, le percezioni e le interpretazioni umane prendono il posto del lavoro dei sensori, attribuendo un significato a queste sensazioni tecniche. Viene in mente la figura del cyborg, poiché gli operatori davanti ai loro schermi costituiscono parte integrante di questo sistema sensoriale, manipolando il joystick, passando da un'immagine all'altra, captando gli allarmi dei sensori tattili, esaminando le immagini alla ricerca di dettagli, interpretando tutti questi input e, in alcune occasioni, impartendo ordini alle unità mobili di recarsi nei punti di intrusione.



Fig. 3. Sviluppare competenze zoologiche con la telecamera di sorveglianza a infrarossi. Fonte: foto dell'autore.

4. Un fuoco incrociato di sorveglianza e competenza tecnologica

Gli agenti del COS e quelli di pattuglia lungo la recinzione utilizzano dispositivi high-tech di rilevamento della presenza per sorvegliare la zona di confine da vicino e a distanza, ma non sono gli unici a stare in guardia. Infatti, come è successo questa mattina, grandi gruppi di migranti subsahariani tentano regolarmente di attraversare la recinzione, a volte con successo. Si sono nascosti nelle montagne marocchine circostanti, studiando attentamente la recinzione, le tecnologie e le routine delle guardie di frontiera e diventando essi stessi esperti di tecnologia. In attesa di lavorare con gli agenti della Guardia Civil nel COS e in pattuglia, ho discusso delle tecnologie di frontiera con un gruppo di uomini che è riuscito ad attraversare la recinzione nel febbraio 2017. Sembrano conoscere la zona di confine e la recinzione, con tutti i suoi dispositivi, i suoi punti di forza e i suoi difetti, tanto quanto o addirittura meglio delle guardie di frontiera, poiché il confine è stato il loro

punto focale per molti mesi, la loro principale preoccupazione ventiquattro ore su ventiquattro, sette giorni su sette. La maggior parte di loro aveva tentato più volte di scavalcare prima di riuscirci, una mattina di inizio febbraio. Quindi conoscono la recinzione da vicino, per via della loro esperienza personale; sono stati tagliati e intrappolati da essa, bloccati, scoraggiati e gravemente feriti; e i segni sui loro corpi lo dimostrano. Hanno una conoscenza intima e dolorosamente incarnata, persino tattile, della sua materialità.

"*Frappe* 358" è il nome che hanno dato al loro ultimo e risolutivo tentativo: "Colpisci 358". Come tutti gli altri "colpi", questo prende il nome dal numero di persone che sono riuscite ad attraversare il confine. Tutti hanno superato la barriera e possono parlare con orgoglio delle loro conoscenze e competenze tecnologiche. Uno di loro, François, mi fornisce dettagli sulla recinzione, sul numero e sul tipo di telecamere installate, sulle routine delle pattuglie e sulla presenza di torri di guardia su entrambi i lati del confine. Nel corso delle settimane, mi racconta anche di come i migranti si fossero organizzati sulle montagne e dei molti mesi trascorsi a studiare la recinzione. Vengo a conoscenza delle lotte tra i migranti, dei cambiamenti nella leadership, dei regolari "colpi di stato" in cui i leader e la maggior parte del loro "governo", come lo chiamavano, venivano rovesciati, dei conflitti e delle alleanze tra i gruppi di connazionali, del destino delle spie e della logistica e della preparazione dei "colpi". Senza che me lo dica, intuisco che fa parte della leadership, come dimostra il modo in cui gli altri si rapportano ancora con lui. E François lo conferma: anche se l'organigramma non è più esibito pubblicamente, perché chi ricopre posizioni di comando viene accusato di traffico di esseri umani e ritenuto responsabile dei danni alla recinzione e alle guardie di frontiera, la gerarchia interna resiste con il passare del tempo e la sorveglianza continua dall'interno di Ceuta. François ha chiaramente svolto un ruolo di primo piano nell'organizzazione e mi parla del loro servizio di intelligence e del loro lavoro alla frontiera. Hanno sorvegliato il confine con binocoli e, a un certo punto, anche con un monoculare per la visione notturna, e sono rimasti in costante contatto tramite telefoni cellulari[3]. Potevano seguire i movimenti delle pattuglie, individuarne le routine, contarne il numero e tenere traccia dei loro orari,

3 Un altro giovane descrive come, prima di scavalcare il muro, abbiano bruciato tutti i loro cellulari per evitare di essere rintracciati e per ostacolare il lavoro di intelligence della polizia. Allo stesso modo, Ruben Andersson descrive la tattica dei migranti di gettare in mare GPS e bussole prima di arrivare alle Canarie per non essere scambiati per capitani e trafficanti (Andersson 2010, p. 37).

di notte, di giorno, nei giorni feriali, nei fine settimana e festivi. Nel corso dei mesi, hanno acquisito una certa familiarità con le tecnologie della Guardia Civil, con il modo in cui venivano utilizzate, e si sono accorti quando non funzionavano correttamente, ovvero in caso di pioggia battente, nebbia, vento forte, fumo o luce solare intensa. Hanno individuato le telecamere a infrarossi che non funzionavano e hanno preso nota dei periodi di manutenzione. Hanno capito come la topografia e il meteo giocassero un ruolo importante, quando era a loro vantaggio, quali fossero le zone vulnerabili e quando e dove "colpire" di sorpresa. E una mattina presto si sono mossi verso il confine in una di quelle zone vulnerabili dove le tecnologie non funzionavano e l'accesso delle pattuglie era difficile. Sono rimasti nascosti su un pendio montuoso per ventiquattro ore, coperti solo da bassi cespugli, mentre le forze marocchine, ignare, hanno cambiato turno nella vicina torre di guardia. Quando è arrivato il momento, tutti i 358 uomini sono usciti dai cespugli, hanno preso d'assalto la recinzione, sono riusciti ad attraversarla e a correre fino al CETI (Centro de Estancia Temporal de Inmigrantes) prima che qualcuno se ne accorgesse.

Continuano a sorvegliare la recinzione dall'altra parte. Il CETI, dove sono ospitati in attesa del loro ordine di espulsione – paradossalmente eseguito dando loro un lasciapassare e un biglietto del traghetto per la Spagna continentale – era stato progettato per ospitare solo 512 migranti, ma al momento della mia ricerca sul campo ne ospitava 1.100. Sanno che quando un nuovo gruppo riesce a superare la recinzione, un numero uguale di residenti del CETI viene inviato dall'altra parte dello stretto[4]. Senza che mi venga specificato, capisco che sono anche impegnati in comunicazioni digitali e reti di intelligence attraverso la recinzione e che anche questi scambi hanno un ruolo nel lavoro di frontiera, proprio come gli accordi tra la polizia spagnola e marocchina e le agenzie di controllo del confine.

Dopo il "colpo" di questa mattina, il ministro dell'Interno spagnolo annuncia che il confine a Ceuta sarà reso *más inteligente*. Verranno inviati dei droni per pattugliarlo, fornendo anche la sorveglianza delle zone più inaccessibili dove avviene la maggior parte degli "incidenti". Fernando e i suoi colleghi alzano gli occhi al cielo. Sanno bene che ci sono "punti oscuri" difficili da sorvegliare e pattugliare, che i migranti hanno la meglio, perché

4 Una volta arrivati, vengono collocati in centri temporanei per un massimo di tre mesi, dopodiché sono tenuti a tornare nei loro paesi di origine. Tuttavia, ottemperare all'ordine di espulsione non faceva parte dei piani di nessuna delle persone con cui ho discusso di questo argomento.

possono scegliere il momento e il luogo e cogliere di sorpresa le guardie di frontiera, e che continueranno ad arrivare senza poter essere fermati. E sanno anche per esperienza diretta che la tecnologia non è la risposta. Riconoscono che i migranti hanno buoni motivi per voler entrare in Europa e che le soluzioni sono piuttosto di ordine politico ed economico, oltre che di livello molto più alto, fuori dal loro controllo. Sembrano piuttosto disillusi. Per quanto riguarda i droni, "Chi li piloterà? E chi guarderà le immagini e le interpreterà?!". Già adesso ci sono poche persone in servizio ogni notte per pattugliare la recinzione e sorvegliare gli schermi nel COS e – aggiunge Fernando – questi dispositivi non sarebbero nemmeno in grado di volare nelle strette gole del confine: "Siamo a Gibilterra; i venti sono troppo forti, si schianterebbero contro le pareti della montagna in pochi minuti!". Alcuni mesi dopo, il ministro ritira la sua proposta di acquistare droni per il controllo delle frontiere a Ceuta.

5. Leggere i segnali, individuare le minacce

In tutti questi contesti di controllo delle frontiere, dispositivi visivi, acustici e tattili di rilevamento della presenza registrano e misurano le caratteristiche fisiche e rintracciano i corpi. Grazie alle capacità interpretative umane, e talvolta anche a speciali "talenti", è possibile definire di quale tipo siano. Le tecnologie vanno da sofisticati dispositivi sismici con filtraggio digitale e rilevamento infrarossi del calore corporeo a comunicazioni tattiche, ispezioni e analisi visive dirette. In tutti i casi, le presenze rilevate sono considerate delle minacce a causa della loro posizione spaziale, dei luoghi in cui si trovano, che si tratti di cuori che battono in un container o di corpi che si muovono su una recinzione. Le categorizzazioni e i profili si fondano su ipotesi che riguardano i movimenti passati e futuri di questi corpi localizzati, piuttosto che la loro identità e i dati registrati in precedenza. Sugli schermi, i corpi appaiono come semplici grafici, punti o contorni vaghi, segni che devono essere interpretati e ai quali deve essere attribuito un contenuto per poter intraprendere un'azione. Si tratta di un cane, di un ibis, di un essere umano? È una minaccia? Alla fine, il controllo delle frontiere consiste nel leggere i segni, indipendentemente dal fatto che l'interpretazione sia effettuata da un algoritmo, da un dispositivo, da un essere umano o, come spesso accade, da una combinazione di questi elementi.

6. Rilevamento di presenza, aeroporto di Copenaghen: i controllori controllati

Il rilevamento della presenza viene utilizzato anche in altri contesti in cui delle figure vaghe assumono altri significati, perché inserite in diverse configurazioni spaziali, politiche ed economiche. Per ampliare e affinare l'analisi del lavoro interpretativo del rilevamento della presenza e per comprendere come i contorni vaghi assumano significato a seconda delle loro configurazioni contestuali, organizzative e politiche, presento brevemente un ultimo esempio. In questo caso, i punti costituiscono anch'essi dei corpi in movimento vicino a un confine, ma l'oggetto di controllo non è il corpo stesso, bensì il sistema che ne impedisce il movimento, ovvero un'unità di polizia di frontiera, che crea code e ostacola i flussi in un aeroporto internazionale. L'esempio serve a ribaltare ancora una volta la prospettiva della figurazione e del controllo, al fine di approfondire la nostra comprensione della portata, del funzionamento e delle qualità semiotiche di questo tipo di tecnologie di sorveglianza biometrica e dei particolari tipi di "consapevolezza situazionale" e minacce con cui operano.

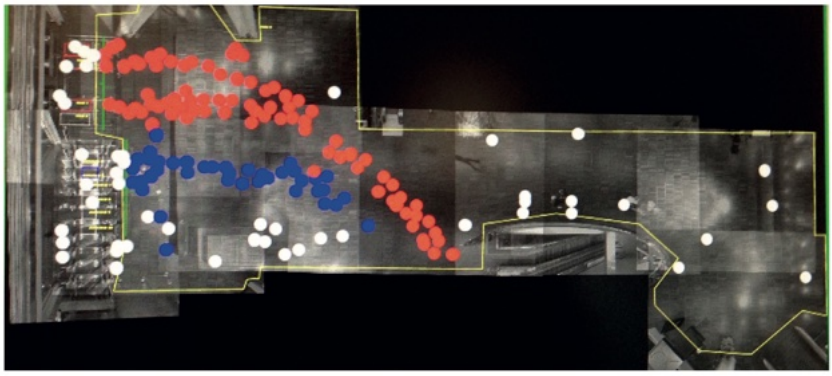


Fig. 4. Rilevamento del flusso, aeroporto di Copenaghen. Fonte: foto dell'autore.

Nello spazio di lavoro principale della polizia di frontiera dell'aeroporto di Copenaghen, un grande schermo sulla parete mostra un'immagine fissa in bianco e nero del pavimento nella zona di frontiera. L'immagine fissa si

anima quando una persona entra nella zona. I "sensori 3D di tracciamento delle persone" installati nel soffitto rilevano la presenza umana e un piccolo punto bianco inizia a muoversi nell'immagine sullo schermo. Se la persona si mette in coda al controllo manuale dei passaporti, il punto diventa rosso vivo. Se la persona rallenta davanti al controllo automatico delle frontiere, il punto diventa blu. Se tutto va bene, tutti i puntini bianchi rimangono bianchi, il che significa che sono in movimento, solo momentaneamente fermati dal controllo di frontiera.

Al momento, i tanti puntini rossi si sono trasformati in una grande macchia rossa luminosa sullo schermo, che indica che troppe persone sono in coda al controllo passaporti invece di raggiungere i loro voli o indugiare nelle aree commerciali. Ma nell'ufficio della polizia nessuno guarda lo schermo tranne l'antropologa, affascinata dall'estetica delle immagini, dai piccoli puntini in movimento che cambiano colore e dal fatto che le guardie di frontiera siano esse stesse monitorate e controllate. Le guardie di frontiera, invece, non guardano lo schermo. Sanno perfettamente quando c'è affollamento: lo sentono attraverso le pareti sottili, percepiscono il trambusto e lo vedono dal loro centro di servizio, "l'acquario" che si affaccia sulla zona di frontiera.

Tuttavia, anche se gli agenti di polizia non notano più lo schermo, i puntini rossi e blu vengono sicuramente visti, registrati e controllati negli uffici della CPH Airport A/S, la società privata che gestisce l'aeroporto. Questi dati saranno usati nei loro prossimi negoziati con la direzione della polizia e Frontex, a proposito dell'aumento del flusso e della riduzione dei tempi di attesa alla frontiera Schengen, abbassando le impostazioni della soglia di somiglianza nell'ABC [Automated Border Control, ndt] (cfr. Møhl 2018).

I corpi registrati dai dispositivi di tracciamento nell'aeroporto sono anonimi, come i migranti che cercano di attraversare la recinzione o lo stretto. La loro identità non è importante. Fino a prova contraria, sono delle potenzialità, rappresentano diversi tipi di possibilità e minacce. Queste ultime assumono molte forme e qui i corpi, che non spuntano dai cespugli, ma dalla mancanza di movimento, minacciano direttamente gli interessi commerciali. La polizia di frontiera desidera adempiere al proprio obbligo di proteggere il confine da quelle che sono definite minacce agli interessi nazionali ed europei, mentre CPH Airport A/S desidera avere consumatori più attivi nelle aree commerciali, anche a costo di abbassare la vigilanza. Queste due forme di minaccia e le diverse agende che sottendono sono

in contrasto tra loro. Tuttavia, appare sensato chiedersi se le motivazioni per la sorveglianza dei confini di Ceuta e dell'Europa siano, in realtà, così diverse e se gli obiettivi economici non abbiano un ruolo altrettanto decisivo nelle politiche generali di costruzione di infrastrutture di confine e di investimento in tecnologie sempre più efficienti. Ciò è suggerito da diverse analisi dei confini e della repressione della migrazione come luoghi di industria, investimento economico e spettacolo (cfr. Andersson 2014, 2016; De Genova 2013; Gammeltoft-Hansen e Sørensen 2013). In questi diversi sistemi di rilevamento della presenza, i viaggiatori, i migranti e le guardie di frontiera diventano tutti oggetto di politiche (Feldman 2013): tipi diversi di politiche, programmi diversi, ma tutti parte del flusso e della gestione del mondo delle frontiere.

7. Consapevolezza situazionale e natura del vuoto

Questo capitolo ha sollevato diverse questioni relative ai processi semiotici e politici coinvolti nella caratterizzazione di figure apparentemente vuote e alla natura di una presenza. Come si attribuisce un significato a un punto o a una figura bianca e anonima? Come si impara a vederli e a interpretarli, ad attribuire loro intenzioni e a considerarli minacce? Quali sono le categorizzazioni e le selezioni coinvolte, quando operano su base individuale e quando vengono collettivamente acquisite e plasmate?

In primo luogo, le presenze che appaiono sugli schermi sotto forma di segnali cardiaci e figure bianche o rosse sono semplicemente presenze biologiche, prive di identità personale e di caratteristiche individuali. In termini di identificazione biometrica, sono "dati vuoti", "cose", non "persone" (Feldman 2013, Rapport 2013). Richiamando la terminologia di Michel Serres, potremmo definirli una "molteplicità bianca", "figure vuote" che potrebbero essere investite di qualsiasi identità, qualsiasi scenario passato e futuro (Hetherington e Lee 2000, Svendsen 2011). La "figura vuota" sembra riferirsi piuttosto bene a questi punti anonimi sullo schermo, che spogliano i corpi in movimento di ogni predeterminazione. Ogni punto è potenzialmente chiunque, un "chiunque cosmopolita" (Rapport 2017), ma in un mondo ideale, quindi, senza confini. Perché i punti anonimi e non identificati sono mobili e vettorializzati: hanno una direzione e un obiettivo presumibile agli occhi delle guardie di frontiera. In questo senso, hanno già una storia.

Sulla natura del vuoto e scrivendo della tela bianca del pittore, Deleuze sostiene che essa è tutt'altro che vuota. "È un errore credere che il pittore lavori su una superficie bianca… Tutto ciò che ha in testa o intorno a sé è già sulla tela, più o meno virtualmente, più o meno effettivamente, prima che cominci il suo lavoro[5]" (Deleuze 2003, p. 71). Allo stesso modo, dice, la "pagina bianca" è già piena prima che iniziamo a scrivere. In altre parole, la lavagna, la tela o la figura non sono mai vuote, tabula rasa; nella nostra percezione sono già sature di storie e immagini, di possibili passati e futuri, provenienti da una varietà di fonti. Il dipinto non è realizzato dal pittore in un vuoto artistico, ma nell'interazione tra il corpo, i sensi e l'intenzionalità dell'artista e forze politiche, ideologiche, estetiche ed economiche complesse e mutevoli. Deleuze utilizza il lavoro del pittore e la tela bianca come mezzo per riflettere sulla società e sulla politica, nonché sulle sensazioni e sul significato. Seguendo questa allegoria, il lavoro sensoriale delle guardie di frontiera si svolge in contesti politici e tecnologici particolari. Più concretamente, i loro sensi sono addestrati e plasmati non solo in isolamento, ma anche in una particolare comunità di pratica (Grasseni 2007, 2011) e, potremmo aggiungere, in interazione con le tecnologie che formano e sono formate dalle percezioni e dagli obiettivi umani. I punti bianchi sullo schermo di Isabel, quindi, non costituiscono semplicemente le figure vuote di Michel Serres, ma sono già investiti di significato, di importanza e di obiettivi presunti, perché sono localizzati e vettorializzati. Ad esempio, minacce non identificate, nemici non specificati. Un asino, un marocchino e un subsahariano sono tutti corpi viventi, tutte figure bianche, ma con significati – politici e pratici – e conseguenze immediate per il controllo delle frontiere molto diversi.

Neanche le presenze non identificate che si muovono all'aeroporto di Copenaghen e fanno la fila davanti al controllo di frontiera, formando grandi macchie colorate, sono vuote, anche se vengono vendute come "anonime" (XOVIS AG 2019). Per il sistema XOVIS e i suoi tentacoli, hanno l'identità di potenziali consumatori. Quando vengono trasformate in macchie, costituiscono densi segni di occlusione e mancanza di flusso. Sono figure che entrano in gioco nelle negoziazioni tra interessi privati e pubblici: tra il desiderio dell'aeroporto di creare un'esperienza di piacere e consumo senza soluzione di continuità e la necessità delle autorità di controllare le identità.

5 La traduzione è dei curatori.

Come le immagini del Threat Image Projection descritte nel capitolo 3, vengono convertite in numeri e utilizzate per le negoziazioni quando alla fine del mese viene verificata la produttività dell'agenzia di controllo delle frontiere e delle singole guardie di frontiera. L'analisi della loro semantica commerciale e di controllo, particolare e in qualche modo semplicistica, indica chiaramente la densità di significato di figure apparentemente vuote che potrebbero essere investite da qualsiasi storia, ma che di solito hanno una storia abbastanza chiara – in questo caso commerciale – inscritta direttamente nelle tecnologie e nelle politiche che circondano la loro installazione. Un'analisi ravvicinata delle minime interazioni quotidiane tra tecnologie e corpi, sia quelli sorvegliati, sia quelli che sorvegliano, consente di capire meglio le attività sensoriali che stanno alla base di ogni attività umana, compreso il lavoro di frontiera, il delicato equilibrio tra rilevamento tecnologico e interpretazione umana, e in che modo corpi diversi si costituiscono come qualcosa di più di semplici oggetti neutri, arrivando a essere considerati delle minacce. Ciò mette in prospettiva alcune illusioni che potremmo avere sull'efficienza delle tecnologie in uso e fa luce sulla discrepanza tra le narrazioni politiche sul carattere delle minacce e i mezzi infrastrutturali per prevenirle, e le sensazioni e le esperienze di coloro che si occupano quotidianamente del lavoro di frontiera, che incontrano le "minacce" sotto forma di esseri umani reali e svolgono i loro compiti, spesso senza troppe illusioni sulla loro utilità. Invertire la prospettiva offre un quadro più ampio che include sia le ambiguità interne, sia le reciproche consapevolezze e disegna un'immagine più sfumata di ciò che separa e unisce le persone su entrambi i lati del confine, nelle loro tattiche quotidiane, così come nel loro lavoro tecnologico-sensoriale.

Riferimenti bibliografici

Andersson, R., (2010), Wild Man at Europe's Gates: The Crafting of Clandestines in Spain's Cayuco Crisis, *Etnofoor*, 22, pp. 31-49.

Andersson, R., (2014), *Illegality, Inc.: Clandestine Migration and the Business of Bordering Europe*, Berkeley, University of California Press.

Andersson, R., (2016), Hardwiring the Frontier? The Politics of Security Technology in Europe's 'Fight against Illegal Migration', *Security Dialogue*, 47, 1, pp. 22-39.

De Genova, N., (2013), Spectacles of Migrant 'Illegality': The Scene of Exclusion, the Obscene of Inclusion, *Ethnic and Racial Studies*, 36, 7, pp. 1180-1198.

De León, J., (2015), *The Land of Open Graves: Living and Dying on the Migrant Trail*, Berkeley, University of California Press.

Deleuze, G., (2003), *Francis Bacon: The Logic of Sensation*, London, Continuum.

Dynetics, (2018), GroundAware: Protecting Critical Infrastructure and Perimeter Security. [Online] Consultabile all'indirizzo: www.dynetics.com/ (Data di accesso: 10 dicembre 2025).

El Faro de Ceuta, (2017), Grabación de la entrada por el Tarajal de Cadi 200 Inmigrantes, *El Faro de Ceuta*, consultabile all'indirizzo: https://elfarodeceuta.es/grabacion-la-entrada-tarajal-casi-200-inmigrantes/

European Commission, (2014), Migration and Home Affairs – Smart Borders. [Online] Consultabile all'indirizzo: https://ec.europa.eu/home-affairs/what-we-do/policies/borders-and-visas/smart-borders_en (Data di accesso: 3 ottobre 2018).

Feldman, G., (2013), The Specific Intellectual's Pivotal Position: Action, Compassion and Thinking in Administrative Society, an Arendtian View, *Social Anthropology*, 21, 2, pp. 135-154.

Gammeltoft-Hansen, T., Sørensen, N.N., (2013), *The Migration Industry and the Commercialization of International Migration*, London, Routledge.

Gold, P., (2000), *Europe or Africa?: A Contemporary Study of the Spanish North African Enclaves of Ceuta and Melilla*, Liverpool, Liverpool University Press.

Grasseni, C., (2007), Good Looking; Learning to be a Cattle Breeder, in Grasseni, C., ed., *Skilled Visions: Between Apprenticeship and Standards*, Oxford, Berghahn Books, pp. 47-66.

Grasseni, C., (2011), Skilled Visions: Toward an Ecology of Visual Inscriptions, in Banks, M., Ruby, J., eds., *Made to Be Seen: Perspectives on the History of Visual Anthropology*, Chicago, Chicago University Press, pp. 19-44.

Kurihara, Y., Watanabe, K., (2011), Development of Sensing Device to Detect Persons Hiding in a Car, *IEEE Sensors Journal*, 11, 9, pp. 1872-1878.

Møhl, P., (2018), Border Control and Blurred Responsibilities at the Airport, in Diphoorn, T.G., Grassiani, E., eds., *Security Blurs: The Politics of Plural Security Provision*, London, Routledge, pp. 118-135.

Pallister-Wilkins, P., (2017), The Tensions of the Ceuta and Melilla Border Fences, in Gaibazzi, P., Dünnwald, S. and Bellagamba, A., eds., *EurAfrican Borders and Migration Management*, New York, Palgrave Macmillan, pp. 63-81.

Rapport, N., (2013), Opportunity, Cliché and Cosmopolitan Politesse: A Commentary on Feldman, *Social Anthropology*, 21, 2, pp. 157-163.

Rapport, N., (2017), Towards a Cosmopolitan Anthropology of Anyone, *Sites*, 14, 2, pp. 1-13.

Saddiki, S., (2017), The Fences of Ceuta and Melilla, in *World of Walls: The Structure, Roles and Effectiveness of Separation Barriers*, Cambridge, Open Book Publishers, pp. 57-81.

Sanchez del Rio, J., Mactezuma, D., Conde, C., de Diego, I. M. and Cabello, E., (2016), Automated Border Control E-Gates and Facial Recognition Systems, *Computers and Security*, 62, pp. 49-72.

XOVIS AG., (2019), The Digital Transformation of Passenger Flows and Queues, *Future Airport,* 28. [Online] Consultabile all'indirizzo: www futureairport.com/contractors/passenger-handling/xovis/ (Data di accesso: 2 gennaio 2019).

Terza parte. Identità online e offline

Nota introduttiva di Chiara Picinotti e Marco Sassaro

All'alba degli studi sul "cyberspazio", quando internet era ancora agli inizi come fenomeno sociale, l'identità emerse come uno dei temi di discussione più popolari. Le prime riflessioni sui media digitali furono fortemente segnate dall'interesse per la possibilità di mettere in scena e reinventare il sé, spesso in discontinuità con i corpi e le apparenze offline. Le chat e i forum dedicati ai giochi di ruolo furono tra i principali oggetti dell'analisi di Sherry Turkle, che, in sintonia con la letteratura cyberqueer, individuava nella rete uno spazio privilegiato di sperimentazione identitaria e sessuale. Se, da dietro lo schermo, "nessuno sa chi sei", perché non "essere" un altro sesso?

Su queste premesse si innesta gran parte della letteratura che, pur distanziandosi dalle fascinazioni riguardo alle infinite maschere dei giochi di ruolo virtuali, si interessa a come le persone utilizzino i nuovi media per trovare, praticare e amministrare le proprie relazioni e le proprie identità. Lo scarto tra online e offline rimane cruciale, ma l'identità "virtuale" dell'utente non viene valorizzata in quanto radicalmente diversa o separata da quella "vera", ma proprio perché ne è potenzialmente più rappresentativa.

L'interesse dell'antropologia digitale si è progressivamente spostato sulla dimensione pratica e situata dell'uso dei media, mettendo sempre più in discussione una netta separazione tra identità online e offline. Il contesto di molte società contemporanee implica infatti la presenza di una eterogenea varietà di possibilità comunicative digitali. Diventa sempre più difficile, e sempre meno rilevante, distinguere identità online e offline; ciò che emerge è piuttosto il continuo attraversamento dei molteplici spazi mediali: e-mail, SMS e social network, ognuno caratterizzato da diverse proprietà, pubblici e livelli di anonimato differenti.

Ilana Gershon e Katryen Pype accolgono questa lente e intraprendono le proprie analisi delle identità e delle emozioni per come vengono gestite da persone che vivono in un contesto in cui gli strumenti digitali sono finemente integrati e contigui alla "vita offline".

Sia il testo di Gershon che quello di Pype qui selezionati non esauriscono la propria analisi all'interno di uno stesso medium digitale, ma indagano come e perché gli individui decidano di utilizzare uno specifico strumento all'interno dell'insieme delle possibilità comunicative a loro disposizione, e delle differenze tra ciò che viene comunicato, taciuto, accennato e suggerito attraverso piattaforme e dispositivi differenti.

Il primo testo, pubblicato nel 2008 su *Anthropology Today*, è stato estremamente influente nell'analisi delle pratiche digitali, e continua ad esserlo tuttora, quasi due decenni dopo la sua pubblicazione. L'autrice, Ilana Gershon, è co-direttrice del dipartimento di Antropologia presso la Rice University, a Houston (Texas), e i suoi lavori riguardano l'antropologia dei media, del lavoro, politica e i *science and technology studies*.

L'antropologa conduce la ricerca che qui presentiamo durante una fase di transizione delle pratiche mediatiche all'interno di un college americano, nella quale i telefoni cellulari, l'utilizzo della messaggistica istantanea e l'avvento dei primi social network si aggiungono ai mezzi di comunicazione "tradizionali" come la telefonata, la lettera scritta, o, più semplicemente, la conversazione faccia a faccia. Gershon intervista gli studenti del campus rispetto alle loro pratiche comunicative, concentrandosi in particolare su una domanda: "qual è il mezzo giusto per chiudere una relazione romantica?". La ricerca prende avvio da un'osservazione fondamentale: i giovani reagiscono in modi molto diversi quando qualcuno comunica loro la volontà di terminare una relazione, a seconda del mezzo di comunicazione scelto per farlo. Inoltre, differenti generazioni sembrano attribuire valori e significati diversi ai vari strumenti comunicativi.

La stessa indagine sarà poi approfondita nel volume *The Breakup 2.0: Disconnecting over New Media* (2010), in cui Gershon propone una visione completa di come i giovani studenti americani considerino quelli che, verso la fine del primo decennio del 2000, sono visti come "nuovi media". Si tratta di un lavoro fondante per l'antropologia dell'intimità all'inizio dell'era dei social network, che continua ad essere una guida per interpretare la contemporaneità.

Il capitolo di Katrien Pype è invece stato pubblicato nel volume collettaneo *Cryptopolitics: Exposure, Concealment, and Digital Media* (2023), curato dalla stessa Katrien Pype insieme a Victoria Bernal e Daivi Rodima-Taylor. Nell'introduzione al volume, le curatrici propongono il termine "criptopolitica" per richiamare l'attenzione sulla rilevanza dell'informazione nascosta, dei doppi significati e dei continui processi di codifica e decodifica che attraversano le negoziazioni dei rapporti di potere. Il testo si inserisce in un percorso di ricerca sul campo pluridecennale condotto a Kinshasa, nella Repubblica Democratica del Congo, dove Pype ha indagato televisione, pentecostalismo, genere, economie morali e pratiche digitali. In questo capitolo, Pype declina il tema della criptopolitica nell'ambito dei social media, proponendo il concetto di "conversazioni-ombra" per descrivere le forme di opacità, allusione e gestione strategica della visibilità che attraversano le interazioni online, prendendo come esempio emblematico le stories di WhatsApp. Nel contesto kinois descritto da Pype, le stories non sono semplicemente strumenti di espressione individuale, ma dispositivi attraverso i quali si gestiscono relazioni intime, tensioni economiche e conflitti. Destinate a scomparire dopo ventiquattro ore, esse diventano il luogo privilegiato di una comunicazione allusiva e selettiva, in cui ciò che è mostrato rinvia costantemente a conversazioni e relazioni che restano parzialmente fuori scena. Gli utenti calibrano con attenzione cosa pubblicare, orientando i propri contenuti verso destinatari specifici pur all'interno di uno spazio formalmente pubblico, intrecciando così la loro persona pubblica e quella privata, la loro identità online e quella offline.

Nella letteratura antropologica, online e offline non rappresentano due domini paralleli di esistenza, né due ambiti completamente separati in cui l'utente può esibire identità non contigue. Al contrario, gli utenti utilizzano gli strumenti comunicativi ai quali hanno accesso (che siano digitali o analogici, online o offline) in maniera integrata, scegliendo di volta in volta il mezzo ritenuto più appropriato per esprimere un determinato messaggio. In questa prospettiva, il medium non può essere analizzato come concetto a sé stante, ma va collocato all'interno dell'insieme delle possibilità comunicative in cui è inserito, rispetto al quale l'utente si trova quotidianamente a operare delle scelte. Questo, essenzialmente, è ciò che suggerisce l'approccio fondato sul concetto di "polymedia" (proposto da Mirca Madianou e Daniel Miller nel 2013), il quale riprende proprio alcune intuizioni di Gershon. In maniera simile, Pype mostra come la tensione tra offline e online diventi signi-

ficativa proprio per le differenti possibilità comunicative che può produrre. I kinois utilizzano infatti il digitale per mettere in atto pratiche comunicative e relazionali complesse, fatte di allusioni, reticenze e omissioni, nelle quali ciò che viene lasciato implicito e non detto assume un'importanza pari a ciò che viene esplicitato. Diverse piattaforme, dispositivi e forme espressive vengono scelti e utilizzati strategicamente per far circolare messaggi differenti verso pubblici specifici: una storia, un post o un messaggio privato possono quindi assumere significati profondamente diversi a seconda di chi è in grado di vederli, interpretarli o riconoscersi nel loro sottotesto.

E-mail my heart*. Rimediazione e interruzioni sentimentali**

Ilana Gershon

Quando analizzano il modo in cui i media trasformano le relazioni intime, gli studiosi si concentrano principalmente su come le nuove tecnologie della comunicazione incidano sui rapporti interpersonali, esaminando le connessioni che esse rendono possibili (cfr. boyd ed Ellison 2007, Horst e Miller 2006, Ito, Okabe e Mitsuda 2005, Kendall 2002, Miller e Slater 2001, Stone 1995, Turkle 1995). In particolare, la letteratura esplora come tali tecnologie permettano a persone che in precedenza non si sarebbero mai incontrate di entrare in contatto, oppure analizza come consentano di mantenere relazioni a distanza.

La mia ricerca ha un punto di partenza etnografico diverso: mi interessa capire cosa gli antropologi possono imparare sull'esperienza di queste nuove tecnologie, studiando come gli americani le usino per porre fine alle loro relazioni sentimentali. Ho intervistato settanta persone, principalmente studenti universitari statunitensi del mio ateneo, sulle differenze percepite tra lasciare qualcuno di persona o facendo ricorso a mezzi di comunicazione come il telefono, la segreteria telefonica, gli SMS o Facebook. Poiché gli studenti hanno un'età compresa tra i 18 e i 22 anni, si tratta di persone che si

* Questo riferimento a una canzone di Britney Spears allude anche al fatto che la cantante non utilizzò un'e-mail per porre fine al proprio matrimonio con Kevin Federline, ma suggerì il divorzio tramite messaggio di testo.

** Titolo originale: Gershon, I., (2008), Email my Heart. Remediation and Romantic Break-Ups, in *Anthropology Today*, 4, 6, pp. 13-15. Traduzione a cura di Chiara Picinotti, Marco Sassaro, Paolo Grassi e Giovanna Santanera.

lasciano spesso, che si trovano in comunità nelle quali chiudere una relazione è all'ordine del giorno, che discutono frequentemente di queste rotture con gli amici e che spesso utilizzano una varietà di mezzi di comunicazione sia per lasciarsi, sia per discutere dell'argomento.

1. Ideologie mediatiche

In queste interviste mi sono concentrata sulle ideologie mediatiche: ho esplorato come le convinzioni che le persone nutrono sulle strutture dei media influenzino i messaggi che inviano e il modo in cui interpretano quelli che ricevono. Nell'affrontare le ideologie mediatiche, riprendo l'interesse, relativamente recente, degli antropologi linguistici per le ideologie linguistiche, ovvero per come la comprensione riflessiva del linguaggio influenzi il modo in cui le persone utilizzano e interpretano specifici atti linguistici[1]. Tuttavia, spostando la mia attenzione dal linguaggio e dall'ideologia linguistica alle tecnologie della comunicazione e alle ideologie mediatiche, il mio materiale etnografico mi impone di affrontare una crescente preoccupazione teorica degli studiosi dei media, ovvero il modo in cui le idee delle persone su un medium influenzino la percezione degli altri media. Ciò è particolarmente importante per gli studiosi dei media che cercano di offrire resoconti storicamente ed etnograficamente pertinenti di come le persone sperimentano la "novità" dei nuovi media (Gitelman 2006, Manovich 2002, Marvin 1990, Sconce 2000) o anche l'"obsolescenza" dei media consolidati (cfr. Acland 2007 per dei resoconti su come l'elemento "residuo" dei vecchi media venga socialmente costruito).

Per affrontare tali questioni, gli studiosi hanno trovato il libro di Bolter e Grusin del 1999 – *Remediation: Understanding New Media* – particolarmente utile per analizzare l'interazione dialogica tra le idee delle persone riguardo ai nuovi e ai vecchi media. Sebbene anch'io ritenga che il libro di Bolter e Grusin offra una prospettiva fruttuosa, vorrei aggiungere un monito che gli etnografi di internet hanno lanciato sin dalle prime etnografie del cyberspazio (Hakken 1999, Miller e Slater 2001, Turkle 1995, fra gli altri): non si dovrebbe presumere di condividere le ideologie mediatiche con i soggetti

1 Per una definizione delle ideologie linguistiche, cfr. Silverstein 1979. Per altri lavori di antropologia sull'ideologia linguistica, cfr. Bourdieu 1991, Kroskrity 2000, Schieffelin, Woolard e Kroskrity 1998, Woolard e Schiefflin 1994.

del proprio lavoro sul campo. In questo articolo, esploro ciò che un approccio etnografico incentrato sulle ideologie mediatiche e sulla disconnessione può offrire alle descrizioni della rimediazione fornite da questi studiosi dei media. In particolare, sostengo che concentrarsi sulle ideologie mediatiche delle persone porti alla luce i modi in cui queste ultime comprendono ciò che una tecnologia comunicativa può realizzare, in maniera imprevedibile e del tutto dipendente dal contesto. Per esempio, quando le relazioni si infrangono, le valutazioni delle persone sui diversi media non ruotano attorno a quanto un mezzo possa rappresentare in maniera accurata la realtà, come Bolter e Grusin ritengono sia generalmente vero per gli occidentali, ma a quanto chiaramente possa rivelare le intenzioni altrui.

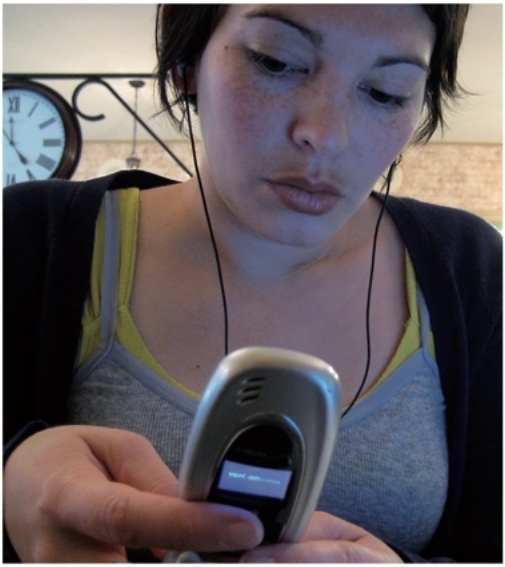


Fig. 1. Anche se inviare SMS può sembrare un'attività che isola, spesso gli studenti mostrano i messaggi ai loro amici e chiedono consigli su come rispondere al meglio. Un messaggio può avere più autori e più destinatari.

Concentrandomi sulle ideologie mediatiche, amplio la preoccupazione analitica degli etnografi di internet di non presumere o imporre la propria comprensione del virtuale e del reale a coloro che studiano. Miller e Slater

sostengono che non spetta agli etnografi determinare cosa debba essere considerato virtuale: questo giudizio è "un costrutto sociale" che a volte accompagna un mezzo come internet, ma non sempre (Miller e Slater 2000, p. 6). Altri etnografi, come Turkle (1999), Stone (1995), Kendall (2002) e più di recente Boellstorff (2008), hanno parimenti insistito sul fatto che il virtuale e il reale siano divisioni costruite socialmente e che sia necessario prestare attenzione a come i propri interlocutori sul campo utilizzino tali distinzioni per plasmare i modi in cui le relazioni sociali si sviluppano online e offline, se lo fanno. Nel discutere il modo migliore per analizzare il rapporto tra virtuale e reale, questi autori affrontano le ideologie mediatiche dominanti su internet, raccomandando agli studiosi di mettere da parte le proprie quando esaminano il coinvolgimento di altre persone nel cyberspazio. Oltre a queste precauzioni, suggerisco agli etnografi anche di prestare attenzione a considerare sempre le interpretazioni e gli usi di un particolare mezzo di comunicazione nel contesto e in relazione alle ideologie che riguardano altri mezzi di comunicazione. In breve, studiare le ideologie mediatiche significa anche studiare la loro rimediazione.

2. Un mezzo di comunicazione è sempre un confronto

Bolter e Grusin (1999) sostengono che la concezione e l'uso dei media di recente introduzione vadano analizzati alla luce di come tali idee e pratiche sono plasmate dall'esperienza pregressa dei media più vecchi. In altre parole, i nuovi media non compaiono su un palcoscenico vuoto: le persone li confrontano sempre con i media più datati. Attraverso queste comparazioni, le persone trasformano la loro comprensione sia dei nuovi media sia di quelli passati. Ciò che le persone si aspettano da un telefono cellulare è fondamentalmente legato alle funzioni del telefono fisso (che in genere non veniva definito "fisso" prima dell'introduzione dei cellulari); oggi, a sua volta, anche le possibilità offerte dalla linea fissa vengono comprese in rapporto alle potenzialità del mobile. La concezione di questi media è reciprocamente costitutiva.

Quando consideriamo le interruzioni sentimentali, questo significa che, per comprendere l'esperienza delle persone che vengono lasciate via e-mail, è necessario tenere conto anche delle alternative, ovvero di cosa avrebbe comportato essere lasciate tramite lettera, SMS o messaggio vocale. Uno dei motivi per cui la rimediazione è diventata così centrale nel mio progetto

è che attualmente esistono tantissime opzioni per trasmettere il messaggio "voglio lasciarti". Le idee delle persone su tutte queste opzioni mediatiche si definiscono a vicenda. Alcuni preferiscono lasciarsi via e-mail piuttosto che via SMS, perché, con solo 160 caratteri disponibili, quanto si può spiegare? Altri preferiscono gli SMS alle e-mail perché non controllano regolarmente la loro posta elettronica; il messaggio di rottura potrebbe, quindi, rimanere nella loro casella di posta per giorni. In entrambi i casi, si tratta di una questione di e-mail contro SMS. Queste valutazioni riguardano invariabilmente la rimediazione, che questi studenti universitari esprimono come confronti tra diversi mezzi di comunicazione.

Ho capito per la prima volta che la rimediazione era un fattore centrale quando ho discusso con i miei studenti le "rotture mediate". Mi sono chiesta se la loro analisi potesse offrire spunti utili per comprendere le esperienze con i "nuovi" media e ho così iniziato a chiedere agli studenti dei miei corsi di etnografia dei media quanto secondo loro fosse inappropriato lasciare qualcuno tramite Facebook, SMS e telefono. Quando ho nominato il telefono, sono rimasti sorpresi dalla mia ideologia mediatica, dal momento che consideravo questo mezzo equivalente agli SMS. Il telefono andava benissimo, mi hanno rassicurato, soprattutto se si trattava di una relazione a distanza. Io, a mia volta, sono rimasta un po' sorpresa dal fatto che il telefono fosse ritenuto così accettabile. Di certo non lo era ai tempi in cui io e i miei coetanei ci lasciavamo in continuazione e in malo modo.

Infatti, quando ho raccontato questa storia a una coppia di amici dei tempi dell'università, la moglie ha ricordato al marito che a metà degli anni Novanta aveva cercato di lasciarla al telefono, due giorni prima della sua visita in California da Taiwan, dove viveva da un anno. Mi disse che aveva preso comunque quel volo per la California, con il cuore spezzato dall'altra parte dell'Oceano Pacifico, perché non riusciva ad accettare una rottura per telefono. Le cose sono molto diverse per gli universitari di oggi. Nelle interviste successive, altri universitari hanno concordato con la mia classe sul fatto che una rottura telefonica fosse quasi equivalente, anche se non del tutto, a una rottura di persona. Hanno parlato di come si avvicini alla comunicazione faccia a faccia, consentendo lo scambio di battute e di cogliere l'intonazione (cfr. Baron e Ling 2007 per un'analisi statistica dell'uso del cellulare da parte degli studenti americani). Gli studenti universitari hanno una storia diversa dalla mia con i vari media e, di conseguenza, tessono le loro ideologie mediatiche in modo diverso da me.

Questa trasformazione nel grado di accettazione del telefono come mezzo per lasciarsi, avvenuta negli ultimi quindici o vent'anni, è il risultato di un processo di rimediazione. Due decenni fa, le persone consideravano la comunicazione di persona, la lettera o il telefono come i principali mezzi per chiudere una relazione. Ora le opzioni sono molto più numerose, rendendo il telefono un canale più desiderabile rispetto alle numerose alternative. Quando gli studenti universitari ne parlano, l'interazione faccia a faccia rimane sempre sullo sfondo e le telefonate sono descritte come la soluzione più vicina alla conversazione di persona. Salvo rare eccezioni, gli intervistati considerano il confronto di persona la modalità ideale per lasciarsi; di conseguenza, la scelta di un medium viene valutata in base a quanto quel canale specifico approssimi la comunicazione faccia a faccia, rispetto ad altri media alternativi.

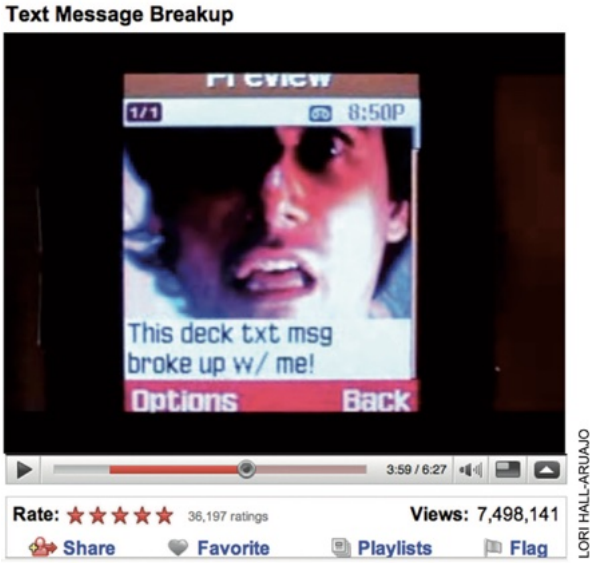


Fig. 2. Questa immagine raffigura un fotogramma del popolare video YouTube "Text Message Break-Up", di Liam Sullivan. Nel video, una donna inizia a rappare sui costi sociali che il suo ragazzo (o ex ragazzo) dovrà ora pagare – ovvero, non andare mai a letto con nessun'altra – perché ha violato le norme sociali, rompendo con un SMS, dopo una relazione durata due anni; il ritornello recita: "Non si rompe con un messaggio di testo". In data 8 novembre 2008, il video era stato visualizzato circa 7,5 milioni di volte.

3. Rimediazione: ripensare la co-presenza

Come ho notato in precedenza, la concezione della rimediazione proposta da Bolter e Grusin si è diffusa ampiamente nei *media* e nei *cultural studies*. Ho già discusso un principio centrale della loro tesi, ovvero l'affermazione secondo cui tutti i media siano reciprocamente costitutivi: "la nostra cultura concepisce ogni medium, o costellazione di media, nel momento in cui risponde agli altri media, li ridisloca, compete con essi e li riforma" (1999, p. 55). Quando vengono introdotti nuovi media, essi vengono strutturati e compresi in un rapporto di analogia con i media precedenti; si pensi, ad esempio, alle pagine web o alle note di copertina di un CD. Allo stesso tempo, cambiano anche le idee e gli usi dei vecchi media. Ascoltare un disco dopo la diffusione capillare dei lettori MP3 è un'esperienza diversa, poiché l'utente potrebbe notare che le canzoni sono sempre nello stesso ordine, una sequenza che prima dell'avvento dell'MP3 sarebbe stata data per scontata. I media introdotti di recente cambiano le ideologie delle persone e gli usi dei vecchi media tanto quanto i media precedenti influenzano quelli nuovi.

Al giorno d'oggi, le persone stanno iniziando a ripensare ciò che si intende per mezzo di comunicazione in generale. Gli studenti universitari hanno incominciato a descrivere l'interazione faccia a faccia come un medium, un'opzione con i suoi pro e contro, proprio come qualsiasi altro. Questo emerge spesso nelle interviste, quando discuto di come i nuovi media abbiano cambiato il modo in cui la conoscenza circola tra amici e familiari. Per esempio, ho chiesto a una studentessa come avesse reagito all'annuncio sul *newsfeed* di Facebook che una sua amica aveva appena rotto con il fidanzato[2]. Quando lo ha saputo, si è trovata di fronte a un dilemma comune

2 Per i lettori che non hanno familiarità con l'applicazione, il 5 settembre 2006 Facebook ha introdotto il *newsfeed,* che ha fatto sì che annunciare la propria rottura su Facebook sia diventato un evento molto più pubblico rispetto al passato. Prima del *newsfeed*, un utente doveva cliccare sul profilo di qualcuno per scoprire se questa persona avesse annunciato o meno la propria relazione con un'altra. Da quando esiste il *newsfeed*, tali informazioni circolano tra tutti i membri della propria rete Facebook. Tutti i membri della propria rete vengono informati della rottura, ma vengono informati perché c'è un cambiamento nel profilo Facebook di una persona, non perché la persona abbia scelto individualmente di contattare ogni contatto della rete. Il *newsfeed* fa sì che le persone non debbano più "stalkerare" (espressione usata dal mio intervistato) per trovare informazioni su altre persone. Questo nuovo modo di rendere pubblico ha cambiato la natura della circolazione delle informazioni tra le reti Facebook.

agli utenti di Facebook, ovvero come reagire al meglio a questa notizia. Era anche molto curiosa di sapere cosa fosse realmente successo, informazione che il *newsfeed* non poteva trasmettere. La ragazza mi ha detto che avrebbe cercato di scoprire se la sua amica (che frequentava l'università in un altro stato) sarebbe tornata a casa per il Giorno del Ringraziamento. Voleva chiederle della rottura "faccia a faccia", una prova evidente del fatto che la conversazione di persona sta diventando, per le persone, nient'altro che un ulteriore mezzo di comunicazione.

Quando si parla dei meriti relativi ai diversi media per chiudere una relazione, si confrontano gli SMS o la messaggistica istantanea con le interazioni faccia a faccia, come se queste ultime fossero solo un altro mezzo di comunicazione fra gli altri. Si parla dell'importanza di alternarsi nella conversazione, di poter porre domande, di sentire l'intonazione, di avere una spiegazione ragionevolmente lunga. Per gli universitari, la conversazione faccia a faccia è il modo ideale per lasciarsi perché consente di accedere alla più ampia gamma di informazioni[3].

Teri Silvio ha sostenuto che anche a Taiwan i corpi vengono trattati come un mezzo di comunicazione fra i tanti dai fan di Pili, una serie televisiva di burattini (Silvio 2006, 2007). Scrive:

> Le fantasie su ciò che il corpo potrebbe diventare nella cultura Pili sembrano riguardare più il rendere il corpo un burattino a grandezza naturale, trasformandolo in un medium materiale, piuttosto che farlo scomparire o renderlo invulnerabile [...] Il corpo non è un supplemento ai codici, preesistente ed esterno a essi; è uno degli insiemi (inadeguati) di media attraverso cui i codici operano (Silvio 2006, pp. 214-215).

L'esempio offerto da Silvio dimostra che non è solo negli Stati Uniti che le persone considerano i corpi come l'ennesimo medium, né questa rimediazione dei corpi in un medium è necessariamente subordinata al fatto di iniziare la ricerca etnografica a partire dalle interruzioni sentimentali.

Alcuni dei risultati della mia ricerca, tuttavia, effettivamente derivano dal fatto che ho intervistato persone a proposito delle loro interruzioni sentimentali. Bolter e Grusin (1999) sostengono anche che tutti i media vengano valutati in base alla loro collocazione tra due poli: quello dell'immediatezza

3 In questo caso mi ispiro all'uso della metafora della larghezza di banda da parte di Sandy Stone (vedi Stone 1995).

e quello dell'ipermediazione. Per questi autori, il nodo centrale dell'interazione delle persone con i diversi media risiede nel grado e nelle modalità con cui questi ultimi si avvicinano alla realtà.

Alcuni mezzi di comunicazione, come le fotografie, sono coinvolgenti per via dell'immediatezza percepita della loro rappresentazione. Le persone possono credere che un'immagine fotografica abbia una somiglianza così forte con il suo soggetto da rimanere affascinate dal fatto che si tratti di un medium. Per loro, la fotografia non sembra un medium, ma una rappresentazione che potrebbe anche non sembrare tale. Osservando una fotografia, chi legge potrebbe, verosimilmente, aver domandato, o essersi sentito dire: è davvero così che appaio? Il motivo per cui questa domanda ha senso è la forte associazione che chi la pone fa tra le fotografie e il senso di immediatezza. Il fascino di alcune fotografie risiede nel modo in cui sembrano rispecchiare la realtà, piuttosto che nel modo in cui la alterano nell'atto di rappresentarla. Naturalmente non è questo che fanno le fotografie, ma è ciò che le persone credono che facciano. Pertanto, la fotografia tende a collocarsi vicino al polo dell'immediatezza, all'interno del continuum tra immediatezza e ipermediazione delineato da Bolter e Grusin.

Come evidenziano ancora gli autori, non tutti i media sembrano riflettere la realtà. Alcuni media sono affascinanti proprio per il modo in cui richiamano l'attenzione sull'atto della mediazione, come nel caso dei cartoni animati o dei videogiochi. Nel discutere l'ipermediazione, gli autori scrivono: "gli ipermedia digitali cercano il reale moltiplicando la mediazione in modo da creare un senso di pienezza, una sazietà dell'esperienza, che possa essere scambiata per realtà" (1999, p. 53). L'ipermediazione è avvincente perché dà l'impressione di fornire un surplus di informazioni: c'è troppo da osservare, proprio come quando si vivono momenti non mediati. Per Bolter e Grusin, ogni mezzo di comunicazione è persuasivo per il modo in cui mescola immediatezza e ipermediazione e per come passa dalla presunta trasparenza all'attirare l'attenzione sulla sua influenza nella rappresentazione.

4. Cinquanta modi per lasciarsi

La questione della disconnessione dimostra quanto la versione della rimediazione di Bolter e Grusin sia contestualmente specifica nella sua enfasi sulla rappresentazione e sulla realtà. Ho chiesto agli statunitensi come uti-

lizzino i media in situazioni in cui la rappresentazione accurata della realtà non è per loro una questione centrale quanto lo è invece la rappresentazione accurata dell'intenzionalità. Ho scoperto che le questioni di immediatezza e ipermediazione sono rilevanti per la rimediazione solo quando le persone utilizzano i media per indicare o rappresentare un oggetto o una persona concreta. Quando sono più interessati a esprimere sentimenti o intenzioni, la rimediazione opera lungo un asse diverso di circolazione della conoscenza.

Uno degli aspetti più toccanti dei rituali di rottura degli studenti è che le intenzioni, così come la loro imperscrutabilità, giocano un ruolo molto importante. Uno dei motivi per cui gli universitari preferiscono lasciarsi di persona risiede nel bisogno di comprenderne le ragioni: vogliono una causa che sia sufficiente a spiegare la rottura. Vorrei sottolineare che nelle mie interviste, le ragioni o le intenzioni raramente erano considerate soddisfacenti, anche quando gli studenti sembravano apparentemente sapere perché la rottura fosse avvenuta. Molti intervistati, non solo studenti, si sentivano invariabilmente scontenti, anche quelli a cui erano state fornite ragioni che in apparenza sembravano chiarire quel termine sfuggente, etnograficamente significativo e analiticamente dubbio, che è "chiusura" [closure]. Spiegazioni come: continuo ad avere attacchi di panico e non mi sento abbastanza sano/a mentalmente per stare con qualcuno/a in questo momento. Nel contesto di una rottura, la ricerca di delucidazioni sulle intenzioni delle persone domina le interazioni; come le persone si sentono "realmente" e perché fanno quello che fanno diventa l'argomento di molte conversazioni, sia nella coppia sia con i rispettivi amici e familiari. I mezzi di comunicazione utilizzati dalle persone diventano centrali in questo processo di determinazione delle intenzioni altrui[4].

Le persone valutano i diversi mezzi di comunicazione in base alla facilità con cui questi permettono di comprendere le intenzioni. Nelle mie interviste, gli studenti universitari si concentrano molto sulla capacità di un medium di consentire l'alternanza dei turni di parola (ritenendolo, per questo, un canale migliore per lasciarsi); ciò proprio perché, a loro dire, tale dinamica offre un accesso più diretto alle intenzioni dell'altro/a. La possibilità di porre domande di approfondimento viene considerata cruciale: gli intervistati evidenziano infatti come sia ben più difficile decifrare le ragioni pro-

4 Riprendo Rosen (1995) nel mio focus su come le persone interpretano le intenzioni degli altri.

fonde di certe affermazioni senza l'opportunità di chiedere un chiarimento. Di conseguenza, alcuni media vengono percepiti come decisamente più efficaci di altri nel far circolare le informazioni sulle intenzioni reciproche. È lungo questo asse che si strutturano i processi di rimediazione dei mezzi di rottura: non secondo una gerarchia di immediatezza o ipermediazione, ma in funzione della loro capacità di rendere conoscibile quell'eterno ignoto che è il modo di pensare e di sentire dell'altro.

Conclusione

Ho discusso le narrazioni di rottura degli studenti universitari statunitensi, concentrandomi su come e quando essi parlano dei modi in cui alcuni social media creano nuove possibilità per lasciarsi. Nel raccontare queste storie, gli studenti universitari riflettono su comprensioni emergenti, e non ancora condivise, di ciò che costituisce un uso corretto o meno delle nuove tecnologie. Le loro concezioni di ciò che è significativo nel funzionamento di un medium contribuiscono a strutturare il rituale della rottura. Inoltre, le opinioni che le persone sviluppano sui media sono profondamente influenzate dagli altri media che utilizzano regolarmente. Per esempio, quando discuto di come la messaggistica istantanea medi le interruzioni sentimentali, la maggior parte degli intervistati sottolinea come essa consenta un'alternanza nella conversazione, rendendola preferibile all'email. Solo una persona ha osservato che la messaggistica istantanea è poco desiderabile perché permette di avere più conversazioni simultaneamente, cosa che può potenzialmente includere lo scambio di messaggi con una persona mentre si sta comunicando la rottura a un'altra.

Idealmente, l'attenzione dovrebbe essere interamente focalizzata sulla persona che si sta lasciando. In definitiva, quando si usano i social media per porre fine a una relazione, la comprensione che le persone hanno di un mezzo di comunicazione è sempre intrecciata alla loro comprensione degli altri media. Man mano che diventano disponibili sempre più strumenti, cambia persino ciò che viene considerato un medium: l'interazione faccia a faccia è ormai diventata un mezzo di comunicazione in un modo che, in precedenza, era riservato esclusivamente alla lente analitica degli antropologi linguistici. Man mano che questi cambiamenti avvengono, muta anche ciò che viene considerato rilevante.

Riferimenti bibliografici

Acland, C., ed., (2007), *Residual Media*, Minneapolis, University of Minnesota Press.

Baron, N., Ling, R., (2007), Emerging Patterns of American Mobile Phone Use: Electronically Mediated Communication in Transition, in Goggin, G. e Hjorth, L., eds., *Mobile Media 2007*. Atti di una conferenza internazionale, Università di Sydney, 2–4 luglio, cap. 23.

Boellstorff, T., (2008), *Coming of Age in Second Life. An Anthropologist Explores the Virtually Human*, Princeton, Princeton University Press.

Bolter, J.D., Grusin, R., (1999), *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (MA), MIT Press.

Bourdieu, P., (1991), *Language and Symbolic Power*, Cambridge (MA), Harvard University Press.

boyd, d., Ellison, N., (2007), Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship, *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13, 1.

Gitelman, L., (2006), *Always Already New: Media, History and the Data of Culture*, Cambridge (MA), MIT Press.

Hakken, D., (1999), *Cyborgs@Cyberspace*, New York, Routledge.

Horst, H., Miller, D., (2006), *The Cell Phone: An Anthropology of Communication*, Oxford, Berg.

Ito, M., Okabe, D., and Matsuda, M., (2005), *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life*, Cambridge (MA), MIT Press.

Kendall, L., (2002), *Hanging Out in the Virtual Pub. Masculinities and Relationships Online*, Berkeley, University of California Press.

Kroskrity, P., ed., (2000), *Regimes of Language*, Santa Fe, School of American Research Press.

Manovich, L., (2002), *The language of New Media*, Cambridge (MA), MIT Press.

Marvin, C., (1990), *When Old Technologies Were New*, Oxford, Oxford University Press.

Miller, D., Slater, D., (2001), *The Internet: An Ethnographic Approach*, Oxford, Berg.

Rosen, L., ed., (1995), *Other Intentions: Cultural Contexts and Attribution of Inner States*, Santa Fe, School of American Research Press.

Schieffelin, B., Woolard, K.A., and Kroskrity, P.V., eds., (1998), *Language Ideologies: Practice and Theory*, New York, Oxford University Press.

Sconce, J., (2000), *Haunted Media: Electronic Media from Telegraphy to Television*, Durham, Duke University Press.

Silverstein, M., (1979), Language Structure and Linguistic Ideology, in Cline, R., Hanks, W., and Hofbauer, C., eds., *The Elements: A Parasession on Linguistic Units and Levels*, Chicago, Chicago Linguistic Society, pp. 193-247.

Silvio, T., (2006), Informationalized Affect: The Body in Taiwanese Digital-Video Puppetry and COSplay, in Martin, F., Heinrich, L., eds., *Embodied Modernities: Corporeality, Representation, and Chinese Cultures*, Honolulu, University of Hawai'i Press, pp. 289-326.

Silvio, T., (2007), Remediation and Local Globalizations: How Taiwan's 'Digital Video Knights-Errant Puppetry' Writes the History of the New Media in Chinese', *Cultural Anthropology*, 22, 2, pp. 285-313.

Stone, A.R., (1995), *The War of Technology and Desire at the Close of the Mechanical Age*, Cambridge (MA), MIT Press.

Turkle, S., (1995), *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, New York, Simon and Schuster.

Woolard, K., Schieffelin, B., (1994), Language Ideologies, *Annual Review of Anthropology*, 23, pp. 55-82.

Quattro modi per non dire qualcosa nella Kinshasa digitale*

Katrien Pype

1. Postare per qualcun altro

Questo capitolo tratta della criptopolitica che riguarda social media come Facebook, Messenger (*Lite and Free*, *mode gratuit*[1]), WhatsApp, Instagram e, in minor misura, l'applicazione Imo (per videochiamate e chat gratuite). Mi occupo dei vari livelli di occultamento e camuffamento che i kinois (gli abitanti di Kinshasa) mettono in pratica quando usano i social media. Il 24 febbraio 2019, Pitshou[2], un uomo single sulla trentina, pubblicò sul suo stato WhatsApp (una funzione dell'applicazione WhatsApp che permette di postare immagini, foto o video che scompaiono dopo ventiquattro ore) il seguente testo, scritto in francese e in grassetto Arial nero su un sobrio sfondo verde: "Se qualcuno/a ti mostra che può vivere senza di te, allora

* Titolo originale: Pype, K., (2023), Four Ways of Not Saying Something in Digital Kinshasa: Or, on the Substance of Shadow Conversations, in Bernal, V., Pype, K., Rodima-Taylor, D., eds., *Cryptopolitics.Exposure, Concealment, and Digital Media*, New York, Berghahn, pp. 24-50. Traduzione a cura di Chiara Picinotti, Marco Sassaro, Paolo Grassi e Giovanna Santanera.

1 Il *mode gratuit* di Facebook era incluso con l'acquisto di smartphone e SIM-card tramite i servizi di telecomunicazioni congolesi e garantiva agli utenti un accesso ristretto a Facebook che non consumava nessun dato mobile. Fu sospeso verso la fine di maggio 2022. Facebook Lite è un'applicazione simile, con qualche funzione in più (anche se non ha gif, sondaggi o funzioni live), ma che consumava un po' di dati. Dall'agosto 2020, l'applicazione non è più disponibile su Play Store e su iOS; pertanto, non riceve aggiornamenti ma rimane funzionale. Entrambe le applicazioni erano parte dell'iniziativa "Free Basics" di Facebook, iniziata nel 2016. Durante il lavoro di campo, erano molto popolari a Kinshasa.

2 Tutti i nomi usati in questo capitolo sono pseudonimi.

mostragli/le che anche tu puoi vivere senza di lui/lei" (la traduzione dal francese è mia).

Mancavano informazioni di contesto. Non c'era nessuna didascalia, né post adiacenti (come permettono gli stati WhatsApp, vedi sotto) che potessero aiutare il lettore a interpretare la frase come una comunicazione diretta a qualcuno di specifico. Il messaggio sollevava delle domande: a chi era rivolto? Era successo qualcosa nella vita di Pitshou? Qualcuno lo aveva deluso? Sapevo che aveva una relazione abbastanza caotica con la madre di sua figlia e mi aspettavo un nuovo episodio del loro "tira e molla". Quando lo chiamai scoprii, sorpresa, che non stava parlando della sua vita personale, ma di quella di uno dei suoi amici: Jeancy.

Circa due anni prima, Jeancy, anche lui di circa trent'anni, era emigrato temporaneamente a Brazzaville, capitale del confinante Congo. Durante questo soggiorno di un anno e mezzo, aveva iniziato una liaison sessuale con una donna locale. Una volta tornato, però, Jeancy voleva riprendere la sua relazione con Tina, una ragazza di Kinshasa. Come spesso accade tra i kinois, non aveva mai tagliato ufficialmente i ponti con Tina; mentre lui era ancora a Brazzaville, tuttavia, Tina era venuta a sapere del rapporto tra Jeancy e l'altra donna e aveva quindi deciso di voltare pagina. Lo aveva fatto in silenzio, senza dire nulla a Jeancy. Lui, quindi, non aveva nessuna ragione per non sperare in un ricongiungimento rapido, una volta tornato a Kinshasa. Tuttavia, trascorsi nove mesi dal suo ritorno, così mi disse Pitshou, Tina non aveva ancora risposto alle sue chiamate, spezzandogli il cuore.

Era capitato, qualche giorno prima di quel messaggio su WhatsApp, che Pitshou incontrasse Tina in un bar del quartiere. Con lei c'era un altro uomo, che lei presentò a Pitshou come suo "fiancé", usando il francese, e quindi indicando che erano in una relazione seria, che avrebbe potuto portare al matrimonio. O perlomeno, questo era ciò che lei aveva voluto lasciare intendere. Una provocazione, quasi un insulto, secondo Pitshou; specialmente perché lei sapeva molto bene che lui e Jeancy erano amici stretti, come fratelli. Presentargli quell'uomo come suo *fiancé* era come presentarlo a Jeancy: un affronto inaudito. Dopotutto, anche se molti uomini e donne di Kinshasa hanno più relazioni sessuali e romantiche allo stesso tempo, il corteggiamento richiede l'ostentazione, almeno in pubblico, di monogamia e fedeltà[3]. Dichiarando che quell'uomo fosse il suo *fiancé*, sosteneva Pitshou,

3 La poliginia e la poliandria, informali, sono comuni a Kinshasa. Per le ragazze, il fenomeno si chiama *chic-choc-chèque*, che allude ai vari "servizi" a cui servono gli amanti (i vesti-

Tina stava proclamando di poter vivere senza il suo ex ragazzo. Pitshou aveva riferito l'episodio a Jeancy, consigliandogli, di persona, di assumere lo stesso atteggiamento, ma sentiva di doverglielo ricordare anche tramite altre vie, come lo stato di WhatsApp. "Questo è quello che fanno i buoni amici", mi rammentò Pitshou in un messaggio audio su WhatsApp.

Il post sullo stato di WhatsApp doveva essere un consiglio (in lingala: "*liteya*", "lezione") destinato direttamente al suo amico. Eppure, curiosamente, non erano menzionati né Jeancy, né Tina. Pitshou, mi confidò divertito, aveva deliberatamente giocato con questa ambiguità, perché alcuni dei suoi fratelli, sorelle e parenti, molti dei quali considera come padri, sono tra i suoi contatti WhatsApp. Non voleva rivelare troppo della vita intima del suo amico[4]; dopotutto, gli amici tendono a sapere molto della reciproca vita sentimentale e ci si aspetta che proteggano la reputazione l'uno dell'altro. Le risate di Pitshou tradivano una certa furtività nel suo destreggiarsi con i media digitali.

Questo aneddoto d'apertura non riguarda una particolare idiosincrasia di Pitshou, e oscurare le identità dei "destinatari" della comunicazione via social media non è neanche una pratica legata al genere. Come mi disse Flavie, una giovane donna sui trent'anni e una delle protagoniste di questo capitolo, "ogni giorno, almeno uno dei miei aggiornamenti di stato è rivolto a una persona in particolare. Ogni singolo giorno". Anche lei, tuttavia, non nominava mai nessuno, eccetto per particolari congratulazioni o condoglianze. In più, anche lei leggeva gli aggiornamenti di stato dei suoi contatti, insieme a post di meme, proverbi o parti di canzoni, come possibili riferimenti alle vite sociali altrui. Per la maggior parte dei "kinois digitali"[5],

---

ti, il sesso e il denaro). Le ragazze non devono informare i propri uomini degli eventuali rivali, o rischierebbero di perdere quella relazione. Vedi Pype (Pype 2012, pp. 232-90) per una disanima di come le chiese cristiane lottino contro la poliginia e la poligamia informale nei contesti urbani, a Kinshasa.

4 I figli e parenti tengono i dettagli delle loro amicizie, delle loro vite sentimentali e anche molto delle loro attività economiche nascosti gli uni dagli altri. Gli amici dello stesso sesso, invece, sono di solito bene informati sulle sfere d'intimità reciproche, perché spesso vi sono coinvolti: dall'aiutare l'altro a stabilire un legame romantico tramite la mediazione di dispute e litigi al vendicarsi per la brutta fine di una relazione in vece dell'amico. Gli amici, inoltre, si proteggono la reputazione a vicenda, in particolare perché parlare di come qualcuno sia stato ferito dalle azioni di qualcun altro rischia di danneggiarne l'immagine di "uomo forte" (*moto makasi*), uno standard di maschilità a Kinshasa (Pype 2007).

5 Con "kinois digitali", indico persone che si identificano come "kinois", scrivendo in lingala o kikinois, e parlando con altri riguardo all'esistenza kinois, nel mondo digitale, anche se vivono altrove nella Repubblica Democratica del Congo o all'estero.

infatti, ciò che è espresso sui social media è subito compreso alla luce di una relazione metonimica con la vita vissuta di chi lo ha postato.

Ciò che emerge è che sia Pitshou sia Flavie, così come molti altri kinois digitali, sui social media giocano con il detto e il non detto, con l'allusione e l'implicito, con l'evidente e il nascosto. Queste azioni appartengono a un complesso repertorio di "idiomi di pratica", ovvero usi sociali appropriati della tecnologia che si sono codificati tramite la richiesta di consigli e la condivisione reciproca di storie che riguardano i rischi e i benefici di certi modi di interagire con i social media (Gershon 2010, p. 6)[6].

Come diventerà chiaro in questo capitolo, questi idiomi di pratica dei kinois, che descrivo come *benda bilili na toile*, ovvero atti di "estrarre immagini da internet", rispecchiano comportamenti offline. Si tratta di strategie cruciali nella negoziazione delle relazioni nella vita quotidiana a Kinshasa. *Benda bilili* ("estrarre le immagini") è un *dictum* sociale che governa la vita collettiva della città e con cui i kinois hanno dimestichezza.

In questo saggio, esploro la relazione tra testi digitali (come lo stato online di Pitshou), le loro estetiche criptiche e le vite sociali entro cui tali testi acquisiscono significato, circolano e finiscono persino per trasformare le relazioni e i contesti in cui si inscrivono. Diventerà chiaro che l'uso dei social media a Kinshasa si è radicato per negoziare e calibrare informazioni nascoste, per giocare con i doppi significati e per raggirare le persone. I kinois digitali manipolano di propria iniziativa la distinzione tra ciò che sta in superficie (lo schermo, ciò che è detto e mostrato online) e ciò che sta sotto (l'offline, ciò che si intende con ciò che si dice). Tacere i nomi dei destinatari di messaggi digitali pubblici è una strategia di protezione, una strategia completamente integrata nell'infopolitica (Bernal 2014) che regola la socialità kinois. Questo significa che, tra i contatti digitali, alcuni sono i destinatari effettivi di un post, mentre altri non lo sono ma hanno comunque accesso al messaggio, per il semplice fatto che sono amici su Facebook, follower su Instagram o contatti su WhatsApp. La presenza di uno (o più) Spettatore-Non-Destinatario è importante, perché aggiunge peso al messaggio. Gli Spettatori-Non-Destinatari diventano un pubblico invitato ad

6 Vedi Aubrey Graham (2019) per una discussione dettagliata di come le ideologie mediali possano essere in contraddizione l'una con l'altra quando un'immagine è interpretata da spettatori che hanno familiarità con diverse ideologie mediali. In questo caso l'immagine è una fotografia digitale della violenza ribelle nel Congo orientale, postata da una giornalista tedesca su Twitter, che diventò virale (2019, p. 267).

assistere a un conflitto, come nel caso di Pitshou e Tina, rispetto al quale non sono direttamente coinvolti. D'un tratto, si ritrovano ad assistere a un problema e a essere coinvolti nei processi di codificazione e decodificazione dei messaggi. Anche loro "estraggono le immagini".

Per interpretare il materiale etnografico, faccio uso di concetti presi dall'antropologia linguistica, dall'antropologia politica e dall'antropologia dell'occulto (in particolare della divinazione, della stregoneria e della religione). Queste discipline possono apparire come separate, ma la maggior parte degli africanisti sa bene che le parole e la comunicazione sono intimamente legate al potere e agli spiriti. La politica e le religioni, nell'Africa subsahariana, prosperano sull'equilibrio tra il confessare e il tacere, il rivelare e il nascondere, lo schiudere e il chiudere (Ellis e ter Haar 2003, Ferme 2001, Geschiere 1998, Jacobson-Widding 1990, Werbner 2015). Questa comprensione del potere dell'invisibile e dell'occulto alimenta anche le azioni online dei kinois, come, per esempio, postare proverbi, commentare gli aggiornamenti di stato, oppure non commentare affatto, ma mandare lo screenshot a un amico.

Questo capitolo ha anche un'ambizione più metodologica. Come antropologi, dobbiamo capire come esplorare il materiale digitale e, soprattutto, come collegarlo a realtà ed esperienze "offline". Ritengo che non sia sufficiente fermarci alla divisione tra "online" e "offline", ma è necessario provare a comprendere come questa divisione, questa differenza e persino questo divario vengano utilizzati, sfruttati o anche mobilitati dai nostri interlocutori. A tal fine, propongo il metodo della "ricostruzione delle conversazioni ombra", in linea con ciò che Judith Irvine ha sviluppato riguardo alle "conversazioni ombra" della poesia ingiuriosa xarxaar (1996). Questo metodo è rilevante anche fuori dall'etnografia di Kinshasa e potrebbe ispirare un nuovo modo di studiare la cultura digitale.

Nella prima parte di questo capitolo, distinguo quattro diverse categorie di comunicazione digitale criptica che richiedono agli utenti dei social media di Kinshasa di praticare esegesi elaborate e letture ermeneutiche offline: il non ancora detto, il quasi detto, il non detto e il detto a gran voce. Nella seconda parte, ricostruisco varie "conversazioni ombra" che riguardano alcuni post pubblicati da Flavie, provando a illustrare il dialogo fitto intercorrente tra mondo offline e mondo online. Nell'ultima parte, inserisco il metodo delle "conversazioni ombra" nel contesto dell'etnografia congolese e distinguo tra "conversazioni dell'ombra" e "conversazioni nell'ombra". Traccerò

parallelismi tra le pratiche relative ai social media e le nozioni indigene di persona e cosmologia.

Il materiale di ricerca per questo capitolo è stato raccolto online e offline, in modo continuativo, dal 2014, quando ho iniziato a studiare le dialettiche tra tecnologia e socialità urbana tramite osservazione partecipante. Ho analizzato post sui social media, utilizzato screenshot e ho chiesto alle persone di raccontarmi delle storie riguardo ai loro contenuti online. La maggior parte di queste conversazioni si sono svolte a Kinshasa, individualmente.

A partire dalla pandemia del Covid-19 (2020), ho fatto ricorso a interviste informali private, utilizzando piattaforme social. L'analisi è limitata a post con un contenuto sociale. I messaggi e le immagini a contenuto politico o religioso sono caratterizzati da altri tipi di estetiche criptiche (cfr. Pype 2016, 2018) e quindi non sono inclusi in questo testo. Non discuto nemmeno i post che parlano di pettegolezzi su celebrità e persone famose. Queste forme di comunicazione elettronica sono spesso caratterizzate da insulti e polemiche.

2. Quattro modi per non dire qualcosa

Qui presento le quattro principali pratiche di occultamento e dissimulazione; se ne potrebbero individuare molte altre, ma solamente queste saranno oggetto di studio in questa sede. I miei esempi derivano principalmente da interazioni che ho avuto con Flavie e Ani, due donne e amiche, entrambe tra i trentacinque e i quarant'anni al momento della ricerca. Mi hanno rivelato vari aspetti della loro vita personale e delle loro interazioni digitali. Flavie, una madre divorziata, ha tre figli (oltre a un quarto, defunto) e vive con loro nella casa di proprietà di suo padre. Quest'ultimo vive nel Congo orientale e li visita occasionalmente, soprattutto per questioni mediche. Ani è sposata e con suo marito ha avuto tre figli. Flavie non ha un lavoro (nemmeno informale), mentre Ani lavora in un ufficio pubblico. Il suo salario non è costante e quando viene pagata non riceve mai più di 150,00 US$. Per fortuna Flavie non ha un affitto da pagare. Il marito di Ani porta a casa un po' di denaro, ma entrambi dipendono molto dai regali monetari della madre di lei, che riceve una modesta entrata grazie a una casa che ha messo in affitto in una città vicina.

Sia Ani che Flavie erano online quasi ogni giorno, perlopiù su Messenger, grazie a Facebook Lite e al *mode gratuit*; Ani usava WhatsApp meno frequentemente di Flavie. Entrambe erano attente curatrici dei loro mondi digitali, ma per diversi obiettivi sociali e seguendo diverse tempistiche. Mentre Flavie pubblicava storie su Facebook e stati su WhatsApp quasi ogni giorno, Ani lo faceva raramente, per fare auguri di compleanno o condividere qualche meme. Per lo più, Ani commentava quello che pubblicavano gli altri e preferiva comunicare in privato, con messaggi su WhatsApp o Messenger. Flavie, invece, passava molto tempo flirtando digitalmente, in cerca di un marito nella diaspora congolese (Pype 2020). Possedeva tre smartphone di marche differenti e ognuno danneggiato in maniera diversa: uno aveva lo schermo infranto, ma si vedevano ancora i testi e i video; l'altro era tenuto insieme da un elastico; l'ultimo aveva l'altoparlante che funzionava male. Ani aveva uno smartphone e un telefono tradizionale (un "dumbphone"). L'utilizzo di molteplici telefoni dipende, perlopiù, dalle compagnie telefoniche, che rendono molto costoso chiamare qualcuno fuori dal proprio network; avere SIM di varie compagnie è uno stratagemma per risparmiare. Queste giovani donne sfruttavano pienamente le telecomunicazioni via cellulare, uno strumento fondamentale per gestire la propria vita sociale ed economica a Kinshasa[7].

Il non ancora detto

Quando vedevo Flavie, la trovavo spesso con le dita sullo schermo di uno dei suoi tre smartphone, mentre "scrollava" su qualche piattaforma o leggeva i messaggi della conversazione che stava intrattenendo in quel momento. Spesso, si arrestava un attimo, per valutare se aggiungere uno smiley o inviare un'immagine. Questi momenti di riflessione non sono visibili nelle frasi, nelle parole o nelle immagini che stava componendo, ma fanno parte comunque dei significati di ciò che postava. Anche se, dentro di sé, Flavie era combattuta, curiosa, incerta, a volte persino preoccupata per il proprio futuro e per quello dei suoi bambini, i suoi dubbi e le sue aspettative rara-

7 Vedi Pype (2021) riguardo all'importanza dei telefoni e dei social media nella vita degli abitanti di Kinshasa e Pype (2017) per una discussione su come si possa parlare di una Kinshasa "smart". Tazanu (2012) descrive dinamiche simili in Camerun; Schneidermann (in pubblicazione) esplora le "infopolitiche dell'intimità" delle ragazze e delle donne in un comune di Cape Town.

mente arrivavano allo schermo. La Flavie digitale, di solito, era sicura di sé, delle cose che scriveva e delle immagini che postava.

Spesso, quando uno dei suoi smartphone attirava la sua attenzione, lei sorrideva nel vedere su Messenger che uno dei suoi *djika* (un uomo congolese della diaspora) aveva risposto *bjr* (slang digitale per "ciao") al suo *bjr*. Poi, inviava qualche breve messaggio, a volte includendo una foto di sé. Flavie era impegnata in queste mini-conversazioni con un'ampia gamma di persone, principalmente con uomini. Anche se non chattava esclusivamente con uomini che vivevano all'estero, preferiva chiaramente uomini della diaspora: come molte ragazze kinois avrebbe voluto sposarsi con qualcuno di fuori. L'ipergamia[8] globale è un ideale per molte ragazze di Kinshasa (cfr. Pype 2020). Nella migliore delle ipotesi, ci sarebbe stata una domanda come *"oza wapi?"* (dove sei?)[9], alla quale lei avrebbe potuto rispondere con una qualche richiesta (puoi darmi del denaro? Mi porti un regalo quando visiterai Kinshasa la prossima volta? ecc.).

Questi saluti e queste piccole domande sono ricchi di significato: racchiudono delle promesse. Tali conversazioni confermano che c'è una relazione, anche se minima. La qualità di questa relazione è aperta, indeterminata, piena di speranze e possibilità di realizzazione. Quel *"oza wapi?"* (dove sei?) porta la relazione in una dimensione intima, che Flavie cerca ardentemente, perché è il tipo di domanda che i partner sessuali, a Kinshasa, possono, e persino devono, farsi l'un l'altro. Dietro a "*oza wapi?"* c'è un'implicazione, da parte di chi lo chiede: "sei mia moglie e quindi mi è permesso domandare dove ti trovi; ho il compito di monitorarti e sorvegliarti". Quindi, se un contatto passa da *bjr* a *oza wapi*, sta suggerendo che vuole entrare in una

8 L'usanza di scegliere un partner di livello sociale, economico o culturale superiore al proprio (ndt).

9 C'è una sovrapposizione accidentale con lo slang digitale statunitense "where you at?" (dove sei? ndr), nel quale, invece, domandare la posizione di qualcuno può essere usato come saluto generico o come modo per chiedere "come stai?". Il contesto kinois è diverso, perché la domanda *"oza wapi?"* apre una conversazione tra (aspiranti) amanti. In altri tipi di conversazione, non è gentile chiedere a qualcuno o a qualcuna dove si trova, perché si implicherebbe che la persona che pone la domanda si senta in diritto di essere informata delle circostanze altrui. La socialità kinois dà molta importanza al "farsi gli affari propri" (*kipe ya yo,* Pype 2016b), a eccezione delle relazioni intime fra (aspiranti) partner sessuali. Tuttavia, c'è una differenza di genere qui: ci si aspetta che siano gli uomini a fare questa domanda alle proprie amanti, non il contrario.

relazione sessuale. Per Flavie questa domanda non è altro che la conferma dell'apertura di nuove possibilità.

Prima di rispondere all'*oza wapi?*, Flavie è nella posizione di poter scegliere. Sa bene che, a questo punto, il sesso non è altro che un'allusione che può sempre essere rifiutata. Flavie ha però molte opzioni: può decidere se dire al contatto dove si trova. Se decide di fare così, conferma che l'uomo ha diritto di sapere la sua posizione e quindi gli segnala di essere aperta a una relazione sessuale[10]; altrimenti, come ho osservato spesso, Flavie può tacere, e quindi dichiarare di non star cercando di fare di quel contatto un partner sessuale. Di solito, come mi ha detto, non risponde a qualcuno che sospetta essere amico di un parente o di un altro dei suoi interessi amorosi.

Il quasi detto

Mentre la categoria del "non ancora detto" riguarda la comunicazione digitale e la possibilità di coltivare nuovi futuri (in questo caso romantici), altre forme di comunicazione digitale criptica hanno più a che fare con la protezione di relazioni esistenti. È il caso del "quasi detto".

Di nuovo, questo è evidente nelle mie interazioni con Flavie. Dopo qualche giorno in cui non aveva pubblicato nulla sul suo stato WhatsApp, poiché non aveva soldi per il suo piano dati, Flavie pubblicò due immagini quasi identiche, una dopo l'altra. Entrambe la ritraevano con indosso dei pantaloncini bianchi e un top nero molto scollato, che attirava lo sguardo sul suo seno. Si era messa una parrucca afro, con una massa di lunghi ricci neri. A completare lo scatto, un paio di cuffie rosse appese al collo confermavano il suo status di *mwasi mabe*, di ragazzaccia (cfr. Pype 2012, pp. 211-14). Nel gergo kinois, una "ragazzaccia" è una ragazza, o una giovane donna, che gioca con l'estetica cosmopolita, esprime la propria sessualità e si preoccupa di apparire alla moda. Le foto erano state scattate dall'alto, chiaramente fatte da qualcun altro. Lo sfondo era sorprendentemente sobrio. Anche se uno spettatore esterno non lo avrebbe notato, Flavie era in piedi nel suo bagno. Un bagno con il pavimento di cemento, che contiene solo uno scarico, in un angolo sulla sinistra.

In entrambe le immagini, era chiaro che Flavie stava trattenendo un sorriso. Nella prima stava posando, con le mani sui fianchi e lo sguardo dritto

10 Anche se Flavie mentisse riguardo alla sua posizione esatta, confermerebbe al contatto che è nel diritto di saperla.

verso l'obiettivo. Nella seconda foto, la posa era leggermente diversa: stava puntando l'indice della mano sinistra contro lo spettatore. Un gesto significativo, perché a Kinshasa può essere socialmente pericoloso: puntare il dito verso qualcuno è innocuo se a farlo è una persona anziana con una più giovane (la moglie o il/la figlio/a) che conosce bene; in ogni altro contesto, però, questo gesto è visto come una grave offesa, e provoca spesso scontri fisici. In questo stato WhatsApp, Flavie stava parlando con un destinatario non identificato. La didascalia della seconda immagine informava: *attention* ("attenzione" in francese), confermando l'intento provocatorio.

Osservo con regolarità simili aggiornamenti di stato, con messaggi, proverbi o scritte come *yo oyebi* (tu [il destinatario del messaggio] sai). Questo tipo di post, che io chiamo *sala keba* (stai attento), non sono che avvertimenti velati. L'origine, la ragione o anche il contenuto dell'avvertimento, così come il destinatario, sono taciuti. Eppure, i messaggi *sala keba*, così come gli altri messaggi di cui ho parlato all'inizio del capitolo, sono estremamente dialogici. Solo coloro che sono al corrente della situazione possono afferrarli. Flavie dimostrava di padroneggiare i codici del rispetto e della protezione. In questo caso, elidere il destinatario era un modo per schermarsi, perché riferirsi direttamente a una persona, quindi attaccandola e chiamandola per nome, è socialmente e spiritualmente pericoloso. In questo modo, Flavie aggirava il rischio di diventare oggetto di vendetta o gelosia e di rimanere coinvolta in *kindoki*, subendo o venendo accusata di attacchi di stregoneria.

Il non detto / da non dire

Riservo una terza categoria, il "non detto" o "da non dire", alle pratiche di auto-censura. Per illustrare il fenomeno, uso del materiale relativo ad Ani. Quando la visitai un giorno di metà agosto 2019, stava scorrendo, sul suo smartphone, l'account Facebook del marito. Qualche giorno prima, quando era venuta a casa mia, si lamentò del proprio isolamento: suo marito era sempre fuori casa e lei si sentiva sola. Velocemente, la nostra conversazione passò alla "politica domestica" dei social media. Il comportamento online del marito la preoccupava.

Circa un anno prima, il marito di Ani aveva cambiato la sua password di Facebook. Ciò aveva destato in lei alcuni sospetti, anche perché andava contro i loro accordi. Come moltissime giovani coppie di Kinshasa, anche loro si erano promessi reciproca trasparenza, nei loro incontri con altre persone,

sia online che offline. Ani non poté però dire o fare nulla affinché lui condividesse la nuova password. In più, aveva notato che postava spesso fotografie dei suoi viaggi lavorativi nel Congo Centrale e in Mbandaka, due regioni nell'entroterra della Repubblica Democratica del Congo (RDC). Queste immagini ritraevano lui, un ingegnere, con alcuni colleghi in vari cantieri edili. Ani trovava sospetto il fatto che, da qualche mese, fosse diventato improvvisamente più attivo su Facebook; in più, mentre prima postava foto dei compleanni dei loro bambini, ora informava i suoi contatti Facebook dei suoi viaggi. Lei disapprovava tutto questo, ma faceva in modo che nessuno potesse capire il suo disappunto online. I suoi commenti a questi post erano sempre positivi: parlava con enfasi di quanto lui fosse forte e bello e si mostrava orgogliosa di come stesse visitando parti del Paese dove lei non aveva mai avuto l'occasione di andare. Eppure, a casa, offline, Ani insisteva perché lui eliminasse queste immagini (anche se non ubbidiva) perché stava – come diceva lei – "esponendo la sua vita".

Flavie era d'accordo con Ani e, in privato, mi ricordò di quanto fosse importante *kobomba ndako na yo*, "nascondere la propria casa", ossia evitare di mostrare i problemi domestici o i successi[11]. Nascondere e rivelare sono pratiche produttive, nelle identità pubbliche, offline e online. La loro importanza è descritta molto bene in un meme che Pitshou ha postato sul suo stato WhatsApp qualche mese dopo (il 31 maggio 2019, la traduzione è mia)[12]:

> *Vivere nascosti significa vivere felici.*
> *Mostrarsi in pubblico significa suscitare desideri.*
> *I desideri instillano la gelosia.*
> *La gelosia avvantaggia i nemici (smiley)*

Questo pensiero riafferma che non si deve mai rivelare troppo della propria vita privata, perché più si rivela, più si alimenta la gelosia, rischiando di attrarre persone che potrebbero interferire nel proprio successo (personale o professionale), o nel proprio matrimonio[13].

---

11 In altri contesti, come nel Sudafrica, è stato documentato quanto evitare di mostrare i propri spazi privati online sia un'efficace strategia contro i furti.

12 *Vivre caché c'est vivre heureux. La publicité attire la convoitise. La convoitise crée la jalousie. La jalousie façonne l'ennemi (smiley).*

13 Queste osservazioni dovrebbero metterci in guardia e indurci a non vedere la rappresentazione visuale degli stili di vita delle persone come un riflesso di ciò che effettivamente stanno vivendo. In più, la letteratura accademica ci dice che la fotografia, a volte, può mettere

Il detto a gran voce

L'ultima categoria fa riferimento a frasi come *batika yo* ("che ti lascino stare") o *odondwa* ("sei il capo / hai il comando"), che, anche se sono corte, celano una gran quantità di lavoro sociale. Molto spesso, queste frasi possono essere scritte come commenti a messaggi o fotografie che mostrano il successo, la bellezza del corpo, un viaggio all'estero, i festeggiamenti per un matrimonio, o un nuovo lavoro. Le stesse espressioni vengono usate quando si ringrazia qualcuno per un servizio o un regalo (senza esplicitarli). Questa quarta categoria, il "detto a gran voce", è relativa all'adulazione. È come se l'applauso dovesse distogliere l'attenzione dal motivo per cui ci si sta complimentando.

La frase *batika yo* ha a che fare con la produzione della reputazione e dei legami sociali, perché suggerisce che il contenuto dell'immagine (a cui si accompagna il testo *batika yo*) potrebbe suscitare gelosie e quindi causare attacchi spirituali, critiche volgari o aggressioni alla reputazione di qualcuno. Anche *odondwa* funziona, fondamentalmente, come adulazione. Scrivendo *odondwa*, chi commenta suggerisce che gli individui ritratti siano potenti e di successo e che si subordini quindi a loro. Facendo così, accetta pubblicamente questo successo e si protegge, quindi, da possibili accuse future di *kindoki* (stregoneria).

Sull'importanza del linguaggio allusivo

La panoramica dei quattro tipi di strategie comunicative online che ho appena presentato mostra come la *toile* (internet, ma anche *canvas*, [letteralmente tela, ossia un'area di disegno digitale, ndt], si veda sotto) dei social media sia uno spazio in cui i kinois giocano con i confini tra il detto/mostrato e il nascosto, influenzando così il loro futuro. Ho distinto due tipi di pragmatica, alla base dei post: (a) cercare di proteggere sé stessi e/o la persona raffigurata nelle immagini (vedi la reazione di Ani a suo marito, ma anche l'idea di *batika yo* e di *sala keba*); (b) cercare di provocare qualcuno (come Flavie nella foto in cui puntava il dito). Questi messaggi devono essere letti come radicati nella ricerca di socialità urbana. Dopotutto, postare

in scena qualcuno come un "altro aspirazionale" (Beherend 2002). Questo accade anche su Facebook: per esempio, la ricerca di Claudia Böhme (2019) sul fatto che i rifugiati sudanesi rappresentano sé stessi online come se stessero realizzando i propri sogni (dipingendosi come stilisti, o carpentieri di successo) per prefigurare e mettere in atto il proprio futuro.

messaggi reticenti e oscuri sul proprio stato digitale è un tentativo di arrivare a una soluzione, con sé stessi o con qualcuno a cui ci si sente vicini, oppure di mantenere una relazione armoniosa con la persona in questione.

Avrei potuto usare termini linguistici più standard per indicare i quattro stili di discorso: ellissi, allusione, autocensura e adulazione. Invece, voglio creare un collegamento esplicito con la poetica della divinazione. Il mio approccio al non detto e al celato è ispirato agli studi di Richard Werbner che parlano della politica del linguaggio e della trama linguistica delle interazioni divinatorie. In *Divination's Grasp* (2015), Werbner ci offre una comprensione profonda e attenta alle sfumature culturali di comunicazioni altamente allusive e suggestive durante le interazioni divinatorie. In queste sessioni, come descrive Werbner (2015, p. 3), le parole enigmatiche sono utili alla riflessione, "anche perché suscitano emozioni". La suggestività dei discorsi divinatori, un'altra manifestazione del "quasi detto", è necessaria, perché il linguaggio è inadeguato per penetrare l'occulto, il reale.

Esiste un'analogia significativa tra la suggestività del discorso divinatorio e il gergo digitale tra i kinois. La pratica di aggirare "il reale" tramite il "quasi detto", senza menzionare il destinatario, tacendo certe verità o usando metafore, è diffusa nelle conversazioni kinois sulla *toile*, dove le relazioni personali vengono espresse. L'obiettivo effettivo di Pitshou è, proprio come nella poetica divinatoria criptica descritta da Werbner, spingere alla riflessione, non far arrabbiare, e persino proteggere gli altri (che siano altri spirituali o sociali)[14].

Le pratiche divinatorie mostrano che "il mondo intorno a te è diviso: alcuni condividono veramente la vita con te, altri sputano segretamente alle tue spalle e raccolgono, avidi, i tuoi frutti per sé stessi, non per te. Ricordati con chi condividere e assieme a chi mangiare, e di chi, invece, non devi fidarti" (Werbner 2015, p. 3). Simili principi di saggezza vengono scambiati sulle piattaforme social: avvertimenti sul fatto che il mondo sia pieno di antagonisti e di conflitti, sul fatto che così vada il mondo. C'è un approccio al nascondere, nel mondo digitale, che è orientato al futuro e al sociale. In più, il linguaggio allusivo ha a che fare con l'incompletezza, il moltiplicarsi delle possibilità, l'apertura e l'opportunità, proprio come i post del "quasi detto".

14 Riguardo alla divinazione nella regione di Kinshasa, vedi, tra gli altri, Devisch (2012, 2018).

3. Conversazioni ombra

L'ermeneutica delle comunicazioni digitali ellittiche, così come descritta nella parte precedente di questo capitolo, richiede molte più informazioni di quante ne mostrino i contenuti digitali. Anche quando vengono utilizzate emoji, icone, immagini e didascalie, questi post rimangono frammentati, istantanee di momenti della vita sociale in divenire di una persona. I kinois sanno molto bene che le conversazioni digitali sono sempre parziali. Per comprendere meglio ciò che non viene detto sulla *toile* di Kinshasa, propongo di studiare le "conversazioni-ombra"[15]. Vorrei illustrare questo concetto con un'elaborazione etnografica più approfondita della comunicazione digitale di Flavie durante una delle rare occasioni in cui lei si è mostrata apertamente angosciata e in collera nei suoi stati WhatsApp. Il materiale mostrerà che persone come Flavie curano con attenzione la loro persona digitale, anche quando questa appare nello spazio effimero degli aggiornamenti di stato e delle stories. In fondo, questi spazi online sono a tutti gli effetti spazi pubblici in cui le persone incontrano amici e compagni scherzosi, ma anche coloro con cui intrattengono un rapporto gerarchico o persino di rivalità.

Flavie e Samourai

Da metà aprile 2020, Flavie aveva iniziato a pubblicare negli stati di WhatsApp messaggi che esprimevano disperazione e chiedevano l'aiuto di Dio. Sebbene le emozioni apparissero comunicate in modo forte e chiaro, il contesto era nebuloso. Tramite alcune telefonate su WhatsApp, Flavie mi fornì ulteriori informazioni: la figlia più piccola non riusciva più a camminare, parlava a fatica e perdeva peso giorno dopo giorno. Flavie aveva urgente bisogno di soldi per andare dal medico, fare radiografie e acquistare i farmaci che le sarebbero stati prescritti. In quel periodo, Flavie aveva una relazione sentimentale difficile con Samourai, un uomo kinois poco più che trentenne, di qualche anno più giovane di lei. Eravamo nel pieno dell'emergenza da COVID-19 e, poche settimane dopo i post angoscianti sui social,

15 Ovviamente, la "Kinshasa digitale" è anche uno spazio di trollaggio e scambio di discorsi di odio. Tuttavia, questi sono solitamente espressi in conversazioni con sconosciuti digitali e sono spesso collegati a post su politica, personaggi pubblici o eventi globali. In questo capitolo mi concentro sulla micropolitica della comunicazione sui social media nella misura in cui i post riguardano la vita intima delle persone.

alla figlia di Flavie fu diagnosticata la tubercolosi: servivano urgentemente 400 dollari per coprire le spese mediche e comprare i farmaci necessari.

Con telefonate, SMS e messaggi online, Flavie aveva contattato praticamente chiunque ritenesse utile ad aiutarla economicamente, monitorando con attenzione chi rispondeva e chi no. Con sua grande delusione, Samourai le disse che era a corto di soldi e che non avrebbe potuto aiutarla. Nei giorni successivi, non chiamò mai per chiedere notizie della figlia di Flavie. "Silenzio radio", mi disse Flavie con un misto di rabbia, rammarico e stupore.

Il 30 aprile, Flavie pubblicò sul suo stato WhatsApp una sequenza di contenuti multimediali misti: la prima parte mostrava le parole *bonne chance* (buona fortuna), scritte in francese con caratteri bianchi su sfondo azzurro. Sotto il testo aveva inserito un emoji a forma di cuore. Dopo pochi secondi, lo stato WhatsApp passava a due brevi clip del duetto congolese *tshobo*, cantato dai musicisti di rumba congolesi Fally Ipupa e MJ 30. Flavie aveva selezionato e tagliato due estratti della canzone con un'app sul suo cellulare. Poi, li aveva caricati sul suo stato WhatsApp, aggiungendo la didascalia "e questa sarà l'ultima (volta). La tua ragazza!" (*et ça sera la dernière. Tshobo na yo!*). L'aveva inserita due volte, come per dare enfasi al messaggio. Le sequenze erano state scelte con cura: contenevano versi in cui i cantanti si lamentavano delle persone amate; rivolgendosi alle loro partner, cantavano: "Mi ero ripromesso che non mi sarei mai più lasciato ferire. Che non avrei più pianto per qualcun altro. Ma non riesco a evitarlo. Immagino che questo sia amore".

Facciamo un salto a metà maggio. Samourai, che aveva visto gli stati di Flavie su WhatsApp, aveva effettivamente capito che quei lamenti, mediati dalla canzone, erano ispirati alle difficoltà che lei stava attraversando a causa del suo comportamento. Non reagì ai suoi post online, ma la chiamò, e ricominciarono a parlare. Tuttavia, la loro relazione non migliorò mai davvero, o almeno non rapidamente come Flavie avrebbe voluto. Così, a metà maggio, Flavie accettò con entusiasmo l'invito di un ammiratore, che le aveva proposto un servizio fotografico a Kinsuka, uno dei luoghi più suggestivi della città, dove le giovani coppie (o aspiranti tali) passeggiano e si lasciano andare a romantici flirt. La settimana precedente al loro incontro, il corteggiatore pagò per lei un appuntamento dal parrucchiere, dove lei si fece applicare delle nuove extension. Si tratta di una pratica comune tra aspiranti partner e partner veri e propri: l'uomo paga i trattamenti estetici (capelli, unghie, skincare, vestiti, ecc.) alla propria compagna. Quella dome-

nica, Flavie portò con sé alcuni cambi d'abito a Kinsuka, dove trascorsero il pomeriggio flirtando, mangiando pesce e scattando fotografie. Il lunedì mattina, Flavie pubblicò dieci foto nel suo stato WhatsApp e sul suo profilo Facebook. Tutte ricevettero commenti lusinghieri.

Le pubblicazioni di Flavie sui social media sono un ottimo esempio del doppio significato che possono assumere i post online. Con alcuni contenuti lei confermava la sua immagine pubblica di ragazza bella, gioiosa e alla moda, con lunghe extension bianche intrecciate che quasi le raggiungevano i glutei; le scarpe in camoscio blu si abbinavano perfettamente alla blusa giallo-blu che compare nella popolare serie *ya mado*. In altre foto indossava un abito estivo bianco e nero. Le pose erano ben studiate: in alcune era accovacciata, in altre si voltava leggermente, attirando così l'attenzione sul suo fondoschiena; in altre ancora si appoggiava con fare giocoso alle staccionate del vecchio villaggio di pescatori; in qualche scatto restava semplicemente in piedi, guardando con sicurezza nell'obiettivo. Le immagini avevano una resa semi-professionale: il fotografo sapeva chiaramente come utilizzare la luce naturale.

Sebbene il fotografo chiedesse solitamente 20 dollari per queste foto, Flavie non dovette pagare nulla. Tuttavia, mentre lui la immortalava con la sua macchina fotografica, lei pensava a Samourai. E quel lunedì pomeriggio mi disse, in un messaggio vocale, che aveva pubblicato deliberatamente quelle foto sui suoi profili WhatsApp e Facebook per far ingelosire Samourai. "Voglio dimostrargli che sto bene senza di lui; voglio farlo ingelosire. Vedrà i miei post e stasera mi chiamerà con una raffica di domande: chi ha scattato queste foto? Quando è successo? Come conosci il fotografo? Chi ha pagato per il servizio fotografico? Ecc. ecc."[16].

A prima vista, quelle fotografie potevano sembrare la rappresentazione di Flavie come giovane donna intraprendente; eppure, dietro quelle immagini c'erano giocosità (con il fotografo) e provocazione (verso Samourai). Ogni contatto Facebook o WhatsApp che commentava quanto fosse *canon* (pazzesca, "bella da morire") contribuiva, secondo Flavie, ad alimentare la gelosia di Samourai. "Oh sì, lui guarderà il mio stato, lo fa sempre. E se per qualche motivo non potesse farlo, sono sicura che i suoi amici gli mostreranno le foto e i commenti", sosteneva Flavie con sicurezza. Per lei, i commen-

16 Il fotografo è rimasto un amico con cui Flavie aveva incontri regolari, anche se ha capito abbastanza rapidamente che la loro relazione non si sarebbe trasformata in un rapporto amoroso. Di tanto in tanto, la aiuta finanziariamente, come fanno gli amici.

ti dei suoi contatti Facebook amplificavano la provocazione e il gioco che erano inscritti in maniera celata nelle pubblicazioni digitali. In definitiva, Flavie non si aspettava affatto che Samourai commentasse o rispondesse online, né lo desiderava. Le sue aspettative erano altre: voleva che lui agisse, che riprendesse il dialogo e trovasse una soluzione.

La descrizione sopra riportata contestualizza una serie di espressioni pubblicate digitalmente. Ho situato queste pubblicazioni all'interno di un insieme di storie discorsive. Le conversazioni telefoniche che hanno preceduto i post di Flavie, così come le interazioni a cui aspirava, fanno tutte parte di "conversazioni-ombra" senza le quali il significato del post "buona fortuna", delle clip musicali e delle fotografie caricate risulta difficile da cogliere.

Mi ispiro al concetto di "conversazioni ombra" coniato da Irvine nella sua analisi del genere ingiurioso senegalese xarxaar (Irvine 1996). Nello xarxaar, gli insulti vengono pronunciati durante rituali come i matrimoni, spesso tramite intermediari socialmente appropriati, come i *griot*. Gli insulti vengono composti nei giorni precedenti la cerimonia, mentre le donne si riuniscono per preparare il cibo, gli abiti e altri materiali. Durante queste attività si condividono pettegolezzi, informazioni riservate, entusiasmo, frustrazione e altre emozioni. Le conversazioni dei giorni precedenti, che alimentano gli insulti espressi nel momento rituale della festa nuziale, sono ciò che Irvine definisce "conversazioni-ombra". Si tratta di momenti di interazione sociale ai quali il pubblico più ampio del matrimonio non ha accesso. Sostengo che conversazioni analoghe avvengono all'interno degli aggiornamenti e dei post sui social media. Una vasta gamma di discussioni e interazioni "altre" (non sempre mediate elettronicamente) costituiscono il retroterra dei post digitali e ispirano la pubblicazione di ulteriori contenuti. Anche se invisibili online, queste sono parte integrante delle catene di discorso e delle azioni sociali osservabili nello spazio digitale.

La proposta metodologica per ricostruire le conversazioni-ombra nella sfera digitale è complementare allo studio di Jennifer Deger (2016) sulla "thick photography". In uno stimolante articolo sul "lavoro digitale" svolto dagli interlocutori yolngu [in Australia, ndt] sulle fotografie digitali, ad esempio inserendo animazioni tremolanti, scrivendo didascalie, aggiungendo filtri e altro ancora, Deger richiama l'attenzione su pratiche di intenso coinvolgimento corporeo con gli schermi degli smartphone e con le rappresentazioni digitali. Le pratiche di manipolazione dei dispositivi e di lavoro sui contenuti digitali sono ricche di significato, emotività e intenzionalità.

Nel concentrarmi sulle "conversazioni-ombra" non intendo sminuire il lavoro invisibile che persone come Flavie compiono sui propri aggiornamenti di stato e sulle piattaforme social. Dopotutto, le persone curano un ampio corpus di testi e immagini nelle gallerie dei loro telefoni e tablet e sulle piattaforme social; gli utenti devono scegliere con attenzione dal loro archivio digitale e selezionare con cura l'immagine o il frammento di una canzone che meglio rispecchi la loro situazione. Tuttavia, il concetto di "conversazioni-ombra" è orientato principalmente a ciò che è discorsivo per tre ragioni. In primo luogo, cerca di cogliere le varie "storie discorsive" che precedono e seguono gli aggiornamenti di stato e altre forme di comunicazione online. In secondo luogo, molti aggiornamenti di stato, meme e testi digitali prodotti dai kinois presentano una forte componente discorsiva: sono composti da proverbi, testi di canzoni, slogan, congratulazioni e avvertimenti. Infine, come mi ha ricordato Flavie: l'obiettivo dei suoi stati WhatsApp è quello di dare il via alla conversazione, in modo che il dialogo possa iniziare e si possa trovare una soluzione. Queste "conversazioni-ombra" fanno quindi parte della "densità" degli aggiornamenti di stato; attraverso le conversazioni-ombra e facendone esperienza, siamo in grado di comprendere come i contenuti digitali si intrecciano con il tessuto sociale; come i media online acquisiscono significato sociale e performatività; e come gli utenti dei social come Flavie lavorano guardando a nuovi futuri. Ciò che viene mostrato sulla *toile* (schermo digitale) sono istantanee, che ricordano proiettili, indirizzati a qualcuno, ma occorre un occhio esperto per capire chi sia il bersaglio e perché. L'etnografo è quindi impegnato nelle stesse pratiche ermeneutiche dei contatti digitali dei kinois: tutti sanno che sono in gioco molti dialoghi impliciti e, come i partecipanti alle festività nuziali dello xarxaar, tutti "costruiscono proiettivamente" questi dialoghi "nell'ambito del ragionamento pragmatico attraverso cui interpretano un enunciato e ne comprendono il significato" (Irvine 1996, p. 140).

Persona digitale

La metafora delle "conversazioni-ombra" nella descrizione di un metodo per studiare antropologicamente i contenuti digitali assume un significato più profondo nell'etnografia congolese, a causa del suo legame con le concezioni di "persona" diffuse nell'ovest del Congo, in cui "l'ombra" rimanda a un "sé vulnerabile" (Jacobson-Widding 1990, p. 31). Qui arriviamo a una seconda

interpretazione dell'"ombra" nelle "conversazioni-ombra": attraverso gli stati di WhatsApp, Flavie stava mostrando la propria vulnerabilità.

Durante il lavoro sul campo condotto negli anni '80 nel Congo occidentale, l'antropologa svedese Anita Jacobson-Widding osservò una "netta opposizione tra un 'essere umano interiore' e un 'essere umano esteriore' a livello individuale; tuttavia, le esperienze emotive della soggettività personale sono espresse con metafore ambigue, che non costituiscono argomenti appropriati per il discorso pubblico" (Jacobson-Widding 1990, p. 31). Due elementi di questa citazione sono rilevanti per riflettere su come i kinois gestiscono le persone digitali e le interazioni online. In primo luogo, c'è una differenza tra "l'essere umano interiore" e "l'essere umano esteriore". L'essere umano esteriore è la persona morale, mentre l'essere umano interiore rimanda all'esperienza emotiva e interazionale della persona, in particolare in relazione all'agency individuale (1990, p. 34). In secondo luogo, le emozioni non sono considerate adatte alle conversazioni pubbliche. Per comprendere questa distribuzione della persona esteriore e interiore attraverso varie forme di interazione discorsiva, Jacobson-Widding ha attinto alla distinzione di Paul Ricoeur tra "testo", espresso dalla persona morale, e "parlato", in cui il sé trova espressione. Mentre il primo contiene un certo grado di fissità e può aspirare a una sorta di universalità, il "parlato" è fugace, è difficile fissarne il significato ed è caratterizzato da una dimensione più informale.

L'idea di proteggere la persona interiore, cioè la propria vita emotiva, risuona con particolare forza quando si osserva il campo semantico dell'"ombra". Un dizionario lingala traduce "ombra" con *elili*, che può significare (1) immagine (animata o non animata), fotografia, ombra, ritratto, simbolo; oppure (2) corpo materiale invisibile, in contrasto con il corpo materiale visibile (*nzoto*)[17].

Ritratti e ombre sono quindi legati al corpo materiale invisibile di una persona. Quest'ultimo, la sua anima, possiede vitalità, fertilità, forza, successo e salute; questo corpo invisibile dimora in uno spazio invisibile. Proteggere quel corpo significa innanzitutto proteggere le ombre, le fotografie e la propria vita emotiva. La rilevanza di questa distinzione tra la persona visibile e quella invisibile può essere illustrata con un aneddoto etnografico tratto da uno dei miei precedenti progetti di ricerca a Kinshasa. Mentre studiavo il

17 Newell (2012, pp. 259-260) ha osservato una distinzione simile tra il corpo fisico esterno e quello spirituale interno.

rapporto degli anziani di Kinshasa con i media, uno dei miei interlocutori mi mostrò, con molta riluttanza, una radiografia del suo torace. Sua moglie, molto più giovane e fiduciosa nei miei confronti, voleva che avessi una prova della sua malattia. Solo dopo alcune visite, quando sua moglie tornò a parlare della radiografia, lui la tirò fuori dall'armadio, dicendomi che ero la prima persona (oltre alla moglie e al medico) a vederla. Temeva che i *bandoki*, gli stregoni, avrebbero potuto approfittare delle informazioni contenute nella radiografia: l'immagine mostrava il suo punto debole e altri avrebbero potuto usarlo per ucciderlo spiritualmente.

Questo aneddoto può aiutarci a riflettere sul rischio della visibilità nel mondo digitale. Proprio come l'incontro nel salotto, le piattaforme dei social media sono spazi in cui i kinois calibrano gli aspetti interni ed esterni della loro vita. Poiché sono attenti a non dare facile accesso alla loro "persona interiore", alla loro ombra o alla loro radiografia, le persone si comportano in modo simile online.

Non sorprende, quindi, che Jacobson-Widding abbia osservato come le persone fossero "piuttosto riservate riguardo alle loro nozioni di ombra" (1990, p. 40), data la natura sensibile del tema. Il discorso informale in contesti intimi era l'unico modo in cui gli interlocutori di Jacobson-Widding parlavano della loro ombra, delle fotografie e dei loro nomi personali (1990, p. 40). Come Jacobson-Widding imparò, questi elementi andavano custoditi e protetti (1990, p. 46). Le persone abbassavano la voce, cercavano le parole, talvolta mostravano imbarazzo o si animavano esprimendo paure personali e guardandosi attorno per verificare che nessuno stesse ascoltando. C'era "un'aura di segretezza" attorno alle conversazioni riguardanti la persona interiore. Questa segretezza, deduce Jacobson-Widding, era il risultato del timore di perdere vitalità e salute, il controllo su di sé, il proprio potere di iniziativa, la propria potenza e la propria agency. Aggiunge inoltre che "certi aspetti della persona possono essere omessi se gli interlocutori hanno una relazione gerarchica o se la situazione dell'intervista ha un carattere formale o pubblico. Le informazioni mancanti possono essere fornite in un contesto sociale completamente differente" (1990, p. 33).

Seguendo le indicazioni etnografiche di Jacobson-Widding, possiamo sostenere che le varie piattaforme social offrono spazio a "diversi tipi di contesti sociali" e permettono la proiezione di nuove ombre. In primo luogo, le diverse app e le differenti possibilità tecniche che offrono consentono di distinguere più opzioni, tra la persona "interiore" e quella "esteriore", così

come tra le emozioni e la propria immagine pubblica. Flavie ha scelto di mostrare la sua disperazione nello stato di WhatsApp, non sulla sua bacheca di Facebook. E ne ha parlato con me in conversazioni private, online e offline, non sui forum pubblici dei social media. In secondo luogo, il digitale rende possibili nuove piattaforme su cui il proprio sé visibile, ma immateriale, circola ed è esposto alle opinioni, alle intenzioni e ai progetti altrui.

Le conversazioni-ombra ci consentono di entrare nel regno della persona interiore, quella soggettività piena di vitalità, salute, iniziativa, capacità di agire e potenza. La distinzione tra "essere umano esteriore" e "essere umano interiore" non riguarda solo il digitale e le sue conversazioni-ombra, come discusso sopra. Richiama anche l'attenzione sulla fugacità degli stati di WhatsApp e delle storie di Facebook in cui tali conversazioni vengono pubblicate. Nessuno di questi spazi digitali ha un carattere permanente, a differenza delle bacheche di Facebook o delle conversazioni su WhatsApp e Messenger. Al contrario, le storie e gli stati restano visibili per un massimo di ventiquattro ore. Non è un caso che Flavie e Pitshou scelgano proprio queste piattaforme, effimere per progettazione, per pubblicare i loro consigli, avvertimenti e lamentele. L'impermanenza di questi spazi comunica ai contatti che questi messaggi hanno una rilevanza intima e devono essere letti come tali. I social media consentono dunque alle persone di esprimere elusività e fragilità attraverso conversazioni-ombra che si svolgono intorno agli stati WhatsApp, nelle storie di Facebook e in quelle di Instagram. Il carattere temporaneo di questi spazi online si accorda con l'intimità delle emozioni, delle paure, delle incertezze e dei desideri.

Queste riflessioni sulla distribuzione delle informazioni personali attraverso i vari canali social sono del tutto coerenti con le difficoltà che ho incontrato svolgendo la mia ricerca sui mondi personali dei social media a Kinshasa. Di norma, le persone tendono a evitare di fornire molte informazioni sulle difficoltà che stanno vivendo. Spesso ho dovuto aspettare che una crisi finisse prima di ottenere qualche dettaglio. Ho imparato a familiarizzare con risposte vaghe e domande senza risposta circa le informazioni contestuali relative a determinati meme e fotografie pubblicati sulle piattaforme social. Così, molto spesso, quando vedo un post *sala keba* e chiedo maggiori informazioni, mi viene detto che si tratta solo di commenti generici. Oppure ricevo risposte del tipo: "Mi piace questo proverbio, contiene molta saggezza"; "Questa è la mia parte preferita della canzone"; o "Stavo solo scherzando in rete". In questi casi, non insisto, anche se terze

persone potrebbero già avermi fornito informazioni di contesto aiutandomi a ricostruire la situazione o parti di essa. Il rifiuto di fornire ulteriori dettagli è significativo, perché mostra che la maggior parte degli autori dei post non vuole che la maggioranza dei destinatari possa ricontestualizzare il messaggio. Questi rifiuti sono parte della socialità *kipe ya yo* (fatti gli affari tuoi) (cfr. Pype 2016b, pp. 243-44). Molto spesso, settimane o addirittura mesi dopo, ricevo aggiornamenti e informazioni di contesto, solitamente dopo che il conflitto o la crisi sono stati risolti. Questo gioco consapevole tra rivelazione e occultamento e la temporalizzazione di tali pratiche di pubblicazione e spiegazione sono delle strategie comuni, pienamente radicate nelle modalità con cui i kinois gestiscono la loro persona interiore e la loro vita sociale.

4. Pragmatica online: "estrarre le immagini"

Altrove ho descritto come Flavie utilizzasse polveri magiche prima di fare telefonate con (potenziali) amanti (Pype 2020). Queste telefonate erano cariche di promesse, dolcezza e desiderio erotico, ma al tempo stesso esprimevano difficoltà, sofferenza e necessità. Flavie giocava con i sentimenti di questi uomini, cercando di ottenere attenzione, denaro o vantaggi materiali. Naturalmente, non poteva esprimere apertamente le sue intenzioni: doveva mascherarle, nasconderle con lusinghe e seduzione. Per questo Flavie inviava spesso *des photos sexy* (immagini seducenti). I suoi destinatari, ovviamente, sapevano che Flavie stava giocando, così come loro stessi[18]. Entrambe le parti si impegnavano in un gioco di apparente seduzione, *impressionisme* o *aspè*, come viene chiamato a Kinshasa, pur sapendo bene che la superficie nascondeva verità scomode come l'indisponibilità dell'altro o il bisogno di un sostegno economico. Tuttavia, a volte è meglio ignorare questi mondi che si agitano sotto la superficie (dello schermo).

Nel linguaggio dei kinois, la capacità di leggere tra le parole, i gesti o le azioni degli altri non è esclusiva dell'interazione digitale. Una parte dell'intelligenza urbana quotidiana è la capacità di *benda bilili* (estrarre le immagini). Il presupposto principale è che la realtà non coincide con ciò che si vede, ma con ciò che è nascosto. *Benda bilili* significa comprendere che il

18 In Pype (2020), sostengo che Flavie "fosse giocosa" e quindi cercasse di cambiare la sua realtà, mentre molti dei suoi "mariti digitali" semplicemente "stavano giocando".

visibile è in gran parte un velo di fumo e che occorre saper guardare attraverso, oltre a esso; il visibile, letteralmente, offusca e svia lo sguardo. C'è una dimensione epistemologica in tutto questo. A Kinshasa è comunemente accettato che non si possa mai conoscere pienamente ciò che è reale, né ciò che si trova nel cuore e nella mente altrui (Pype 2015); le persone giocano deliberatamente con apparenze e suggestioni[19]. Tutto ciò implica che le persone percepiscano la *toile*, lo schermo digitale, come un ulteriore filtro che offusca e maschera "il reale". Con il motto *benda bilili*, "l'ombra" acquista qui un terzo significato: rimanda all'invisibile e molto spesso, anche se non solo, ai mondi spirituali invisibili.

Dunque, anche se i post sulle piattaforme social mostrano un'estetica deliberatamente ambigua, allusiva e camuffata, la gestione del non detto e del nascosto digitale non è una novità; l'esegesi della comunicazione digitale è pienamente in continuità con strategie non digitali attraverso cui si attribuiscono significati e valore ai segni, agli indici e ai simboli.

Le osservazioni di Marianne Ferme sull'ordine culturale della dissimulazione in Sierra Leone descrivono perfettamente il dictum *benda bilili* dei kinois: "il mondo visibile (come appare, ad esempio, nelle appropriazioni rituali, politiche e domestiche dello spazio pubblico) è attivato da forze celate sotto la superficie del discorso, degli oggetti e delle relazioni sociali" (2001, p. 2). Tutto ciò implica una disposizione di costante vigilanza verso una potenziale rottura dell'ordine ingannevole delle apparenze ordinarie. "Ciò che appare in superficie come un'azione generosa verso amici, familiari ed estranei può improvvisamente trasformarsi in un violento scontro con il nemico", scrive Ferme (2001, p. 2), riferendosi alla vita in Sierra Leone, dove le storie di schiavitù e guerra hanno destabilizzato le relazioni sociali. In un universo sociale così precario, gli amici possono trasformarsi in nemici quando qualcuno viene accusato di *kindoki* (stregoneria). Le relazioni sono instabili e le persone cercano costantemente segnali per capire come gli altri siano posizionati nei loro confronti. A Kinshasa, un contesto segnato dalla violenza postcoloniale perpetrata dal regime di Mobutu (1966-1997), dalla guerra civile (1996-1997) e da oltre tre decenni di crisi economica, le relazioni sociali sono estremamente fragili. Pertanto, i kinois consigliano a loro

19 Queste pratiche di giocare con la suggestione e l'apparenza sono state analizzate anche in altre società urbane africane. Si vedano Newell (2012) sul bluff ad Abidjan; Luisa Lombard (2016) sulle pratiche di camuffamento nella Repubblica Centrafricana; e Archambault (2017) sull'economia della finzione a Inhambane (Mozambico).

stessi e agli estranei, come me, di diffidare degli altri, poiché "non sappiamo cosa ci sia nel cuore delle persone" (*toyebi motema ya batu te*)[20].

Mentre Ferme illustrava la necessità di proteggere la vita privata ed emotiva con vari tipi di maschere materiali e immateriali, questa analogia può essere estesa anche al mondo digitale: lo spazio online è un analogo campo di rappresentazione in cui gli alter ego digitali funzionano come maschere; lo schermo diventa un'ulteriore superficie utile a nascondere, attraverso la quale si può essere ingannati, ma che può anche proteggere la persona interiore.

Non sorprende quindi che l'ermeneutica kinois dei post digitali abbia un orientamento spiccatamente pragmatico: si cerca di ricostruire intenzioni ed emozioni. La profondità digitale non è necessariamente orientata verso un mondo epistemologico e cosmologico popolato da spiriti. Al contrario, le conversazioni-ombra e il mondo nascosto della *toile* online appartengono molto a "questo mondo", radicati in affari materiali e progetti personali.

Queste osservazioni ci aiutano ad avanzare ulteriormente nella riflessione sull'ontologia del mondo virtuale (Mbembe 2016, Newell e Pype 2021). Nello studio della comunicazione sui social media, molto probabilmente non è un caso che i kinois parlino della *toile* non come una ragnatela (che sarebbe la traduzione più convenzionale in questo contesto), ma come di un *canvas*, una tela, uno schermo. La *toile* fornisce una piattaforma per relazioni metonimiche; intesa come una tela, richiama immediatamente il mondo della pittura. Le pitture presentano rappresentazioni individuali o collocazioni del mondo visivo: questo posizionamento è il risultato di agency e intenzionalità. Una composizione analoga si verifica con i post online: l'estetica digitale si fonda sulla dissimulazione (Flavie, ad esempio, non ha mostrato né menzionato la giornata trascorsa con il fotografo civettuolo) e sulla messa in scena (Flavie si era letteralmente preparata per mostrare la sua giornata: è stata dal parrucchiere e ha selezionato vari outfit). La *toile* non è quindi necessariamente un punto di accesso a uno spazio ontologico nascosto; è innanzitutto connessa materialmente ed esteticamente al mondo dell'esperienza. Internet, social media inclusi, fornisce uno spazio artificiale e intenzionale che mette in scena nuove realtà in stretta relazione con il mondo materiale vissuto.

Il collegamento con la pittura si rivela ancora più fruttuoso per il mio interesse sulle conversazioni-ombra se consideriamo la rilevanza sociale dei

20 Si veda Benjamin Rubbers (2009) per una discussione su questo sentimento generalizzato di sfiducia nella regione congolese del Katanga.

dipinti popolari dell'epoca coloniale e postcoloniale congolese. I dipinti popolari erano, proprio come i post digitali criptici di oggi, pienamente inseriti in una catena di pratiche discorsive. Sia Johannes Fabian (1998, p. 52) che Bogumil Jewsiewicki (2003) hanno sostenuto che lo scopo sociale di questi dipinti non fosse tanto il piacere estetico quanto l'istituzione pragmatica di uno spazio discorsivo in cui poter esprimere i traumi coloniali e postcoloniali. I dipinti servivano come spunti per iniziare una conversazione, condividendo quindi l'obiettivo di aprire una sfera discorsiva. Come già accennato, Flavie sperava che Samourai ricominciasse a parlarle. L'immagine (e la specifica disposizione di temi e protagonisti), tanto sui dipinti quanto sulla tela digitale, funge allo stesso modo da dispositivo per facilitare le conversazioni, stimolare il dibattito e generare risposte.

5. Sulla necessità di ricostruire le conversazioni-ombra

Dato che la comunicazione online è profondamente radicata in una pragmatica della vita quotidiana, in particolare nella gestione delle relazioni sociali, e dato che la codifica e la decodifica sono pratiche familiari a molti, l'argomento principale di questo capitolo è che, se vogliamo cogliere le implicazioni sociali della comunicazione online, come gli aggiornamenti di stato di WhatsApp, le storie su Facebook e le pubblicazioni su Instagram, dobbiamo riconoscere e analizzare l'esegesi e l'ermeneutica online alla luce di pratiche comunicative locali. Il materiale relativo ai quattro modi di "non dire qualcosa" mostra come, in qualità di etnografi, dobbiamo combinare la ricerca online e offline. Solo in questo modo possiamo comprendere pienamente che la comunicazione digitale criptica a Kinshasa è intenzionale, integrata nelle relazioni, e parla di vulnerabilità, emozioni e, soprattutto, di futuri personali (auspicati).

Dall'etnografia emergono alcune considerazioni sulla criptopolitica online. Innanzitutto, a differenza del *palabre*, il genere discorsivo che mira a risolvere i conflitti, gli aggiornamenti di stato e le storie digitali, di per sé, non li risolvono mai. Non solo, ma non *devono esserne* il punto di arrivo, proprio come i messaggi di testo di Flavie a Samourai non erano pensati come l'ultima parola. Sono invece inseriti in una catena discorsiva, hanno una storia discorsiva. Il lavoro interpretativo richiesto dal "parlare" degli stati di WhatsApp, dei meme e della narrazione digitale richiede competen-

ze e abilità sociali. Bisogna sapere se e come reagire: le forme appropriate di reazione sono consolare e dare consigli. Se non ci si sente direttamente coinvolti, il modo più adeguato di reagire è dire al contatto WhatsApp di "pregare Dio", di "rimanere determinati" o fornire qualche consiglio generico sul non fidarsi degli altri.

In secondo luogo, il capitolo ha riunito due tipi di "conversazioni-ombra". Il primo tipo comprende quelle conversazioni che avvengono sullo sfondo dei post digitali: quelle che portano alla pubblicazione di un post e quelle che si prevede verranno generate dalle reazioni a quel post. Il secondo tipo di conversazioni-ombra riguarda lo status particolare degli stati di WhatsApp, delle storie di Facebook e di altri post pubblici temporanei. In questi spazi temporanei online, gli utenti dei social media kinois osano esprimere la loro vulnerabilità e ricorrono a un linguaggio più provocatorio. Questi aspetti riguardano le loro "ombre", la loro personalità interiore, che solitamente non viene espressa nei discorsi pubblici.

Terzo, questo doppio status delle conversazioni-ombra solleva questioni metodologiche. Richiama l'attenzione sulle modalità con cui gli utenti navigano sui social media e sulle loro riflessioni riguardo alle potenzialità delle diverse piattaforme e delle loro specifiche modalità tecniche. Gli utenti kinois frammentano emozioni, soggettività e aspirazioni, le scompongono e le distribuiscono su diverse piattaforme e modalità. È a queste diverse forme di "distribuzione della persona digitale" che dobbiamo prestare attenzione. I social media sono plurali e polimorfici, proprio come le identità e le soggettività che stanno emergendo, variegate e multiple. Gli utenti impiegano con abilità le diverse possibilità offerte dal digitale e al contempo dialogano con aspettative e codici sociali offline. Dobbiamo studiare queste interazioni multiformi in tutta la loro complessità.

In quarto luogo, le pubblicazioni digitali qui analizzate rivelano qualcosa sulla socialità kinois e sulla posizione dell'individuo al suo interno. In definitiva, le storie-ombra ricostruite ci mostrano che le relazioni sociali a Kinshasa sono instabili, delicate e fragili. Le persone cercano costantemente di proteggere la propria identità, tentando di capire chi sono i loro alleati, su chi possono contare e su chi no. Gestendo la propria identità digitale, si prendono cura della propria "ombra" e, al tempo stesso, della propria connettività con gli altri membri della società. Infine, mentre Irvine si concentrava maggiormente sul ruolo del mittente (destinatario, sponsor, ghost writer e così via), qui mi sono focalizzata sul ruolo del destinatario. Il destinatario di molti post

sui social è plurale: alcuni sono "destinatari diretti", mentre altri non lo sono, ma sono comunque destinatari. Un testo o un'espressione possono essere resi di dominio pubblico (come un aggiornamento dello stato di WhatsApp), ma hanno significato solo per un individuo o un piccolo gruppo di persone[21]. Tuttavia, come ha dimostrato l'etnografia, la presenza di questo Spettatore-Non-Destinatario è socialmente significativa per l'utente dei social: da un lato, pubblicare messaggi criptici può essere un modo per chiedere aiuto (non si sa mai chi troverà una soluzione); d'altra parte, può anche essere un modo per allontanare altre persone – "Ho troppi problemi adesso, non disturbarmi con altro" – e allo stesso tempo può anche avere lo scopo di mostrare alle persone che "Sono forte, anche nei momenti di difficoltà, sono resiliente". Si riscontrano qui sorprendenti parallelismi con altre ricerche sull'estetica della cultura popolare nell'Africa subsahariana.

Karin Barber (2007) ha osservato come il pubblico sia trattato come internamente differenziato, con i propri punti focali o centri di attenzione, che gli artisti riconoscono e affrontano. Nei testi *sala keba* di WhatsApp accade lo stesso: le immagini e i testi sono profondamente significativi per alcune persone, quelle che si sentono interpellate, ma contengono un significato solo superficiale per gli altri contatti (di WhatsApp).

Riferimenti bibliografici

Archambault, J.S., (2017), *Mobile Secrets. Youth, Intimacy, and the Politics of Pretense in Mozambique*, Chicago, University of Chicago Press.

Barber, K., (2007), *The Anthropology of Texts, Persons, and Publics. Oral and Written Cultures in Africa and Beyond*, Cambridge, Cambridge University Press.

Behrend, H., (2002), "I Am Like a Movie Star in My Street": Photographic Self-Creation in Postcolonial Kenya, in Werbner, R., ed., *Postcolonial Subjectivities in Africa*, London, Zed Books, pp. 44-62.

Bernal, V., (2014), *Nation as Network. Diaspora, Cyberspace, and Citizenship*, Chicago, University of Chicago Press.

21 Simile ai livelli di significato nelle serie televisive evangelizzatrici (vedi Pype 2012, p. 164). I produttori delle serie si aspettano che i cristiani rinati, gli altri cristiani e i "pagani" abbiano un rapporto diverso con le immagini e i suoni trasmessi.

Böhme, C., (2019), The Illusion of Being a Free Spirit – Mobile Phones and Social Media in Transit Places of Migration with the Example of the Kakuma Refugee Camp in Kenya, *Stichproben: Wiener Zeitschrift für kritische Afrikastudien*, 19, 36, pp. 51–74.

Deger, J., (2016), Thick Photography, *Journal of Material Culture*, 21, 1, pp. 111–132.

Devisch, R., (2012), Of Divinatory Connaissance in South-Saharan Africa: The Bodiliness of Perception, Inter-subjectivity and Inter-world Resonance, *Anthropology & Medicine*, 19, 1, pp. 107-118.

Devisch, R., (2018), La divination et ses sources primordiales en milieu yakaphone, *Anthropologie et sociétés*, 42, 2–3, pp. 247-269.

Ellis, S., ter Haar, G., (2003), *Worlds of Power. Religious Thoughts and Political Practice in Africa*, London, Hurst & Company.

Fabian, J., (1998), *Moments of Freedom. Anthropology and Popular Culture*, Charlottesville, University of Virginia Press.

Ferme, M.C., (2001), *The Underneath of Things. Violence, History, and the Everyday in Sierra Leone*, Berkeley, University of California Press.

Gershon, I., (2010), *The Break-Up 2.0*, Ithaca, Cornell University Press.

Geschiere, P., (1998), *The Modernity of Witchcraft. Politics and the Occult in Postcolonial Africa*, Charlottesville, University of Virginia Press.

Graham, A.P., (2019), Hostile Visual Encounters: Fighting to Control Photographic Meaning in the DRC's Digital Age, *Africa: Journal of the International Africa Institute*, 89, 2, pp. 266-285.

Irvine, J., (1996), Shadow Conversations: The Indeterminacy of Participant Roles, in Silverstein, M., Urban, G., eds., *Natural Histories of Discourse*, Chicago, University of Chicago Press, pp. 131-159.

Jacobson-Widding, A., (1990), The Shadow as an Expression of Individuality in Congolese Conceptions of Personhood, in Jackson, M., Karp, I., eds., *Personhood and Agency. The Experience of Self and Other in African Cultures*, Uppsala, Acta Universitatis Upsaliensis, pp. 31-58.

Jewsiewicki, B., (2003), Une société urbaine "moderne" et ses représentations: la peinture populaire à Kinshasa (Congo) (1960–2000), *Le Mouvement Social*, 204, 3, pp. 121-148.

Lombard, L., (2016), Camouflage: The Hunting Origins of Worlding in Central Africa, *Journal of Contemporary African Studies*, 34, 1, pp. 147-164.

Mbembe, A., (2016), Knowledge Futures and the State of the Humanities. Abiola Lecture, delivered at the Annual Meetings of the African Studies Association, Washington, DC, 1-3 December.

Newell, S., (2012), *The Modernity Bluff. Crime, Consumption, and Citizenship in Côte d'Ivoire*, Chicago, University of Chicago Press.

Newell, S., Pype, K., (2021), Decolonizing the Virtual: Future Knowledges and the Extrahuman in Africa, *African Studies Review*, 64, 1, pp. 5-22.

Pype, K., (2007), Fighting Boys, Strong Men and Gorillas: Notes on the Imagination of Masculinities in Kinshasa, *Africa: Journal of the International African Institute*, 77, 2, pp. 250-271.

Pype, K., (2012), *The Making of the Pentecostal Melodrama. Religion, Media, and Gender in Kinshasa*, New York, Berghahn Books.

Pype, K., (2015), The Heart of Man: Pentecostal Emotive Style in and beyond Kinshasa's Media World, in Hackett, R., Soares, B., eds., *New Media and Religious Transformations in Africa*, Bloomington, Indiana University Press, pp. 116-136.

Pype, K., (2016a), Blackberry Girls and Jesus's Brides: Pentecostal-Charismatic Christianity and the (Im-)Moralization of Urban Femininities in Contemporary Kinshasa, *Journal of Religion in Africa*, 46, 4, pp. 390-416.

Pype, K., (2016b), On Interference and Hotspots: Ethnographic Explorations of Rural-Urban Connectivity in and around Kinshasa's Phonie Cabins, *Mededelingen der Zittingen van de Koninklijke Academie voor Overzeese Wetenschappen*, 62, 2, pp. 229-260.

Pype, K., (2017), Smartness from Below: Variations on Technology and Creativity in Contemporary Kinshasa, in Mavhunga, C., ed., *What Do Science, Technology, and Innovation Mean from Africa?*, Cambridge, MA, MIT Press, pp. 97-115.

Pype, K., (2018), The Devil is in the Rumba Text: Commenting on Digital Depth, in Mutsvairo, B., ed., *Palgrave Handbook for Media and Communication Research in Africa*, Houndmills, Palgrave, pp. 245-262.

Pype, K., (2020), Bolingo ya Face: Digital Marriages, Playfulness and the Search for Change in Kinshasa, in Helle-Valle, J., Storm-Mathisen, A., eds., *New Media Practices in a Changing Africa*, Oxford, Berghahn Books, pp. 93-124.

Pype, K., (2021), (NOT) IN SYNC: Digital Time and Forms of (Dis-) Connecting–Ethnographic Notes from Kinshasa (DR Congo), *Media, Culture & Society*, 43, 7, pp. 1197-1212.

Rubbers, B., (2009), "We, the Congolese, We Cannot Trust Each Other": Trust, Norms and Relations among Traders in Katanga, Democratic Republic of Congo, *The British Journal of Sociology*, 60, 3, pp. 623-642.

Tazanu, M., (2012), *Being Available and Reachable. New Media and Cameroonian Transnational Sociality*, Bamenda, Langaa RPCIG.

Werbner, R., (2015), *Divination's Grasp*, Bloomington, Indiana University Press. (consultato il 17 dicembre 2025).

Quarta parte. Conflitti

Nota introduttiva di Daniele Ciocca e Paolo Grassi

Se, come afferma Pierre Bourdieu, le sfere della vita nella nostra società definiscono campi dotati di regole proprie che delimitano uno spazio, allora è possibile interpretare il digitale come uno di questi campi. Il "campo del digitale" delimita un insieme di relazioni oggettive e storicamente determinate tra posizioni ancorate a specifiche forme di potere o capitale. Così inteso, il digitale manifesta quindi, come qualsiasi altro campo, una dimensione conflittuale. Esso impone cioè delle forze, ma è anche spazio di lotta in cui i soggetti implicati si confrontano per mutarne o mantenerne la configurazione. Il digitale come campo sociale diviene luogo dove esprimere diversi capitali, in cui posizionarsi in base a gerarchie e strategie.

L'applicazione della teoria bourdieusiana al digitale permette di superare una concezione meramente rappresentazionale. Il digitale non è quindi solo uno spazio attraverso cui si esprimono i conflitti, ma uno spazio in sé intrinsecamente conflittuale. Basti pensare alla concretezza di infrastrutture come i data center o i centri logistici e alle questioni di giustizia spaziale ed ecologica a esse connesse; al tema del controllo, garantito mediante dispositivi tecnologici di vario tipo; alla violenza esercitata attraverso i social media e alle sue ricadute offline.

In questa prospettiva, il "campo del digitale" emerge come un'arena sociale attraversata sia da micro-interazioni che da dinamiche macro-strutturali in una continua e reciproca negoziazione. Discorsi (e tensioni) globali e locali si amalgamano nell'infinito *scrolling* dei social media, per ritornare, ri-mediati, nell'universo in continua espansione delle piattaforme digitali. Dispute, pratiche di resistenza, strategie di silenziamento e repressione si rincorrono senza soluzione di continuità all'interno di forum, sezioni commenti, videogiochi online o gruppi WhatsApp.

L'ultima sezione di questa antologia esplora quindi la dimensione conflittuale del digitale, sondandone alcune declinazioni esemplificative. Come si avrà modo di vedere, le infrastrutture digitali si rivelano politicamente ed eticamente ambigue nella rielaborazione dei conflitti, vecchi e nuovi, che favoriscono. Nel primo caso, i social media sono laboratori di espansione del lessico della discriminazione e il terreno fertile per un nuovo tipo di demonizzazione, pubblica e partecipata, dell'Altro. La violenza degli abusi su base etnica, politica e religiosa si trasforma in un oggetto di consumo, un feticcio audiovisivo che ritorna costantemente nel nostro *feed,* trasformando dinamiche di oppressione e marginalizzazione in spettacoli pubblici, interattivi e ri-condivisibili. Nel secondo caso, i social media rappresentano un potenziale mezzo di *empowerment,* il luogo di promozione individuale e collettiva che diventa, tuttavia, un nuovo territorio, emerso dal basso, in cui si materializzano i conflitti tra gang rivali.

Venendo agli autori e ai contenuti dei testi, Adi Kuntsman è direttore del corso di Laurea Magistrale di *International Relations and Global Communications* all'Università di Manchester, Regno Unito, dove insegna *digital politics.* Nei suoi lavori si è interessato di dinamiche di marginalizzazione e conflitto sulle piattaforme digitali, in particolare all'interno di comunità online migranti e *queer.* Le sue ricerche hanno esplorato anche i temi della memoria digitale, del militarismo sui social media e dell'uso dei selfie come strumenti di azione politica.

Rebecca L. Stein, antropologa, si occupa delle dinamiche di espropriazione e militarismo in Israele e Palestina, studiando il ruolo delle tecnologie digitali nel ricalibrare il rapporto tra cittadini israeliani e occupazione militare. Il suo ultimo libro, *Screen Shots: State Violence on Camera in Israel and Palestine* (2021), esplora lo strumento della fotografia digitale come mezzo politico, impiegato sia da cittadini, attivisti e lavoratori umanitari, sia dall'esercito come mezzo militarizzato di controllo.

Il capitolo che proponiamo in questa sezione è tratto dal volume *Digital Militarism: Israel's Occupation in the Social Media Age* (2015), frutto della collaborazione tra i due studiosi. Il libro è un'indagine della dimensione sociale e culturale dell'occupazione militare nei territori palestinesi, condotta attraverso la lente delle pratiche quotidiane di produzione e circolazione di contenuti visuali all'interno della sfera pubblica digitale israeliana. Dapprima un fenomeno sotterraneo, relegato alla periferia di internet, il consumo di immagini e video violenti provenienti dal campo militare è di-

ventato, nel corso del decennio scorso, sempre più mainstream e banalizzato. Kuntsman e Stein portano esempi concreti di violenza e discriminazione riprodotti dai social media, quali casi di profili social di militari israeliani, tra cui Eden Abergil e Mor Ostrovski, finiti al centro di un dibattito internazionale per la crudezza dei contenuti da loro realizzati e condivisi. Le fotografie in questione, raffiguranti soggetti palestinesi scherniti, ridicolizzati, o persino ripresi attraverso il mirino di un fucile, divennero virali non solo in Israele e Palestina, ma su scala globale. Gli autori mostrano come le operazioni sul campo in Cisgiordania e nella Striscia di Gaza eccedano digitalmente i confini militari per trasformarsi in merce di consumo mediatico per il pubblico israeliano. In modo profondamente ambiguo, attraverso gli obiettivi degli smartphone, le immagini e i video espliciti provenienti dai territori controllati divengono al contempo testimonianze dei soprusi e delle violenze fisiche e psicologiche perpetrate dalle IDF e nuovi contesti di riproduzione di sentimenti anti-palestinesi. Instagram, Facebook e YouTube si configurano così, nella lettura di Kuntsman e Stein, come nuove frontiere dello spettacolo militarizzato, spazi digitali che non si limitano a esplicitare visivamente, nella logica estetizzata dei contenuti social, la violenza del conflitto, ma che chiamano il pubblico a prendere posizione. Commenti, *likes* e ri-condivisioni divengono così processi di costruzione di un sé politico, attraverso l'espressione quotidiana di consenso o rifiuto all'interno di un regime visivo profondamente militarizzato.

Forrest Stuart è un sociologo statunitense, attualmente professore di sociologia alla Stanford University e direttore dello Stanford Ethnography Lab. Si interessa di questioni urbane, indagate anche attraverso un approccio prettamente etnografico. La dimensione della povertà urbana, la violenza, la marginalizzazione socio-economica, le culture di quartiere, la coesione sociale sono alcuni dei temi affrontati dai suoi lavori. La sua prima monografia, intitolata *Down, Out, and Under Arrest: Policing and Everyday Life in Skid Row* (2016), analizza le politiche di Tolleranza Zero in uno dei quartieri più impoveriti di Los Angeles, Skid Row, per l'appunto. Il capitolo che proponiamo è tratto invece dal suo secondo libro, *Ballad of the Bullet. Gangs, Drill Music, and the Power of Online Infamy* (2021). Fondato su quasi cinque anni di ricerca etnografica condotta nella zona sud di Chicago, il lavoro analizza il modo in cui alcuni giovani affiliati a una gang della città (chiamati da Stuart *Corner Boys*) impiegano i social media per mercificare la povertà e la violenza attraverso la musica *drill* (sottogenere della *trap*), e

come tali pratiche contribuiscano a ridefinire i conflitti tra bande, le dinamiche di coesione interne alla comunità e le interazioni con il sistema di giustizia penale. Il livello di intimità raggiunto dal ricercatore con i propri interlocutori è sorprendente: Stuart segue i *Corner Boys*, le loro famiglie, i loro amici, i produttori musicali e i loro fan, osservandone da vicino le vite e le motivazioni. Il quinto capitolo si concentra su alcuni cortocircuiti legati alla "micro-celebrità" online, evidenziandone le criticità nella gestione delle sue ricadute quotidiane. Quando i *drillers* si rendono conto dei pericoli dei riflettori dei social media spesso è troppo tardi. Anche nel caso in cui lo vogliano, non hanno le risorse (o i capitali, per riprendere di nuovo il vocabolario di Bourdieu) per liberarsi della loro reputazione online, che li perseguita negli spazi urbani. La produzione di contenuti per i social media si intreccia così con le disuguaglianze strutturali di cui sono vittime, in un circolo vizioso che può avere effetti drammatici.

Militarismo selfie. La normalizzazione del militarismo digitale*

Adi Kuntsman e Rebecca L. Stein

> I dispositivi e le applicazioni sono cambiati. Il modo in cui vengono condivise le immagini è cambiato. La sensazione di potere eccessivo e il chiaro disprezzo per la vita e la dignità umana sono rimasti.
>
> Yehuda Shaul, ONG israeliana *Breaking the Silence* (citato in Yaron, 2013)

Nel 2008, un video a bassa risoluzione è stato caricato su YouTube e taggato come "commedia". Mostrava un giovane palestinese in un luogo non identificato mentre veniva obbligato a esibirsi in un canto. Nel video, lo vediamo intonare nervosamente in arabo ed ebraico: "*Wahad hummus, wahad ful, ana behibak Mish-mar Hagvul* (un ordine di hummus, un ordine di ful, amo la polizia di frontiera)". Voci maschili, successivamente identificate come quelle della Polizia di Frontiera Israeliana, gli intimano di schiaffeggiarsi: "Yallah, inizia, fallo con forza!" (fig. 1) (Blau 2009). Il filmato è stato denunciato da alcuni giornalisti israeliani subito dopo la sua pubblicazione ed è stato rapidamente condannato da alcuni gruppi politici nazionali di sinistra che ne hanno chiesto la rimozione. YouTube lo ha cancellato, citando in proposito le sue linee guida sui "contenuti offensivi" (Manekin 2009).

---

* Titolo originale: Kuntsman, A., Stein, R., (2015), Selfie Militarism. The Normalization of Digitalism Militarism, in *Digital Militarism. Israel's Occupation in the Social Media Age*, Stanford, Stanford University Press, pp. 71-89. Traduzione a cura di Daniele Ciocca, Paolo Grassi e Giovanna Santanera.



Fig. 1. "Networked militainment I", Youtube, 2008. Un video della polizia di frontiera israeliana di una "performance" palestinese forzata. Dichiara: "Io amo la polizia di frontiera". Fonte: http://www.haaretz.com

Nonostante questo, il video è presto riapparso online con titoli diversi e una delle ripubblicazioni ha registrato più di novantamila visualizzazioni. I commenti di molti spettatori di YouTube, che hanno risposto in ebraico, hanno ribadito e consolidato il tag "commedia" (hahahaha)[1].

L'evento in sé non era né insolito né nuovo. Tra i membri dei servizi di sicurezza israeliani esiste una lunga storia di costrizione dei palestinesi a "esibirsi" che risale almeno alla prima rivolta palestinese (1987-1991), quando tali performance forzate acquisirono uno status quasi rituale tra le nuove reclute israeliane. Questa prassi era incentrata su un canto (*"wahad hummus, wahad ful"*) che alcuni opinionisti di sinistra hanno definito "l'inno non ufficiale dell'occupazione israeliana"[2]. Nell'era dei social media, questo tipo di

1 Molti commenti al video sui social media hanno lodato in ebraico l'abuso.

2 Stando ai ricordi di un ex poliziotto di frontiera israeliano, l'esistenza di questo tipo di performance risale almeno all'inizio degli anni Novanta, quando la sua funzione era quella di accompagnare comicamente la repressione violenta delle forze di sicurezza israeliane durante la prima Intifada. Oggi, le performance forzate dei palestinesi rimangono pratiche comuni all'interno dell'esercito israeliano, organizzate dai soldati quando si an-

video si è rapidamente cristallizzato in un genere riconoscibile su YouTube[3]. In tali registrazioni, i soldati o i poliziotti israeliani sono tipicamente fuori campo, le loro voci udibili ma le loro figure non visibili. I luoghi sono solitamente vaghi, così come le circostanze. A volte, le note dell'autore del video o dei suoi compagni accompagnano il materiale caricato: "Erano annoiati, così hanno preso un ragazzo, riso con lui e lui ha fatto [la canzone]" (Blau 2009). Spesso il piacere degli autori è udibile nelle risate o nei commenti fuori campo ("Ancora, ancora!"). Allo stesso modo, è percepibile il terrore del "performer" palestinese – un terrore evidente nel silenzio inquietante che segue la canzone.

Nel 2013, un altro episodio di aggressione da parte di soldati israeliani diventò virale sui social network globali, come denunciato dal blogger statunitense Ali Abunimah[4]. Si trattava di una fotografia, scattata con un cellulare, di un giovane ragazzo palestinese fotografato attraverso il mirino di un fucile da cecchino. Questo contenuto appariva sul profilo Instagram di Mor Ostrovski, un soldato israeliano di vent'anni di un'unità di cecchini. Come si scoprì presto, il soldato utilizzava regolarmente i social media per documentare il suo servizio militare nei territori palestinesi (fig. 2)[5]. La condanna internazionale fu immediata, con alcuni critici che denunciarono la pratica disumanizzante del considerare "i bambini palestinesi [come] bersagli", indipendentemente dalla loro età o dal loro status di civili (Abunimah 2013b). Altri concentrarono il loro sdegno sulla provenienza dell'immagine dai social media e sull'inquietante interazione tra estetica digitale e spetta-

---

noiano e specialmente nei confronti di cittadini palestinesi detenuti, spesso filmati per divertimento personale o del plotone, "così da fare gli spacconi con i colleghi e mostrarli agli amici civili" (ONG *Breaking the Silence,* come citato in Blau 2009). Per un'analisi storica di queste pratiche si veda Halevi (2002).

3 Il caso riportato è espressione di una pratica transnazionale, chiamata (nel contesto del Regno Unito) "*Happy Slapping"* ("pestaggio comico", ndt), ovvero la registrazione e la pubblicazione di video e immagini di aggressioni violente. Per un approfondimento, si veda Saunders (2005).

4 Ali Abunimah dirige il sito *The Electronic Intifada,* sul quale scrive anche. Si veda Abunimah (2013a).

5 Quest'immagine richiama la famosa osservazione di Susan Sontag sui modi in cui le macchine fotografiche risultano assimilabili alle armi. Nel caso specifico di questo post di Instagram, il fucile del cecchino e lo smartphone lavorano in stretta sinergia. Si veda Sontag (1977). Alcuni testi classici che hanno esplorato l'uso delle macchine fotografiche come strumenti di guerra sono Morris (2011) e Virilio (1989). Si veda anche Alper (2013).

colo militarizzato, tra la logica da cecchino e i colori di Instagram (Doherty 2013). L'esercito rispose leggendo il suo copione standard, insistendo sulla natura eccezionale del caso: "si tratta di un incidente grave che non è in linea con lo spirito e i valori dell'IDF"[6].



Fig. 2. Instagram come un'arma, Instagram 2013. Immagine di un ragazzo palestinese inquadrato dal fucile di un cecchino. Fonte: http://electronicintifada.net/sites/electronicintifada.net

Anche se avvenuti a cinque anni di distanza, questi due casi hanno molto in comune. Entrambi sono espressioni grafiche di violenza ai danni di cittadini palestinesi, condivise volontariamente sui social media dai loro autori. Entrambi prendono di mira i giovani maschi palestinesi, da tempo oggetto

6 Altri portavoce militari sono ricorsi al discorso del "sospetto digitale" (si veda il capitolo 4 [del testo *Digital Militarism. Israel's Occupation in the Social Media Age*, ndt]) per sminuire la portata dell'evento: "Secondo le fonti dell'IDF, non è stato possibile provare che il soldato avesse scattato di persona la fotografia. È possibile che egli l'avesse trovata online e che l'avesse caricata sul suo profilo. Hanno anche detto che la fotografia poteva essere falsa", come citato in Zitun (2013).

di ostilità nell'immaginario militarizzato israeliano[7]. Entrambi sono stati originariamente ripresi con dei telefoni cellulari, una tecnologia di consumo che si è progressivamente imposta come uno strumento indispensabile per i soldati. Entrambi sono stati prontamente rimossi da Internet dopo la loro pubblicazione, ma successivamente ri-caricati e condivisi con titoli diversi, godendo così di una lunga vita negli archivi in rete. Infine, entrambi attingevano da una considerevole storia di aggressioni inflitte dai membri dei servizi di sicurezza israeliani, violenze documentate, registrate e spesso diffuse con entusiasmo dai fotografi-perpetratori. La dimensione storica di questo fenomeno è stata evidenziata dall'ONG israeliana Breaking the Silence in risposta al caso di Mor Ostrovski su Instagram. Sulla loro pagina Facebook hanno fatto un paragone tra il caso in questione e una fotografia scattata dieci anni prima da un altro soldato:

> Anche lì, un soldato israeliano ha puntato un'arma contro un ragazzo e ha scattato una foto con la sua macchina fotografica come ricordo, un gesto che esprimeva un senso di potere infinito legato al controllo su un altro popolo… Sono passati dieci anni. I dispositivi e le applicazioni sono cambiati. Il modo in cui le immagini vengono condivise è cambiato. Il senso di potere eccessivo e il chiaro disprezzo per la vita e la dignità umana sono rimasti (come citato in Yaron 2013).

Tuttavia, le differenze tra questi due prodotti dei social media, ovvero tra la performance di canto su YouTube e l'immagine del mirino su Instagram, sono considerevoli. Nel primo caso si trattava di un lavoro standard di videografia amatoriale, tipico dei primi casi di violenza militare su internet. Il filmato è stato caricato come una sorta di reperto, senza montaggio o commenti dell'autore. Il suo pubblico non è specificato: la potenza violenta del filmato non si basa sulla presenza di una platea. La forza militarizzata dell'immagine del cecchino, d'altra parte, funziona in senso diverso. Qui, il pubblico della rete è una condizione del campo militarizzato, parte integrante del suo funzionamento, poiché la violenza dell'immagine risiede non solo nell'inquadrare il cittadino palestinese come bersaglio, ma anche nell'uso delle convenzioni dei social media, nell'inquietante accoppiamento dell'estetica digitale quotidiana con i modi militarizzati del "guardare". In

7 Per un approfondimento sul warfare israeliano e la genderizzazione delle vittime palestinesi, si veda Mikdashi (2014).

questo secondo caso, quindi, i termini della violenza comprendono e dipendono dalla grammatica quotidiana della rete. La violenza è incorporata nel tessuto stesso e nella pratica dei social media.

Queste differenze sono un riflesso delle trasformazioni sostanziali a cui abbiamo assistito durante i primi decenni del XXI secolo, anni in cui l'uso dei social media in Israele crebbe in modo esponenziale, come del resto su scala globale, mentre l'opinione pubblica ebraica e israeliana si spostava sempre più a destra. Durante questi anni, il pubblico israeliano consumava su YouTube video di battaglioni dell'esercito che danzavano in tenuta da combattimento nella Cisgiordania occupata (fig. 3)[8]; fotografie su Facebook di reclute donne in abiti succinti che ballavano per lo smartphone, la loro nudità coperta da armi fornite dall'esercito (fig. 4) ("Female IDF Soldiers…", 13/06/2013)[9]; e una quantità sempre più grande di selfie di soldati israeliani su Instagram (Abunimah 2013a). Questi e altri episodi fecero convergere l'uso dei social media e le pratiche comunicative dei soldati in un fenomeno che abbiamo definito *militarismo digitale:* una tendenza nata quindici anni fa come un'aberrante pratica sociale di una minoranza di giovani israeliani esperti di computer, e che in breve tempo divenne patrimonio dell'utente comune dei social media.

8 Un video in particolare, originariamente intitolato "Batallion 50 Rock the Hebron Casbah" o "Tic Tock", mostrava alcuni soldati israeliani del cinquantesimo battaglione aviotrasportato *Nahal Brigade* danzare nella Hebron occupata. Venne rimosso da YouTube dal suo autore dopo la sua iniziale messa online, ma sarebbe stato in seguito ricaricato con titoli diversi. Questo episodio, uno dei primi scandali online riguardanti l'uso militare dei social media, produsse un prolifico dibattito pubblico sui media israeliani. In particolar modo, divenne virale un video che mostrava dei residenti di Hebron reagire in tempo reale al contenuto originale ("Rock the Casba – IDF soldiers dancing in Hebron", 2010). Abbiamo discusso della ricezione di questo video con maggiore dettaglio in Kuntsman e Stein (2011).

9 Un altro video con delle soldatesse diventò virale la settimana successiva ("Video of Naked Soldiers Goes Viral", 11/06/2013).



Fig. 3. "Networked militainment II", Youtube 2010. Soldati israeliani ballano a Hebron. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=xVVte55odyU



Fig. 4. "Network militainment III", Facebook 2013. Soldatesse israeliane si spogliano davanti all'obiettivo. Fonte: http://inserbia.info/today/

Oggi i social media sono strumenti fondamentali con cui i cittadini collegati in rete, dentro e fuori Israele, possono supportare e gioire del proprio esercito e delle politiche nazionaliste estremiste. Come abbiamo mostrato, i social media sono diventati strumenti importanti anche nelle mani dei portavoce militari ufficiali di Israele, specialmente durante i periodi di cosiddetta "guerra". Ma questi cambiamenti nella sfera del militarismo digitale non sono solo di natura demografica. Piuttosto, come suggeriscono gli esempi sopra riportati, i termini stessi di questo linguaggio hanno subito un cambiamento. Le popolari piattaforme di social media, così come i gesti e i contenuti del social networking, sono diventati i veicoli dell'articolazione di politiche e sensibilità militarizzate. Nel corso di questo processo, il dominio militare israeliano nei territori palestinesi si è esteso ai domini mondani della rete: nell'estetica dei selfie, nel lifestyle branding e nei contenuti condivisibili. Il militarismo digitale è diventato la nuova normalità.

Tali sviluppi si sono resi drammaticamente evidenti nella trasformazione delle abitudini dei soldati israeliani. Nei primi due decenni del XXI secolo, le tecnologie mobili sono diventate sempre più pervasive sui palcoscenici mediatici militari. Secondo quanto riportato dalla stampa israeliana nel 2014, i giovani soldati ora "portano con sé lo smartphone insieme ai fucili forniti dall'esercito", sia per connettersi alla rete mentre sono nella base, sia per usarli come strumenti tattici di sorveglianza sul campo durante le operazioni militari (Schechter 2014)[10]. L'esercito ha faticato a stare al passo con queste pratiche, ricalibrando continuamente la sua politica interna sull'uso dei social media per adeguarsi alle nuove tendenze comunicative dei soldati "nativi digitali" (*The Times of Israel* 07/06/2013).

Questi cambiamenti nei termini del servizio militare sono evidenti nell'evoluzione del genere del selfie tra i soldati israeliani, o ciò che chiamiamo *militarismo selfie*, un genere radicato nella lunga tradizione militare della foto ricordo[11]. Oggi, gli autoritratti di reclute israeliane sorridenti, scattate con lo smartphone, con o senza armi, fuori o dentro al campo di battaglia, si riversano sui social network israeliani e globali. Sono emersi con notevole rapidità: nel 2012, come riportato all'inizio di questo volume, i selfie

10 I soldati riconfigurano regolarmente i loro smartphone per renderli strumenti di sorveglianza sul campo durante le operazioni militari. Si veda a questo proposito Zonszein (2014).

11 Per analisi accademiche recenti del genere dei selfie, si vedano Fausing (2014), Piela (2013), Rettberg (2009), Senft (2014) e Vivienne e Burgess (2013).

dei soldati israeliani erano una novità per i consumatori dei media digitali. Nel 2014, in linea con l'ascesa globale del genere, erano già diventati di routine[12].

Si consideri Mor Ostrovski, il cecchino autore dell'immagine del ragazzo palestinese nel mirino. Oltre a questa foto, il suo account Instagram conteneva numerosi selfie militarizzati che documentavano la sua vita quotidiana nelle vesti di soldato di combattimento in Cisgiordania (fig. 5 e 6). La maggior parte di questi mostrava Ostrovski in uniforme militare, spesso in posa con delle armi: tra le gambe come protesi fallica, in scene di finte battaglie, o abbracciate (fig. 7)[13]. Alcuni erano stati scattati all'interno di case palestinesi, un dettaglio che rimanda alla pratica di occupazione delle abitazioni private, una prassi delle operazioni militari dei cecchini israeliani (fig. 8). Il contrasto tra il resto dei contenuti pubblicati da Ostrovski e la sua fotografia del giovane palestinese nel mirino è eloquente. Nei suoi selfie, la rappresentazione della violenza era indiretta e non esplicita. Le sue immagini non contenevano alcun segno manifesto di degrado o di umiliazione dei soggetti palestinesi. Anzi, non contenevano affatto dei palestinesi e, per queste ragioni, erano di scarso interesse per il pubblico globale al tempo della loro diffusione. Al loro posto vi erano case e paesaggi svuotati dei loro abitanti, popolati solamente dalle forze di sicurezza israeliane o dalle loro ombre minacciose. In queste immagini, la violenza dello Stato israeliano e i suoi bersagli palestinesi erano sostituiti dalla violenza della cancellazione, facendo così riecheggiare una fantasia sionista estremista già emersa in questo volume ("una terra senza un popolo…").

12 L'ONG israeliana Breaking the Silence ha fornito una documentazione completa di questo genere militarizzato nel contesto israeliano. Per una trattazione della ritrattistica militare di souvenir, si veda Arbuthnot (2013).

13 In seguito alla divulgazione di queste immagini, alcuni "segugi" dei social media trovarono decine di fotografie simili su Instagram. Anche in questi casi, i contenuti erano realizzati e caricati da soldati israeliani che utilizzavano gli strumenti grafici di Instagram per estetizzare le pratiche militari.

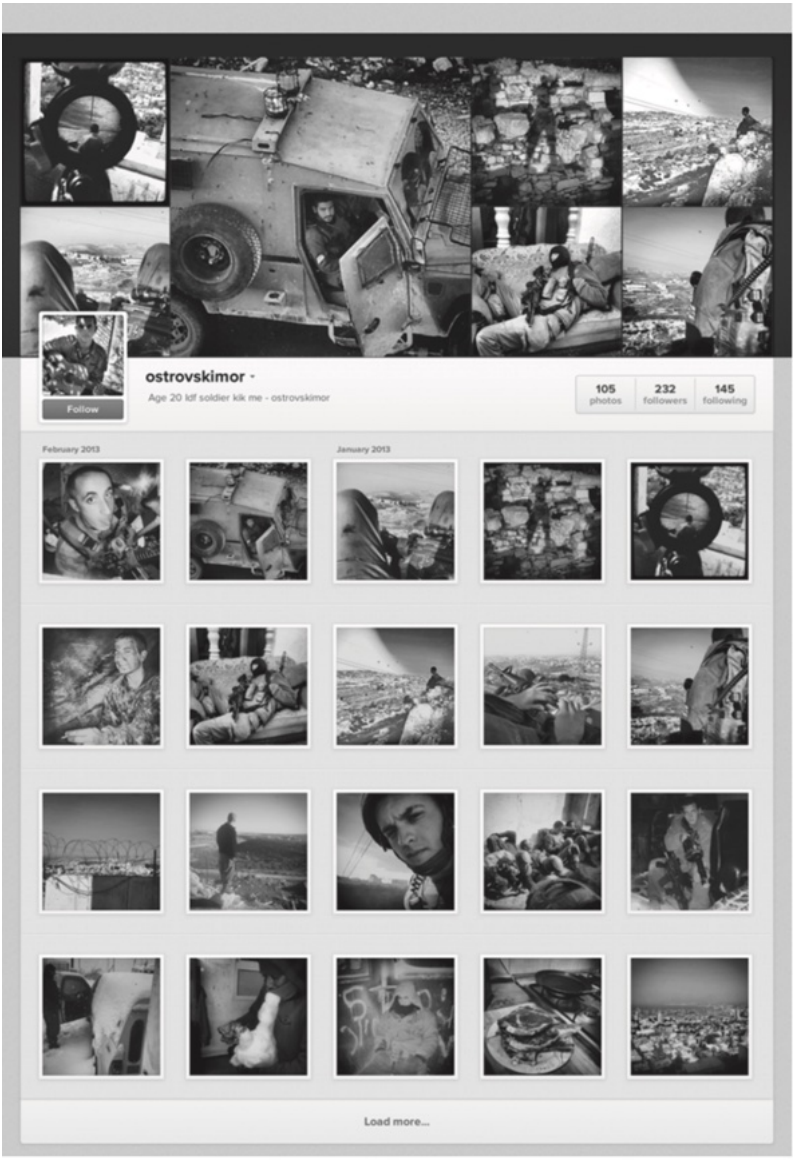


Fig. 5. Cecchino su Instagram I, Instagram 2013. L'account Instagram di Mor Ostrovski. Fonte: http://electronicintifada.net/sites/electronicintifada.net/files/ostrovskimor_on_instagram.jpg



Fig. 6. Cecchino su Instagram II, Instagram 2013. Fonte: http://electronicintifada.net/



Fig. 7. Cecchino su Instagram III, Instagram 2013. Fonte: http://electronicintifada.net/



Fig. 8. Cecchino su Instagram IV, Instagram 2013. Fonte: http://electronicintifada.net/

Con la proliferazione delle pratiche militari digitali, il militarismo selfie sarebbe cambiato sia per intensità sia per natura. Alcuni di questi sviluppi si sono resi evidenti nell'aprile del 2014, quando un episodio di aggressione militare di routine nella Cisgiordania occupata, filmato da un attivista palestinese, iniziò a circolare sui canali mediatici israeliani (Cohen 2014)[14]. Si trattava di un video di un soldato israeliano, successivamente identificato come David Adamov, ripreso dalla telecamera durante un confronto ostile con degli adolescenti palestinesi disarmati nella città vecchia di Hebron. Il contenuto non era né nuovo né sorprendente: un soldato israeliano che spingeva, prendeva a calci e puntava la pistola contro dei giovani palestinesi. La novità, tuttavia, stava nella forma e nella scala della reazione nazionale. In seguito alla sospensione del soldato da parte dell'esercito, il pubblico digitale israeliano si mobilitò come mai prima per sostenere il proprio "fratello d'armi". Gli opinionisti israeliani definirono l'episodio come la prima "ribellione digitale" all'interno dell'esercito, un evento che contrappose i

14 L'attivista palestinese Issa Amro, coinvolto nell'incidente originario e responsabile della registrazione, è stato perseguitato dall'esercito israeliano nei mesi successivi all'evento. Si veda a questo proposito Zonszein (2014).

soldati israeliani a una struttura di comando che, secondo loro, non era riuscita a proteggere i propri ranghi dai giovani palestinesi armati di macchine fotografiche (Harel, Cohen 2014). Nei giorni successivi, migliaia di soldati espressero la loro solidarietà verso il compagno attraverso il linguaggio dei selfie, caricando autoritratti scattati con gli smartphone, coprendo il loro volto con cartelli di protesta scritti a mano, che recitavano "Noi siamo con David il Nahalita" (il soldato sospeso apparteneva alla brigata di fanteria Nahal) (fig. 9). Questi selfie dei soldati assunsero forme diverse (fig. 10 e 11). In alcuni, il messaggio di protesta appariva sui corpi seminudi dei soldati. In altri, era tracciato con delle munizioni, oppure era decorato con le armi dell'esercito ("Even on Independence Day…", 05/06/2014). Un nuovo gruppo Facebook, "Anch'io sono con David il Nahalita", sarebbe diventato l'archivio di queste immagini ("Israeli Justice", 01/08/2014).



Fig. 9. "Siamo tutti con David il Nahalita" I, Facebook 2014. Selfie in supporto di un soldato israeliano sospeso dall'esercito. Sui fogli si legge "Io sono con David" (in ebraico). Fonte: https://www.facebook.com/Israelijustice

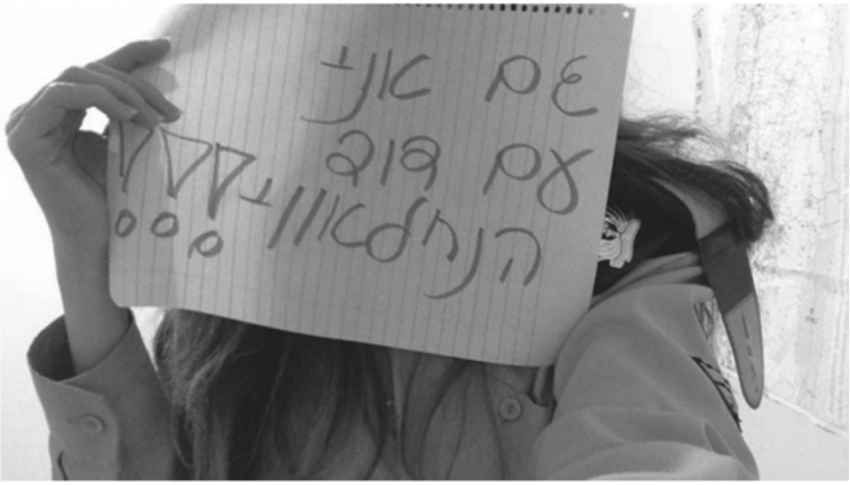


Fig. 10. "Siamo tutti con David il Nahalita" II, Facebook 2014. Sul foglio si legge "Anch'io sono con David il Nahalita" (in ebraico). Fonte: https://www.facebook.com/Israelijustice



Fig. 11. "Siamo tutti con David il Nahalita" III, Facebook 2014. Sul foglio si legge "Anch'io sono con David il Nahalita. Ti vogliamo bene, David" (in ebraico). Fonte: https://www.facebook.com/Israelijustice

Questa protesta veicolata dai selfie si diffuse rapidamente tra il pubblico civile israeliano. I cittadini aderirono in massa a questo movimento spontaneo di solidarietà, contribuendo alla causa con selfie scattati a casa o sul posto di lavoro, che li raffiguravano in compagnia di animali domestici o con oggetti di uso quotidiano. La portata della protesta fu definita dai media israeliani nientemeno che uno "tsunami digitale" (Golan 2014b). I chiarimenti forniti dall'esercito sui termini della sospensione del soldato non fermarono la conseguente ondata di proteste sui social media. Molti cittadini israeliani denunciarono la situazione generale delle provocazioni palestinesi e la vulnerabilità dei soldati nei territori occupati, esortando l'esercito a proteggere "i figli della nazione" dall'isolamento. Alcuni genitori minacciarono di ritirare i propri figli dal servizio militare, mentre i soldati condannarono la "politica di moderazione" dell'esercito, sostenendo che i suoi rigidi parametri li rendevano vulnerabili di fronte al nemico ostile (Golan 2014a, Margalit e Zitun 2014, Weiss e Lango 2014). Allo stesso tempo, i portavoce dell'esercito segnalarono le conseguenze dell'evento in termini di sicurezza: "[Se] ogni questione militare o politica provoca una protesta online da parte dei soldati, il potere deterrente dell'esercito israeliano pagherà un prezzo molto caro" (Ben-Yishai 2014)[15].

I cittadini israeliani avevano già conosciuto molte situazioni simili in passato, quali la dimostrazione pubblica di solidarietà patriottica verso i militari, la narrazione della vittimizzazione dei soldati e il senso di impotenza dell'esercito verso l'emergente era digitale. L'opinione pubblica israeliana ripropose, in questo contesto, una narrazione politica ricorrente dello stato di occupazione militare. Si trattava di un'inversione nella quale era il soldato israeliano armato, invece del civile palestinese, a essere rappresentato come vittima principale. Si sosteneva così la necessità di una maggiore forza militare di fronte alla percepita aggressione palestinese, un sentimento nazionale di lunga durata che riemerse con nuova intensità all'inizio del XXI secolo, inaugurando un decennio e mezzo di crescente sentimento anti-palestinese. Ma qualcosa era cambiato. L'evento non aveva precedenti per la sua portata: si trattava della prima protesta di massa da parte dei soldati israeliani sui so-

15 Alcuni opinionisti dei media israeliani hanno interpretato la protesta diversamente, spiegando come potrebbe incentivare una cultura della responsabilità all'interno dell'esercito. "[Per] i giovani soldati che portano con loro lo smartphone insieme al fucile in dotazione, il telefono è più che un dispositivo di intrattenimento. I telefoni sono la loro arma personale contro gli atti illeciti, compresi quelli dell'esercito" (come citato in Schechter 2014).

cial media e, allo stesso tempo, contro le politiche dell'esercito. Inoltre, nella maggior parte dei precedenti casi di militarismo digitale, i cittadini israeliani tendevano a considerare gli "scandali" virali in questione alla stregua di aberrazioni o, al limite, di eccezioni. La pagina Facebook di Eden Abergil, il profilo Instagram di Mor Ostrovski, le performance forzate dei palestinesi su YouTube: tutti questi casi sarebbero stati inquadrati come eccezioni non rappresentative, così come molte delle esposizioni mediatiche virali che ne seguirono (le reclute donne seminude su YouTube, i selfie dei soldati, le indiscrezioni su Facebook). In questo "tsunami digitale", al contrario, gli israeliani comunicavano in modo diverso. Anziché prendere le distanze dalle scene online di violenza militare, manifestavano la loro solidarietà con l'esecutore, unendosi in massa al meme dei selfie, recitando: *Noi tutti stiamo con David il Nahalita, noi tutti siamo David il Nahalita*[16].

Le proteste selfie di massa evidenziarono un'evoluzione nella logica generale del militarismo digitale. Abbiamo già affrontato come, durante gli anni del suo sviluppo (2008-2014), il militarismo digitale venne sfruttato e ricompreso in un progetto di segretezza pubblica, vale a dire, un progetto che consisteva nel *sapere ma non riconoscere come tale*, o *sapere di non sapere.* Abbiamo utilizzato questi termini per indicare il rifiuto da parte di Israele di affrontare in modo efficace la questione dell'occupazione militare come struttura politica, nonché i molteplici modi con cui il controllo dei territori palestinesi da parte dell'esercito trasforma gli spazi quotidiani, la temporalità e le identità degli stessi cittadini israeliani. Nei primi anni del militarismo digitale, la gestione della segretezza era di primaria importanza. Funzionale a questo scopo era la narrazione dello scandalo e dell'eccezionalità di questi episodi, gli stessi termini poi adottati dal pubblico patriottico della rete per giustificare le scene di violenza militare online. L'esercito, da parte sua, si è adoperato per mantenere la narrazione dello scandalo, caratterizzando gli incidenti come violazioni del suo codice etico e descrivendoli come insorgenze casuali, alla stregua di semplici cortocircuiti imprevisti sugli schermi digitali dei cittadini. Un'interpretazione alternativa considererebbe queste scelte come un tentativo di occultamento. In effetti, molti nell'esercito israeliano approverebbero questa strategia come un modo per preservare l'immagine di Israele. "Anche io ho questo tipo di fotografie" ha commentato un por-

16 L'esercito ha deliberato che non avrebbe adottato provvedimenti punitivi contro i soldati che hanno partecipato alle proteste di massa sui social media, nonostante questo violasse i protocolli ufficiali dell'IDF rispetto all'uso dei social media.

tavoce dell'esercito nel 2013, in seguito all'ennesimo caso di esposizione su YouTube (in questo caso, un video di soldate che si spogliavano in una base militare). "Ma sono chiuse in un album nel mio magazzino" ("Former-IDF Censor declares…", 05/06/2013). Questo commento, più che una semplice testimonianza, suonava come un monito, indirizzato ai compagni affinché evitassero l'imbarazzante viralità tenendo sottochiave le immagini compromettenti dell'esercito, lontano dal territorio indisciplinato dei social media.

Come suggeriscono le proteste di massa del 2014, l'investimento israeliano nella segretezza pubblica si è evoluto e trasformato di pari passo con gli sviluppi della sfera più ampia del militarismo digitale. Al giorno d'oggi, la rete rende più difficile mantenere i segreti. Le immagini estetizzate delle pratiche militari israeliane sono diventate la regola piuttosto che l'eccezione, una componente di routine del feed di notizie e di contenuti sui social media. I ruoli di vittima e di perpetratore si confondono regolarmente sugli schermi dei lettori più scettici, e la stessa presenza di soldati israeliani e cittadini palestinesi nei contenuti violenti online viene sospettata di essere frutto di manipolazione digitale. Le operazioni militari israeliane vivono una seconda vita sugli schermi di computer e smartphone. Man mano che il militarismo digitale israeliano si è normalizzato e si è integrato nelle pratiche quotidiane di networking e nelle strutture del sentimento online, gli utenti israeliani dei social media si sono allineati spontaneamente alla violenza militare israeliana. Oggi, le richieste di vendetta e di punizione contro i palestinesi da parte di civili israeliani vengono condivise con gioia sui social network, e i portavoce ufficiali dell'esercito israeliano utilizzano i selfie come strumenti di pubbliche relazioni nel mezzo delle violente incursioni a Gaza (fig. 12). La diffusione capillare delle tecnologie digitali e delle piattaforme di comunicazione, l'esposizione virale e istantanea di documenti e immagini e il crescente numero di soldati che entrano in servizio con gli smartphone in tasca hanno reso impraticabile il modello di gestione della segretezza del "magazzino" (ammesso che lo sia mai stato). Oggi, nell'era del militarismo digitale normalizzato, i segreti pubblici sembrano essere in declino.

A prima vista, questi processi virali possono sembrare una vittoria per i critici dell'occupazione militare israeliana. Gli esperti sui social media ci rassicurano che ormai poco può essere nascosto alla vista. La società israeliana deve oggi convivere con un'abbondanza di prove online delle atrocità dei soldati, delle umiliazioni quotidiane subite dai cittadini palestinesi e del disprezzo sistematico per la loro umanità, mentre le immagini della violenza

dell'occupazione e delle sue vittime proliferano all'interno della sfera digitale in modi che non possono più essere contenuti. Inoltre, gli archivi digitali raccontano ogni cosa con un livello di dettaglio visivo senza precedenti[17].



Fig. 12. Selfie come strumento militare, Twitter 2014. Selfie scattato dal portavoce dell'esercito, Lt. Col. Peter Lerner nei tunnel di Hamas durante il bombardamento israeliano della striscia di Gaza nel 2014. Fonte: https://twitter.com/LTCPeterLerner

O almeno, così potrebbe sembrare. In realtà, alcuni segreti pubblici e alcune ideologie nazionali sono notoriamente recalcitranti e producono degli effetti che smentiscono la fiducia tecno-utopistica nel valore politico della proliferazione e dell'esposizione digitale. Si considerino ancora una volta le proteste selfie di massa a favore del soldato israeliano della brigata Nahal. Questi selfie condividevano una certa iconografia con i loro predecessori, quali la presenza di armi, munizioni e nudità, ma con una differenza so-

17 Per un'analisi storica del potere dei social media e della macchina fotografica di produrre cambiamento sociale, si veda Gregory (2010). Per una trattazione della fiducia riposta dall'attivismo occidentale nello smartphone come strumento di testimonianza e del ruolo che questo ha ricoperto nel contesto della guerra civile siriana, considerata da molti una delle guerre più mediatizzate della storia, si veda Lynch, Freelon e Aday (2014).

stanziale. Nella maggior parte di questi autoscatti, i volti dei soldati erano coperti. Come hanno spiegato i commentatori politici israeliani, lo scopo degli autori era quello di evitare le ritorsioni ufficiali da parte dell'esercito. Allo stesso tempo, tuttavia, l'anonimato aveva anche un forte significato simbolico[18]. Privati dei loro volti, la loro individualità svaniva, sostituita dalla collettività nazionale: "*Siamo tutti* David il Nahalita". Questi meme di massa intrattenevano dunque un rapporto duplice con il segreto pubblico, ponendo la segretezza in una sorta di doppio vincolo. Nel corso delle proteste, i manifestanti si schieravano all'interno della scena di violenza militare contro un palestinese disarmato, identificandosi con l'aggressore. In questo modo, la violenza dell'occupazione militare israeliana e la complicità quotidiana con il suo funzionamento sembravano essere state messe a nudo. Il segreto pubblico risultava compromesso. Tuttavia, sostituendo l'individuo con la collettività, il volto del soldato con quello della nazione, la responsabilità personale e la complicità svanivano: in questo senso, il segreto veniva nuovamente ricostituito.

Questa doppia logica della segretezza, allo stesso tempo rottura e consolidamento, risuona con le tensioni più ampie che attraversano oggi le sfere del militarismo digitale. Mentre i soldati portano abitualmente in battaglia armi e smartphone, i civili israeliani producono e consumano con gioia il militarismo dei selfie, e le immagini della brutalità militare israeliana si diffondono in modo virale sui social network nazionali e globali. In questo modo, l'occupazione israeliana diventa allo stesso tempo sempre più esposta e sempre più occultata. Le istantanee private dell'esercito, scattate sul campo delle operazioni militari, migrano verso i profili Instagram e gli album fotografici di Facebook, portando così la Cisgiordania occupata nel cuore della metropoli israeliana in modi nuovi. Allo stesso tempo, la combinazione di occupazione militare e pratiche digitali contribuisce a banalizzare questa violenza, normalizzandola sotto la patina dei social media, attraverso la quale il regime militare si riconfigura come un meme.

Nella nostra interpretazione, la sfera normalizzata del militarismo digitale, con i suoi segreti ambigui, non è affatto un segnale della scomparsa imminente dell'occupazione. Al contrario, mette in luce il sostegno collettivo israeliano alla sua persistenza e continuità, proiettandola nel futuro.

18 L'anonimato, in questo caso, ha più che altro rappresentato una protezione di facciata, visto che molte di queste immagini erano state taggate su Facebook e rimandavano di conseguenza a dei profili personali.

Riferimenti bibliografici

Abunimah, A., (15 febbraio 2013a), Israeli Soldier Posts Disturbing Instagram Photo of Child in Cross-hairs of His Rifle, *The Electronic Intifada*, consultabile all'indirizzo: http://electronicintifada.net/blogs/ali-abunimah/israeli-soldier-posts-disturbing-instagram-photo-child-crosshairs-his-rifle

Abunimah, A., (20 febbraio 2013b), Stoned, Naked, Armed and Dangerous: More Disturbing Images from an Israeli Soldier, *The Electronic Intifada*, consultabile all'indirizzo: http://electronicintifada.net/blogs/ali-abunimah/stoned-naked-armed-and-dangerous-more-disturbing-images-israeli-soldiers

Alper, M., (2013), War on Instagram: Framing Conflict Photojournalism with Mobile Photo Apps, *New Media and Society,* 16, 8, pp. 1233-1248.

Arbuthnot, F., (26 luglio 2013), Military Deviancy, War 'Trophies': Body Parts and Souvenir Stars and Stripes from Predator Drones, consultabile all'indirizzo: http://www.globalresearch.ca/military-deviancy-and-war-trophies-body-parts-forearms-and-souvenir-stars-and-stripes-from-predator-drones/5343963

Ben-Yishai, R., (1 marzo 2014), IDF Must Put an End to Virtual Protest, *Ynet*, consultabile all'indirizzo: http://www.ynetnews.com/articles/0,7340,L-4515293,00.html

Blau, U., (19 giugno 2009), Israeli Troops Humiliate Palestinians – and Put It on YouTube, *Haaretz*, consultabile all'indirizzo: http://www.haaretz.com/news/israeli-troops-humiliate-palestinians-and-put-it-on-youtube-1.278442

Cohen, G., (29 aprile 2014), Israeli Soldier Aims Gun at Teen in Video Clip, *Haaretz,* consultabile all'indirizzo: http://www.haaretz.com/news/diplomacy-defense/.premium-1.587922

Doherty, B., (26 dicembre 2012), War Sporno: How the Israeli Army Uses Sex and Instagram to Sell Its Racism and Violence, *The Electronic Intifada,* consultabile all'indirizzo: http://electronicintifada.net/blogs/benjamin-doherty/war-sporno-how-israeli-army-uses-sex-and-instagram-sell-its-racism-and

Even on Independence Day: Protest Against the Restraint Policy Continues, (5 giugno 2014) [originale in ebraico], *0404 Blog*, consultabile all'indirizzo: http://0404.co.il/post/7350

Fausing, B., (2014), Selfies and the Search for Recognition: See for Your Selfie, consultabile all'indirizzo: https://www.academia.edu/4418191/

Female IDF Soldiers Punished for Racy Photos, (13 giugno 2013), *Ynet*, consultabile all'indirizzo: http://www.ynetnews.com/articles/0,7340,L-4387423,00.html

Former-IDF Censor: I Also Have Revealing Photos, (5 giugno 2013), *Ynet*, consultabile all'indirizzo: http://www.ynetnews.com/articles/0,7340,L-4388592,00.html

Golan, B., (29 aprile 2014) (a), IDF Soldiers Started a Protest Against a Suspended Soldier Who Pointed a Weapon at an Arab in Hebron [originale in ebraico], *0404 Blog*, consultabile all'indirizzo: http://www.0404.co.il/post/6929

Golan, B., (30 aprile 2014b), Senior Figure in the IDF on the Protests Which Began on 0404: 'This Is a Digital Tsunami' [originale in ebraico], *0404 Blog,* consultabile all'indirizzo: http://0404.co.il/post/7007

Gregory, S., (2010), Cameras Everywhere: Ubiquitous Video documentation of Human Rights, New Forms of Video Advocacy, and Considerations of Safety, Security, Dignity and Consent, *Journal of Human Rights Practice*, 2, 2, 191-207.

Halevi, Y.K., (2002), *At the Entrance of the Garden of Eden: A Jew's Search for Hope with Christians and Muslims in the Holy Land*, New York, HarperPerennial.

Harel, A., Cohen, G., (30 aprile 2014), The IDF's First Digital Rebellion [originale in ebraico], *Haaretz*, consultabile all'indirizzo: http://www.haaretz.co.il/news/politics/.premium-1.2309469

IDF Plans Social Media Clampdown for Soldiers, (7 giugno 2013), *The Times of Israel*, http://www.timesofisrael.com/idf-plans-social-media-clampdown-for-soldiers/

Israeli Justice, [Online] consultabile all'indirizzo: https://www.facebook.com/Israelijustice?sk=photos_stream (Data di accesso: 1 agosto 2014).

Kuntsman, A., Stein, R. L., (2011), Digital Suspicion, Politics, and the Middle East. [Online] consultabile all'indirizzo: http://criticalinquiry.uchicago.edu/digital_suspicion_politics_and_the_middle_east

Lynch, M., Freelon, D., and Aday, S., (2014), *Syria's Socially Mediated Civil War*, Washington D.C., United States Institute of Peace.

Manekin, C., (19 giugno 2009), What YouTube Finds Offensive, *The Magnes Zionist,* consultabile all'indirizzo: http://www.jeremiahhaber.com/2009/06/what-youtube-finds-offensive.html

Margalit, M., Zitun, Y., (30 aprile 2014), Suspended Nahal Soldier Finds Online Support for His Reinstatement, *Ynet*, consultabile all'indirizzo: http://www.ynetnews.com/articles/0,7340,L-4515034,00.html

Mikdashi, M., (23 luglio 2014), Can Palestinian Men Be Victims? Gendering Israel's War on Gaza, *Jadaliyya,* consultabile all'indirizzo: http://www.jadaliyya.com/pages/index/18644/can-palestinian-men-be-victims-gendering-israels-w

Morris, E., (2011), *Believing is Seeing: Observations on the Mysteries of Photography,* New York, Penguin.

Piela, A., (2013), I Am Just Doing My Bit to Promote Modesty: Niqabis' Self-Portraits on Photo-Sharing Websites, *Feminist Media Studies*, 13, 781-790.

Rettberg, J.W., (2009), Freshly Generated for You, and Barack Obama: How Social Media Represent Your Life, *European Journal of Communication*, 24, 4, 451-466.

Rock the Casba – IDF Soldiers Dancing in Hebron, (5 luglio 2010), *YouTube*, consultabile all'indirizzo: http://www.youtube.com/watch?v=yqjsFExPOnM&feature=youtube_gdata_player

Saunders, R., (2005), Happy Slapping: Transatlantic Contagion or Home-Grown, Mass Mediated Nihilism?, *Static*, 1, 1.

Schechter, A., (6 maggio 2014), The Social Intifada: How Millennials and Facebook Beat the Almighty Israeli Army, *Haaretz*, consultabile al link: http://www.haaretz.com/news/features/.premium-1.589032

Senft, T. M., (2014), Epistemology of the Second Selfie, [Online] consultabile all'indirizzo: http://www.terrisenft.net/wordpress/talks

Sontag, S., (1977), O*n Photography,* New York, Dell.

Video of Naked Soldiers Goes Viral (11 giugno 2013), *Ynet*, consultabile all'indirizzo: http://www.ynetnews.com/articles/0,7340,L-4391178,00.html

Virilio, P. (1989), *War and Cinema: The Logistics of Perception,* Londra, New York, Verso.

Vivienne, S., Burgess, J., (2013), The Remediation of the Personal Photograph and the Politics of Self-Representation in Digital Storytelling, *Journal of Material Culture*, 3, 279-298.

Weiss, I., Lango, M., (5 febbraio 2014), An Officer in the Army Spokesman's Unit Admits: The Soldiers' Protest Is Justified [originale in ebraico], *0404 Blog*, consultabile all'indirizzo: http://0404.co.il/post/7138

Yaron, O., (18 febbraio 2013), IDF Soldier Posts Instagram Photo of Palestinian Boy in Cross- hairs of Sniper Rifle, *Haaretz*, consultabile all'indirizzo: http://

www.haaretz.com/news/diplomacy-defense/idf-soldier-posts-instagram-photo-of-palestinian-boy-in-crosshairs-of-sniper-rifle-1.504117
Zitun, Y., (17 febbraio 2013), Soldiers Disciplined for Mistreating Palestinian Detainees, *Ynet,* consultabile all'indirizzo: http://www.ynetnews.com/articles/0,7340,L-4345833,00.html
Zonszein, M., (8 giugno 2014), PHOTO: Soldier Punches Palestinian Activist in the Face, *972 Magazine*, consultabile all'indirizzo: http://972mag.com/photo-soldier-punches-palestinian-activist-in-the-face/91813/

Quando il "Keep it real" non funziona*

Forrest Stuart

Il messaggio arrivò proprio mentre stavo spegnendo il telefono e mi stavo mettendo a letto.

"Hanno ucciso Javon".

Il mio cuore si spezzò. Javon era il migliore amico di Junior: inseparabili fin dall'infanzia. Ogni volta che passavo del tempo con Junior, Javon non era mai molto lontano.

Mi affrettai a contattare Junior, inviando messaggi a tutti quelli che conoscevo a Taylor Park. Era mattina presto quando finalmente riuscii a parlargli al telefono. Afferrai le chiavi, saltai in macchina e andai a casa di sua madre. Quando arrivai, lo trovai seduto sul suo letto singolo, con lo sguardo fisso sul muro.

Tra le lacrime, Junior mi raccontò cos'era successo.

Appena dodici ore prima, lui e Javon stavano camminando lungo una tranquilla strada del South Side. I due stavano andando a casa di un amico. Erano a diversi chilometri da Taylor Park, quindi non si aspettavano di avere problemi. Erano anche fuori dal territorio rivale, o almeno così pensavano. Proprio quando raggiunsero l'isolato del loro amico, un'auto piena di adolescenti sconosciuti si fermò davanti a loro. Il giovane sul sedile del passeggero chiamò Junior per nome. Junior rispose. Il giovane sul sedile del passeggero sollevò una pistola dal grembo e gliela puntò contro. Junior si voltò per

---

* Titolo originale: Stuart, F. (2020), When Keepin' It Real Goes Wrong, in *Ballad of the Bullet. Gangs, Music, and the Power of Online Infamy*, Princeton, Princeton University Press, pp. 125-152. Traduzione a cura di Paolo Grassi.

scappare mentre i proiettili gli sfrecciavano accanto. L'assassino puntò allora la pistola contro Javon, che era rimasto paralizzato dallo shock. Junior si nascose in un vicolo fino a quando gli spari cessarono e l'auto si allontanò a tutta velocità. Tornò allora di corsa da Javon, che giaceva ormai senza vita sul marciapiede. Cadde in ginocchio e strinse tra le braccia il suo migliore amico mentre esalava l'ultimo respiro.

"Javon è morto per colpa *mia*", disse Junior, asciugandosi gli occhi. "Stavano cercando *me.* Mi hanno riconosciuto. E ora *lui* è morto". Il rimorso di Junior si fece ancora più profondo quando i detective della polizia cominciarono a presentarsi alla sua porta a tutte le ore del giorno e della notte. A quanto pare, avevano detto a sua madre che avrebbe potuto ripulirsi la coscienza se avesse identificato gli assassini e testimoniato in tribunale. In quel momento difficile, gli amici più cari di Junior cominciarono ad allontanarsi da lui, preoccupati che potesse "diventare una spia"[1].

Tra tutti i vantaggi fondamentali che i Corner Boys e altri *drillers* traggono dalla loro visibilità pubblica, la morte di Javon e il trauma duraturo di Junior sono esempi agghiaccianti del lato oscuro della loro scena musicale. L'improvvisa tragedia mette in luce i pericoli che i *drillers* hanno incontrato nei loro sforzi per competere nell'economia dell'attenzione.

Non sono certo il primo a sottolineare le conseguenze negative della micro-celebrità. Negli ultimi dieci anni, gli studiosi dei nuovi media hanno documentato alcuni degli aspetti meno affascinanti del *self-branding* digitale, in particolare le difficoltà associate al mantenimento di un'immagine "sempre attiva". Ironia della sorte, le stesse potenzialità tecnologiche che rendono i social media digitali così efficaci nel trasmettere autenticità sono anche quelle che li rendono così pericolosi. Le dinamiche del collasso del contesto, che gli aspiranti digitali utilizzano per trasmettere un'identità singolare e coerente in più contesti sociali, rendono sempre più difficile separare completamente il loro sé online, brandizzato, dalla loro vita offline.

Come ho già sottolineato in precedenza, praticamente tutto ciò che sappiamo sulle conseguenze della micro-celebrità proviene da una manciata di studi, tutti condotti su popolazioni privilegiate. Queste ricerche si concentrano principalmente sul "danno psichico" che questi aspiranti digitali

1 Quando tornai a Chicago nel 2019 per condividere il libro, Junior mi chiese di includere questa nota riguardo la sua (decisa) affermazione di non aver mai parlato con i detective. Ammise che sua madre li incontrò, ma solo per comunicare loro che lui non sarebbe stato a suo agio nel discutere della sparatoria.

subiscono quando le performance online iniziano a contaminare i loro ruoli sociali e le loro relazioni offline. Nello studio più citato, danah boyd descrive diversi adolescenti che devono affrontare intense valutazioni e derisioni da parte dei compagni di scuola a causa della loro crescente popolarità sui social media (boyd 2014). Questi giovani diventano ansiosi e depressi perché si trovano costantemente in allerta, mettendo in discussione le vere motivazioni delle loro nuove conoscenze. Per definizione, ci ricorda Alice Marwick, una micro-celebrità “non gode delle protezioni disponibili per un’attrice o una modella. Non ha una guardia del corpo, un addetto stampa o uno stilista” (Marwick 2013, p. 160). Altre ricerche illustrano le difficoltà che la micro-celebrità causa nelle relazioni intime. Brooke Erin Duffy, ad esempio, riferisce che le fashion blogger emergenti si sentono divise tra la necessità di caricare continuamente contenuti e i loro obblighi quotidiani di mogli e madri. Le vacanze, le lune di miele e altri momenti intimi vengono contaminati dalla pressione costante di caricare nuove foto e post sui blog (Duffy 2017, p. 206). Queste micro-celebrità iniziano a soppesare le decisioni importanti della vita – cose serie come chiedere il divorzio – rispetto al potenziale danno che potrebbero causare al loro brand online (*Ibidem*).

Fortunatamente, tali rischi non sono del tutto inevitabili né determinanti per la vita della maggior parte di queste persone. Quando il peso di essere sempre online diventa troppo oneroso, possono ridurre o, in alcuni casi, ritirarsi completamente dai riflettori dei social media. Marwick descrive in dettaglio come un aspirante micro-celebrità della scena tecnologica sia sfuggito al danno psichico del giudizio pubblico trasferendosi fisicamente nella campagna del New Hampshire. Ora trascorre il suo tempo libero allevando bestiame, producendo birra e dedicandosi al giardinaggio (Marwick 2013, pp. 127-130). In fin dei conti, anche chi non rinuncia alla propria micro-celebrità affronta raramente, se non mai, il rischio di una morte violenta a causa di essa.

Come dimostra l’aggressione a Junior, invece, i *drillers* a volte pagano un prezzo letale per il successo nell’economia dell’attenzione. A differenza delle micro-celebrità della classe media e alta, questi giovani entrano nell’economia dell’attenzione dal fondo della gerarchia sociale, economica e razziale, il che aggrava notevolmente le conseguenze negative del collasso del contesto[2].

2 Non intendo affatto sottovalutare il dolore emotivo e psicologico causato dalla ridicolizzazione online, dal bullismo e dai discorsi di odio subiti dalle micro-celebrità descritte nei resoconti esistenti. Il mio obiettivo è piuttosto quello di considerare come la posizione

I *drillers* costruiscono i loro brand online in quartieri dove la reputazione violenta è stata a lungo un premio ambito. Si presentano come ostinati trasgressori in comunità già sottoposte a intensa sorveglianza e criminalizzazione. Quando i *drillers* si rendono conto dei pericoli dei riflettori dei social media, spesso è troppo tardi. Anche se lo volessero, non hanno le risorse per liberarsi della loro reputazione esasperata, che li segue nei nuovi spazi e nelle nuove interazioni. Con la sua capacità di trascinare questi giovani sempre più nella violenza di strada, nella vita delle gang e nei guai con la giustizia penale, la produzione online si intreccia con le vecchie disuguaglianze per produrre una forma di svantaggio tipicamente digitale.

1. Il codice della strada digitale

La reputazione è sempre stata una risorsa preziosa nelle comunità urbane povere. Di fronte a una protezione inadeguata da parte della polizia e a opportunità economiche bloccate, i residenti sono costretti a trovare modi alternativi per risolvere le controversie, stare al sicuro e ottenere dignità e onore. Un modo è quello di aderire a ciò che Elijah Anderson ha famigeratamente chiamato il "codice della strada". "Il codice", ha scritto Anderson due decenni fa, "ruota attorno alla presentazione di sé. Il suo requisito fondamentale è la dimostrazione di una certa predisposizione alla violenza. Il comportamento pubblico di una persona deve trasmettere il messaggio inequivocabile... che sia capace di commettere atti violenti, e possibilmente caotici, quando la situazione lo richiede" (Anderson 1999, p. 72). Simile a un gioco a somma zero, per costruirsi con successo un "nome" è necessario sfidare gli altri e screditare la loro reputazione. Come confermano i criminologi Bruce Jacobs e Richard Wright, "abbattere qualcuno... aumenta il proprio valore personale agli occhi dei propri pari" (Jacobs e Wright 2006, p. 42).

Prima dell'avvento dei social media digitali, le lotte per la reputazione seguivano regole spaziali e temporali particolari. Innanzitutto, si svolgevano quasi sempre nell'ambito di interazioni faccia a faccia. Ciò richiedeva che entrambe le parti fossero nello stesso spazio, nello stesso momento, solitamente in luoghi pubblici affollati o "zone di transito" (Anderson 1999). Se

strutturale di un individuo influenzi il tipo e il grado delle conseguenze che subisce. Come le risorse e il capitale simbolico a cui gli individui attingono per costruire la micro-celebrità, anche le sue ramificazioni non sono distribuite in modo uniforme nella società.

i contendenti speravano di impressionare gli spettatori e farsi un nome, la ritorsione doveva essere rapida e visibile. Come osservano Jacobs e Wright, “aspettare prima di reagire contro un aggressore può... farti sembrare spaventato... L’intolleranza permette di guadagnare rispetto e ti fa sembrare forte” (Jacobs e Wright 2006, p. 47). Nel corso del XX secolo, queste dinamiche sono state responsabili di gran parte delle violenze che hanno sconvolto le città americane. Allo stesso tempo, però, hanno anche offerto importanti opportunità di distensione e cessazione delle ostilità. I combattenti potevano porre fine a un conflitto in modo immediato e potenzialmente duraturo, semplicemente trasferendosi fuori dal quartiere, eliminando la possibilità di scontri pubblici (Merry 1981). In un altro quartiere avrebbero potuto forgiare una nuova identità pubblica, liberi dall’obbligo di ricorrere alla violenza. Se il trasferimento non fosse stato fattibile, una o entrambe le parti avrebbero potuto semplicemente “stare tranquille”, ritirandosi in spazi privati e neutri dove era meno probabile che scoppiassero scontri pubblici. Lì, avrebbero potuto allentare la loro ostentazione di forza mentre svolgevano altri ruoli sociali, come, ad esempio, quelli di padri, figli, o amanti[3]. Le ostilità pubbliche così si sarebbero dissipate mentre i giovani avrebbero goduto di momenti di vulnerabilità e “tranquillità” al riparo dagli sguardi dei rivali e degli spettatori critici (Felstiner 1974, Garot 2010).

1.1. Rubare influenza

Come illustra tragicamente l’aggressione a Junior, i tempi stanno cambiando. I social media digitali sconvolgono le dinamiche spaziali e temporali che un tempo governavano le lotte per la reputazione. In una svolta perversa, i *drillers* sono diventati vittime del loro stesso successo. Il loro obiettivo fondamentale, dopotutto, è quello di costruirsi una reputazione duratura come violenti teppisti di strada che va ben oltre i confini dei loro quartieri locali. Ma così facendo, diventano più vulnerabili e riconoscibili da chiunque, compresi dei perfetti sconosciuti, che sperano a loro volta di costruirsi una propria reputazione. I rifugi sicuri e le sfere private di un tempo – luo-

3 Un’intera generazione di ricerche etnografiche urbane ha ripetutamente rivelato che anche coloro che mantengono la reputazione più violenta assumono abitualmente ruoli passivi, premurosi e non violenti dietro le porte chiuse, quando il loro pubblico di riferimento comprende familiari, amici e collaboratori fidati. Si vedano Bourgois (1996), Rios (2011), Conteras (2013), Auyero e Berti (2015).

ghi come il lavoro, la casa e il territorio neutrale – diventano occasioni per agguati opportunistici, poiché gli sfidanti cercano di invalidare l'autenticità dei loro rivali e rivendicarla per sé stessi. Come dicono i giovani di Chicago, gli sfidanti sperano di "rubare" la loro influenza.

Queste dinamiche sono state messe in evidenza dopo l'aggressione a Junior. Poche ore dopo la sparatoria, tre diversi giovani, affiliati a tre diverse bande del South Side, hanno utilizzato Twitter e Instagram per rivendicare la responsabilità dell'attacco. Hanno anche sfidato Junior a vendicarsi e a vendicare la morte di Javon, per dimostrare di essere davvero "spietato" e intollerante verso quella mancanza di rispetto, come da lui proclamato sui social media. Tali sfide sono diventate ancora più pressanti nell'era dei social media, ora che sono archiviate in modo permanente e quindi rintracciabili. Le offese pubbliche, insieme alle risposte dei loro bersagli, rimangono indelebili. Se qualcuno come Junior non riesce a confutare le affermazioni dei suoi sfidanti e a riaffermare la propria autenticità, sarà costretto a convivere con questa macchia sulla sua reputazione. Perderà fan e follower. Le sue visualizzazioni su YouTube crolleranno. Sarà smascherato come un impostore, un "gangster da computer".

Questo nuovo tipo di lotta per la reputazione, mediato dal digitale, è diventato così diffuso che ora ha un proprio vocabolario. Junior e Javon sono stati solo le ultime vittime a essere "colte alla sprovvista", cioè affrontate in situazioni non legate alla gang, impegnate in comportamenti e ruoli al di fuori di esse. È ben noto che persino chi gode della reputazione più feroce in termini di violenza non possa incarnare questo personaggio ogni singolo minuto di ogni giorno. A un certo punto deve abbassare la guardia, magari mentre torna a casa in autobus da scuola o fa commissioni nel fine settimana con la famiglia. È in questi momenti che i *driller*, i loro guardaspalle e i loro sostenitori più vicini sono vulnerabili, quando cioè non hanno la protezione delle loro bande e delle loro armi. Gli sfidanti approfittano di queste opportunità per immortalare le vulnerabilità con le fotocamere dei loro cellulari e caricarle sui social media affinché il resto del mondo possa vederle e ridicolizzarle. Nei casi più eclatanti, approfittano di questi momenti per aggredire, ferire o uccidere i loro bersagli.

Anche una rapida ricerca su Google dei termini "*catch opps lacking*" restituisce migliaia di video che ritraggono giovani uomini colti alla sprovvista in una varietà di contesti banali: al centro commerciale, ai picnic del Memorial Day e lungo le strade residenziali[4]. Mostrano rivali che inseguono le loro

4 Recentemente, questa pratica è diventata virale sotto forma della "No Lacking Challenge". Nella sfida, le persone si riprendono mentre impugnano armi da fuoco e si avvicinano a

vittime, le picchiano, le costringono a mettersi in ginocchio, fanno implorare loro pietà e le obbligano a dire parole denigratorie sulla loro gang, sul loro quartiere e sugli amici recentemente uccisi. Sui social media e nelle loro canzoni e video musicali, i *drillers* dicono di essere dei duri sottolineando di non essere mai stati colti alla sprovvista. Si vantano di essere “never lacking” (mai alla sprovvista), di essere membri della “no lack gang”, o di far parte del “team no lack”.

Naturalmente, la capacità di un giovane di continuare a fare affermazioni del genere dipende dalla sua capacità di evitare di essere ripreso in situazioni compromettenti. Come conferma l’esperienza di Junior, ciò diventa sempre più difficile man mano che la sua popolarità e la notorietà del suo brand crescono. A parte l’aggressione a Junior e Javon, i Corner Boys sono generalmente riusciti a evitare di essere scoperti. Durante la mia ricerca in quartiere, ho documentato solo un altro episodio simile. Tuttavia, dati i particolari di quell’incidente, i Corner Boys lo liquidano come insignificante. Questa reazione ha a che fare con l’identità della vittima: un residente di Taylor Park sulla trentina, conosciuto in tutto il quartiere come Crazy Nicky. Fino al pomeriggio in questione, Nicky aveva avuto un ruolo marginale nei CBE [Corner Boys Entertainment, ndt]. Partecipava occasionalmente ai loro video musicali, amava stare in fondo alla scena, mostrando i segni della gang dei CBE. Non era coinvolto in molto altro, purché il resto dei Corner Boys ottenesse ciò che voleva. Come suggerisce il suo soprannome, Nicky era noto in tutta la zona per i suoi gravi problemi di salute mentale e abuso di sostanze. Secondo diversi residenti, era incline a intromettersi nelle conversazioni e nelle partite a dadi con frasi sconnesse e confuse che infastidivano tutti i presenti. La prima volta che ho incontrato Nicky, mi ha salutato mostrando una manciata di pillole di ecstasy rosa brillante. Dopo avermene offerta una per scherzo, ne ha gettate quattro in bocca, le ha masticate e le ha ingoiate. Ogni volta che Xavier e Dominik cadevano in periodi di profonda depressione, passavano molto più tempo con Nicky, curandosi da soli con sigarette imbevute di PCP [fenciclidina, ndt]. Nicky aveva inoltre avuto più problemi legali rispetto alla maggior parte degli altri residenti del quartiere

sorpresa ad amici ignari. L’obiettivo è quello di rivelare che gli amici sono impreparati, o “*lacking*”. Sebbene la “No Lacking Challenge” abbia adepti in tutti gli Stati Uniti e nel mondo, questo termine e questa pratica hanno probabilmente avuto origine a Chicago. La “No Lacking Challenge” ha recentemente ricevuto una maggiore attenzione e copertura mediatica a seguito di una serie di sparatorie accidentali (vedi Roth 2018).

ed era ben noto agli agenti locali. Ogni volta che Nicky si presentava, i problemi non tardavano ad arrivare.

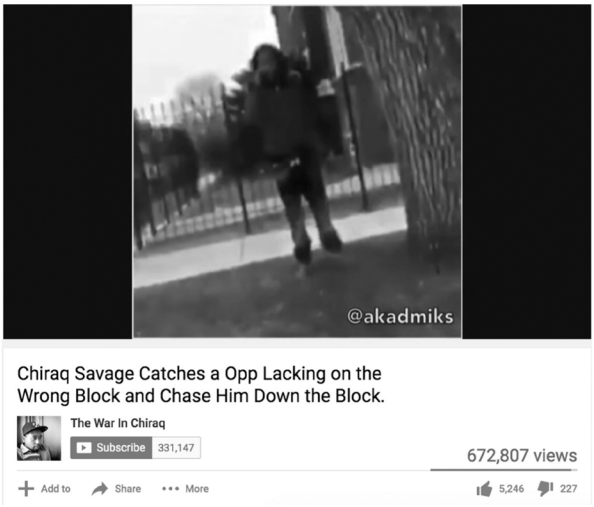


Fig. 1. Uno screenshot di un video "caught lacking", registrato con il cellulare di un challenger e caricato da un canale YouTube di terze parti. (https://www.youtube.com/watch?v=8Z poSsUs0, consultato il 14 gennaio 2017, successivamente "rimosso per violazione dei Termini di servizio di YouTube").

Nonostante la sua debole affiliazione con il CBE, i vari profili social di Nicky esageravano notevolmente il suo ruolo. Il suo nome utente su Facebook, Twitter e Instagram era "CBE Nicky". Sui social media si mostrava come una figura centrale dei Corner Boys, al pari di personaggi come Stevie, Gio o Demarcus. Non sorprende che Nicky abbia finito per attirare l'attenzione dei rivali della CBE che cercavano di sottrarle potere. L'incidente è avvenuto un tardo pomeriggio, quando Nicky si recò in un negozio Family Dollar situato in una zona limitrofa controllata dalla fazione della gang Murderville. Mentre Nicky usciva dal negozio, quattro giovani associati alla Murderville lo bloccarono, gli puntarono una pistola e iniziarono a registrare la scena. I suoi aggressori seguirono alcuni passaggi ormai noti. Per prima cosa, verificarono la sua identità, facendogli confermare che era effettivamente CBE Nicky. Poi, minacciandolo di morte, lo costrinsero

a “dissare” i Corner Boys, obbligandolo a gridare “Fuck CBE”. Una volta registrata la sua codardia, lo lasciarono andare. Nicky corse a tutta velocità fino al territorio dei CBE, dove il video stava già circolando su Facebook. Vedendo il fallimento di Nicky nel “fare il salto” – ossia difendere sé stesso e la reputazione della gang – i Corner Boys lo ripudiarono immediatamente. Gli chiesero di rimuovere ogni riferimento alla sua affiliazione dai suoi profili sui social media. Da quel momento in poi, mantennero una distanza fisica e sociale ancora maggiore, allontanandolo dalle riunioni e dalle riprese dei video musicali.

Dopo aver affrontato l’incidente in casa, i Corner Boys si rivolsero ai social media, dove scrissero dei post negando che Nicky fosse mai stato un “vero” membro della CBE. Sminuirono inoltre i tentativi della Murderville di coglierli in fallo.

“Abbiamo fatto sapere a quei *nigga* che sono un branco di sfigati”, disse Junior mentre lui, Stevie e io discutevamo del video. “Questo *nigga* Nicky non è a posto. È *ritardato*. Hai visto com’è. Murderville *sa* che non è a posto”. Junior ha indicato sé stesso e Stevie. “Sanno che se avessero provato a farlo con uno di *noi,* li avremmo fatti fuori. I veri *nigga* non se ne vanno in giro così”.

Utilizzando la sezione commenti del video, Junior e altri Corner Boys si basarono su questa logica per insistere sul fatto che la Murderville non li aveva *effettivamente* colti in fallo. Avevano semplicemente aggredito un vicino con disabilità mentale, che era solo vagamente affiliato al gruppo. Pertanto, la CBE non aveva motivo di sentirsi umiliata. Semmai, aveva motivo di farsi una risata. Questa era semplicemente un’ulteriore prova che la Murderville era piena di codardi, non disposti a sfidare uno dei membri effettivi della CBE. La Murderville contestò la riformulazione dei Corner Boys, ma alla fine perse la guerra di parole online. Il video, insieme al suo potenziale danno alla reputazione dei Corner Boys, alla fine scomparve dal dibattito pubblico. Ora ne rimangono solo poche tracce online.

La difficile esperienza di Nicky fornisce ulteriori spunti di riflessione sugli sforzi compiuti per documentare i *drillers* di spicco e le loro gang in situazioni compromettenti. In primo luogo, questi incidenti non scatenano automaticamente una ritorsione violenta. Ciò è vero soprattutto se i *drillers* e i loro sostenitori più vicini possono facilmente respingere questi attacchi online. Ma il fatto che non portino a uno spargimento di sangue non significa che non abbiano effetti duraturi. Come Nicky, i giovani che sono stati

sorpresi a comportarsi in modo inappropriato subiscono ripercussioni, tra cui l'ostracismo da parte dei loro amici e vicini. Temendo questo, i *driller* e i loro coetanei evitano di lasciare il quartiere senza i loro guardaspalle, alcuni ragazzi o una pistola, se disponibile. Ciò, a sua volta, ha creato una nuova realtà urbana in cui bande che utilizzano i social media come la CBE si confrontano in nuovi e ulteriori spazi pubblici, sostenute da un numero maggiore di soldati e da una potenza di fuoco maggiore. I Corner Boys hanno riferito che ora le sparatorie scoppiano in luoghi dove si aspettavano di sfuggire alla violenza delle bande, come il centro di Chicago, lungo le spiagge del lago e nei parchi acquatici Six Flags Great America e Wisconsin, dove questi giovani un tempo trovavano un temporaneo sollievo dai drammi delle faide tra quartieri.

In secondo luogo, il calvario di Nicky rivela il dilemma che devono affrontare coloro che istigano queste sfide. Spesso, gli aspiranti sfidanti devono affidarsi alla fortuna, incrociando le dita per incontrare casualmente i giovani di cui sperano di rubare l'influenza. Questo è ciò che è successo durante l'aggressione a Junior e Javon. Gli aggressori di Junior lo hanno riconosciuto per caso mentre guidavano lungo la strada. Nell'aggressione a Nicky, sospetto che se la Murderville avesse avuto la meglio, avrebbe catturato AJ, Xavier o un altro membro di spicco dei Corner Boys. Ma nessuno di questi giovani era al Family Dollar quel giorno. C'era solo Nicky, un membro marginale, la cui aggressione documentata ha finito per aumentare ben poco il potere della Murderville. In questo caso, la Murderville ha sofferto di una difficoltà da tempo identificata dai criminologi e da altri studiosi della violenza: contrariamente a quanto si crede, gli aspiranti aggressori devono superare ostacoli logistici banali ma potenti se vogliono aggredire una persona specifica (Collins 2008, Jacobs e Wright 2006). Una sparatoria da un'auto in corsa, ad esempio, richiede non solo l'accesso a un'arma da fuoco funzionante, un'auto, un autista e qualcuno che prema il grilletto, ma anche una conoscenza accurata dell'esatta ubicazione del bersaglio designato (Sanders 2017).

I social media consentono agli sfidanti di superare quest'ultimo ostacolo. Oggi, grazie alla qualità sempre attiva delle micro-celebrità, gli sfidanti non devono più affidarsi così tanto al caso. Monitorando attentamente i post e le attività sui social media dei *drillers*, gli aggressori possono raccogliere informazioni utili per rendere i loro attacchi più immediati, precisi e letali. Stevie, uno dei principali tiratori dei Corner Boys, ha fatto della sorveglianza segreta delle attività sui social media dei suoi rivali una routine

quotidiana, una forma di sorveglianza laterale che gli adolescenti chiamano "lurking"[5]. Il suo obiettivo è quello di ricostruire in tempo reale le abitudini, la posizione, le frequentazioni e le vulnerabilità dei suoi potenziali bersagli. Questo aumenta le sue possibilità di localizzarli, affrontarli e ferirli quando lo desidera. Una volta chiesi a Stevie di spiegarmi come i tiratori utilizzano i social media per individuare i loro bersagli.

"In questo momento", esordì, "qualcuno là fuori sta sorvegliando qualcun altro, preparandosi a piantargli una pallottola nel petto. E cazzo, i social network rendono tutto ancora più facile! La gente sa cosa fai, cosa mangi, che sei davanti a casa tua. È facilissimo. Tutti fanno i compiti a casa. La gente scatta foto davanti a casa propria senza nemmeno rendersi conto che i propri nemici sono lì che aspettano e guardano il loro Instagram".

Anticipando la mia domanda successiva, Stevie offrì uno scenario ipotetico per dimostrare come i social media fornissero un ulteriore livello di dettaglio. "È così", continuò con un tono più lento e didattico. "Il nemico sapeva in quale *isolato* vivevi, ma non sapeva in quale *casa.* Non sapeva che aspetto avesse la tua casa. Ma ora *lo sa.* Ora sa *esattamente* che aspetto ha la tua casa. E ora ti tiene d'occhio. Ora ti sta manipolando e tu non sai nemmeno che lui è là fuori con quel tipo di informazioni. È tutta una questione di informazioni!"

In altre occasioni, questi ragazzi sottolineano l'importanza di memorizzare i contenuti dei social media dei loro rivali. Si impegnano a ricordare le caratteristiche della casa del loro bersaglio, il colore e la marca della sua auto, i suoi abiti preferiti e i volti dei suoi amici più cari e della sua famiglia. I guardaspalle più esperti prestano anche molta attenzione ai *timestamp* e alle posizioni degli aggiornamenti sui social media dei loro nemici. In questo modo, possono iniziare a prevedere quando e dove saranno soli, disarmati e impreparati per un'imboscata.

Data la mia stretta relazione con i Corner Boys, non ero nella posizione di poter osservare i loro rivali mentre raccoglievano informazioni su di loro. Tuttavia, i Corner Boys mi raccontarono come avessero usato contenuti apparentemente innocui sui social media per coordinare un attacco contro un promettente *driller* noto nel mondo del *drill* come "Smoky-P". Dopo l'attacco, diversi membri dei Corner Boys riferirono di aver monitorato i profili Facebook, Instagram e Twitter del ragazzo. Dissero di aver ricostruito

5 Come definito da Andrejevic (2004, p. 488), la sorveglianza laterale si riferisce all'uso di strumenti di sorveglianza da parte di individui, piuttosto che da parte di agenti di istituzioni pubbliche o private, per tenersi reciprocamente sotto controllo.

a grandi linee la routine quotidiana di Smoky-P. Grazie alla sua abitudine di pubblicare selfie, i Corner Boys riuscirono a capire che ogni pomeriggio, più volte alla settimana, si recava da solo in un negozio di liquori nelle vicinanze. Dissero di aver quindi iniziato a passare in auto davanti al negozio in quei determinati giorni e a quelle determinate ore. Il loro appostamento si rivelò efficace: videro infatti Smoky-P uscire dal negozio da solo. Secondo quanto raccontato dai Corner Boys, uno di loro si avvicinò di soppiatto e sparò più volte contro di lui. Smoky-P sopravvisse all'aggressione, ma solo dopo essere stato ricoverato in ospedale in condizioni critiche. Ancora oggi, i Corner Boys si rifiutano di dirmi chi, esattamente, premette il grilletto. Tuttavia, celebrano apertamente un dettaglio fondamentale: spararono a Smoky-P mentre era distratto a guardare il suo telefono, preparandosi a scattare l'ennesimo selfie.

Una seconda tecnica comune per mettere in discussione l'autenticità degli altri consiste in ciò che i Corner Boys a volte chiamano "smascherare il bluff". Abbiamo visto ripetutamente come i *drillers* esagerino la loro personalità violenta e le loro azioni sui social media. Insieme ai loro amici e compagni, caricano dichiarazioni sinistre e foto che li ritraggono mentre proteggono il loro territorio, o "nel quartiere", mostrando pistole e segni di gang, sfidando i rivali a passare nella loro zona per una sparatoria. In risposta, gli avversari cercano di smascherare queste esibizioni come finte, spingendoli a mettere in atto le loro affermazioni. Questo spesso comporta recarsi nel luogo in cui si suppone si trovi un *driller* e documentare il fatto che non ci sia, o che sia meno protetto o armato di quanto dichiari online. Utilizzando i loro cellulari con fotocamera, i rivali si preoccupano di registrare i cartelli stradali e i punti di riferimento rilevanti per verificare le loro controprove.

Nel mio primo mese a Taylor Park, uno dei rivali dei Corner Boys, una fazione della gang nota come Crown Town, cercò ripetutamente di smascherare il bluff della CBE. In uno dei primi casi a cui assistetti, uno dei membri della Crown Town pubblicò sulla sua pagina Facebook un breve video sgranato che mostrava lui e alcuni amici mentre passavano indisturbati davanti a uno degli angoli dove la CBE gira abitualmente i suoi video musicali. In netto contrasto con le immagini che i Corner Boys caricano sui social media, il video della Crown Town riprende diverse centinaia di metri di marciapiedi vuoti, accompagnati dalla seguente didascalia:

> *y* CBE block dry asl lol

In questo commento conciso, la Crown Town richiama l'attenzione sulla disonestà delle affermazioni dei Corner Boys riguardo alla loro reputazione. La didascalia chiede retoricamente perché ("y", da *why*), nonostante le ripetute affermazioni dei Corner Boys di essere i guardiani del loro territorio ("block"), l'area sia completamente priva di membri della gang ("dry asl [as hell]", asciutta come l'inferno). Questa prova della falsità dei CBE fa apparentemente ridere la Crown Town ("lol").

Come tutti i target di questa tecnica, i Corner Boys si trovarono di fronte a una scelta difficile: rimanere in silenzio e sperare che la sfida online passasse inosservata, oppure creare e caricare le proprie prove per confutare la denuncia. In questa occasione, scelsero la seconda opzione. Seguii i Corner Boys mentre radunavano più di una dozzina di membri per recarsi allo stesso angolo dove la Crown Town aveva registrato il video. Lì registrarono il loro video, che caricarono sui social media. Il video mostrava il gruppo in piedi con aria spavalda sul marciapiede, mentre faceva i gesti tipici della CBE, guardando nella telecamera e sfidando la Crown Town a tentare nuovamente l'incursione. In questo modo, i Corner Boys ribaltarono efficacemente la sfida, smascherando il bluff della Crown Town. Dopo due ore, nessun membro della Crown Town era ricomparso. I Corner Boys tornarono quindi sui social media per criticare l'indolenza dei loro rivali. Nelle settimane successive, i Corner Boys ripubblicarono screenshot e foto per ricordare al pubblico online la codardia della Crown Town.

All'epoca, temevo di rimanere coinvolto in un eventuale scontro a fuoco, nel caso in cui la Crown Town avesse accettato la sfida dei Corner Boys. Presi AJ da parte per una conversazione privata, ricordandogli la promessa iniziale che mi aveva fatto, di avvisarmi quando il quartiere fosse diventato "troppo pericoloso" per me. Con mia grande sorpresa, AJ liquidò le mie preoccupazioni. Era sicuro che la Crown Town non sarebbe tornata.

"Non faranno un cazzo", mi rassicurò. "Sono solo chiacchiere. A dire il vero, non vogliono scatenare una guerra".

Nelle settimane successive, parlai con altri Corner Boys dell'incidente. Anche loro confermarono la versione di AJ. Secondo Demitri, uno dei giovani che quel pomeriggio aveva usato il cellulare con fotocamera, tutti sapevano che c'era solo una minima possibilità che la Crown Town tornasse.

"*Sapevamo* che non sarebbero tornati in quel momento", spiegò Demitri. "Eravamo quasi venti sulla strada principale. Nemmeno *loro* sono così stupidi da provarci. Avremmo sparato prima ancora che girassero l'angolo. Lo

sanno bene. Non mi interessa cosa dicono gli altri, a nessuno *piace* essere preso di mira. Col cazzo! Aspetteranno che ce ne andiamo. Proprio come io non mi avvicinerei a *loro* quando sono tutti fuori. Aspetteremmo che ne rimangano uno o due, ma non tutta la gang! Sarebbe un suicidio".

Come ha osservato Demitri, la struttura stessa del video, che ritraeva un folto gruppo di ragazzi potenzialmente armati, era di per sé un deterrente. La valutazione di Demitri era rafforzata dalla sua consapevolezza che almeno due dei guardaspalle della Crown Town erano indisponibili in quel momento. Come ha osservato, "Ho visto [sui loro profili social] che il loro tiratore principale era OT [*out of town*, fuori città]. L'altro era in prigione. Gli altri non vogliono casini. Vengono a registrare solo quando sanno che non siamo lì, ma in realtà non cercano di sparare".

È importante ricordare che questi calcoli sono completamente nascosti al pubblico online. In assenza di tali informazioni di base, i Corner Boys appaiono *ancora più* violenti di quanto non lo siano in realtà. Sembrano del tutto impavidi di fronte alla morte, nonostante lavorino strategicamente per ridurre la possibilità di una sparatoria.

Come imparai durante il mio periodo con i Corner Boys, la stragrande maggioranza dei tentativi di rubare influenza si svolge proprio in questo modo, *senza spargimenti di sangue*. Questo perché i *drillers* e le loro gang spesso adottano consapevolmente delle misure per garantire che le sfide *non* si riversino nelle strade. In realtà, la forma più comune di rubare influenza rimane completamente confinata allo spazio online. Lì, gli sfidanti sfruttano le potenzialità dei social media per contraddire pubblicamente, compromettere o comunque mettere in dubbio le immagini che i *drillers* e le loro gang curano meticolosamente. Agendo come *fact-checkers*, gli sfidanti setacciano i profili social dei loro bersagli, confrontando continuamente le attuali affermazioni di criminalità violenta con i contenuti del passato. Di solito non è troppo difficile trovare materiale compromettente. Come ci ricorda il teorico dei media Bernard Harcourt, ogni upload, foto o auto-ammissione sui social media, per quanto apparentemente innocua, crea sempre piccoli pezzi di un puzzle che consentono ad altri di assemblare ed esporre le incongruenze nelle performance online (Harcourt 2015). Tra i Corner Boys, diversi giovani svolgono il ruolo di guardiani dei social media. È un compito delicato. Esiste una norma severa che vieta di seguire i rivali su Instagram o di diventare loro "amici" su Facebook. Queste azioni non solo aumentano la popolarità dei rivali, ma sono interpretate come un segno d'invidia e insicu-

rezza. Non è raro che i giovani legati alle gang facciano screenshot quando i loro rivali inviano loro richieste di amicizia, sfruttando queste opportunità per umiliare i loro nemici su un palcoscenico pubblico. Per evitare imbarazzi, i giovani creano in genere account falsi o prendono in prestito gli account di giovani amiche e familiari per spiare di nascosto i loro rivali. Quando incontrano informazioni particolarmente compromettenti, entrano in azione, diffondendole il più possibile.

Essendo probabilmente il membro più esperto di tecnologia della CBE, Gio si dedicava regolarmente a questa pratica. Non passava quasi una settimana senza che salutasse i suoi amici con gli ultimi pettegolezzi su quale *driller* di Chicago fosse stato arrestato, ucciso o insultato. Uno degli hobby preferiti di Gio era creare e diffondere online dei meme volgari, piccole immagini con didascalie e frasi comiche che prendevano in giro l’aspetto fisico dei rivali o le circostanze della loro morte. Le piattaforme dei social media sono piene di questi attacchi. Per esempio, anche se sono passati diversi anni dalla morte di Joseph “Lil JoJo” Coleman, i suoi rivali continuano a diffondere meme offensivi, che minano le affermazioni di forza e supremazia della sua gang. Molti dei meme più popolari prendono in giro il fatto che Coleman sia stato ucciso mentre era in sella a quella che, secondo alcune voci, era una bicicletta per bambini.



Fig. 2. Un meme fatto in casa che prende in giro la morte di Joseph “Lil JoJo” Coleman. Le sigle nell’ultima riga stanno per “Shaking my damn head” (Scuotendo la mia dannata testa) e “Laughing my ass off” (Ridendo a crepapelle). (https://wallpapersafari.com/w/AwOLfk, consultato l’8 novembre 2016).

Uno dei meme più popolari di Gio prendeva di mira direttamente un rivale noto come "Boss Roc". All'epoca, Boss Roc era uno dei membri più noti di una gang che operava a circa un miglio da Taylor Park. Nessuno dei Corner Boys aveva mai incontrato Boss Roc, ma la loro antipatia (e gelosia) reciproche sembravano crescere di giorno in giorno. La sua popolarità era salita alle stelle negli ultimi due anni e ora superava quella dei Corner Boys. Boss Roc stava ricevendo attenzione da blog di musica internazionali e riviste hip-hop sulla scia di una serie di brani provocatori e video musicali che insultavano diversi rapper mainstream con sede a Los Angeles e New York. I Corner Boys si lamentavano che gli attacchi sonori di Boss Roc, così come la sua immagine di boss della droga, fossero assai ipocriti. Era facile litigare con rapper fuori città, dicevano, perché Roc non sarebbe mai stato costretto a difendere concretamente le sue affermazioni.

Tra lo sdegno dei Corner Boys, Gio ideò un piano per smascherare la falsità di Roc. Gio trascorse un pomeriggio a cercare tra i vari profili social di Boss Roc prove che potessero confermare le affermazioni dei CBE. Trovò subito quello che cercava. Sembrava che Boss Roc fosse diventato imprudente, dato che aveva caricato su Instagram e Facebook foto che lo ritraevano mentre abbracciava delle donne, faceva gesti legati a una gang e posava per la fotocamera. Gio notò che molte di queste foto, scattate nel corso di diverse settimane, mostravano Boss Roc con indosso quello che sembrava essere lo stesso paio di boxer. Gio usò il suo telefono per fare degli screenshot di una mezza dozzina di queste foto. Le ritagliò rapidamente, le ridimensionò e le assemblò in un collage utilizzando un'applicazione di fotoritocco sul suo telefono. Caricò il prodotto finito su Facebook con la seguente didascalia:

Dis fu Nigga ha un solo paio di boxer. Come fa a essere un boss della droga? 🙂

Il messaggio di Gio era chiaro: se avessimo ascoltato solo le canzoni di Boss Roc, guardato i suoi video musicali e i suoi post sui social media, avremmo dovuto immaginare che stesse nuotando nei soldi guadagnati grazie a rapine e vendita di droga. Eppure, almeno secondo il meme di Gio, sembrava che Boss Roc potesse permettersi solo un paio di boxer. Se ciò era vero, allora le affermazioni di Boss Roc su una redditizia carriera criminale erano inventate. Boss Roc era un impostore. Gio sapeva che Boss Roc probabilmente indossava un solo paio di boxer, ogni giorno, proprio perché Gio e il resto dei Corner Boys facevano esattamente la stessa cosa. Durante tutto

il tempo trascorso con i Corner Boys, la maggior parte dei membri della CBE possedeva solo tre o quattro outfit. Nonostante l’apparenza sui social media, questi “abiti” logori erano spesso macchiati e consumati. Quando era il momento di esibirsi davanti alla telecamera, indossavano le loro felpe più preziose, jeans di marca e gioielli scintillanti. Quando questi non erano disponibili, semplicemente rimanevano a torso nudo. C’è un detto popolare nelle strade delle città americane: “I veri riconoscono i veri”. Queste nuove sfide digitali suggeriscono anche il contrario i falsi riconoscono i falsi.

Il meme di Gio divenne virale nelle ventiquattro ore successive. Prima si diffuse tra i Corner Boys e altri giovani di Taylor Park. Poi circolò in altri quartieri di Chicago, fino a raggiungere gli utenti di tutti gli Stati Uniti. Nel frattempo, il pubblico dei vari social media si accanì contro di lui, mettendo in discussione la sua igiene e la sua immagine online. Controllai per vedere come avrebbe reagito. Rimasi piuttosto sorpreso nel vedere con quanta facilità liquidò il meme, riformulandolo come insignificante. Ripubblicò addirittura quello stesso meme sulla sua pagina, accompagnandolo con alcune didascalie strategiche. Innanzitutto, Boss Roc colse l’occasione per ricordare al pubblico online che i boxer sono venduti in confezioni da più paia. Contrariamente al meme di Gio, affermò di indossare un paio di boxer nuovo di zecca in ogni foto, a dimostrazione del fatto che aveva molto denaro a disposizione. Boss Roc fece poi un ulteriore passo avanti, ribaltando la situazione a danno dei Corner Boys. Lui stesso osservò che il loro tentativo di infangare il suo nome aveva in realtà contribuito ad *aumentare* la sua popolarità. Quando il meme divenne virale, suscitò la curiosità del pubblico e indirizzò il traffico online verso i suoi contenuti sui social media. Boss Roc registrò un’impennata di nuovi follower e i suoi video su YouTube ricevettero un’ondata di nuove visualizzazioni. Boss Roc arrivò persino a ringraziare l’anonimo creatore del meme per averlo involontariamente aiutato ad aumentare la sua influenza. Questo irritò Gio, ma non per molto. Tornò presto al lavoro, creando nuovi meme su Boss Roc e altri *drillers* che non gli piacevano.

1.2 Reputazioni appiccicose

L’omicidio di Javon ebbe un profondo effetto su Junior e sulla sua famiglia. Mentre Junior lottava con il trauma di aver perso il suo migliore amico, sua madre Tasha decise di trasferire i suoi quattro figli il più lontano possibile da Taylor Park. A differenza di alcuni genitori dei Corner Boys, Tasha era molto attiva sui social media. Su Twitter, vide le continue minacce alla vita

di Junior. Lesse i post su Facebook dei rivali che si vantavano di aver trovato il suo indirizzo e di voler uccidere la sua famiglia. Era stanca dei detective che bussavano alla sua porta, facendo pressione su Junior affinché identificasse gli assassini. Sapeva quale prezzo avrebbe pagato per aver collaborato con la polizia.

Così, tre mesi dopo la morte di Javon, Tasha caricò tutte le sue cose su un camioncino U-Haul [a noleggio, ndt] e si trasferì nella zona nord di Chicago. Sua nipote accettò di ospitare lei e i suoi cinque figli nel suo appartamento, a una decina di chilometri da Taylor Park. Tasha era più che sollevata: finalmente i suoi figli sarebbero stati al sicuro. Junior era d'accordo. Alla vigilia del trasloco, lui e io ci sedemmo nella mia auto, ricordando Javon. Junior ammise apertamente il suo desiderio di rinunciare ai suoi sogni *drill*.

"Mi hanno sparato per questa stronzata della *drill*", disse a un certo punto. "E non ho *ancora* un contratto discografico!" Anche se Junior aveva ricevuto una valanga di richieste di collaborazione da altri aspiranti *driller* nei mesi successivi alla sparatoria, si chiedeva se valesse la pena perdere il suo migliore amico per questo. Per Junior, la morte di Javon fu un "momento di consapevolezza", termine coniato dalla sociologa Nikki Jones per indicare "brevi episodi di riflessione innescati da eventi esterni che incoraggiano una persona a pensare, anche in modo fugace, a cambiare la direzione della propria vita" (Jones 2018, p. 32). "Questa merda della *drill* non fa più per me", continuò Junior. "Ho chiuso. Musica. Gang. Tutto quanto. Anche i ragazzi. Me ne vado da questo posto di merda. Finisco la scuola e me ne vado da Chicago".

Ero ottimista, come Junior e Tasha. Questo trasferimento avrebbe finalmente permesso a Junior di prendere le distanze da Taylor Park, dai Corner Boys e dalla loro lunga lista di rivali del South Side. Avrebbe potuto finalmente ricominciare da capo in un nuovo quartiere e in una nuova scuola.

Ci sbagliavamo tutti.

Junior imparò la lezione sulla fragilità della reputazione online nel momento stesso in cui scese dal furgone davanti alla sua nuova casa. Secondo Junior, un gruppo di giovani si avvicinò a lui da un portico vicino. Anche se non li riconobbe, uno di loro lo chiamò per nome. Mentre lo sconosciuto parlava, formò una "A" e una "K" con le dita, segnalando la sua appartenenza agli Almighty Knights, la gang "madre" della Murderville, una delle più

feroci gang rivali dei Corner Boys. A quanto pare, una piccola fazione degli Almighty Knights controllava il nuovo quartiere di Junior.

Junior e Tasha furono presi dal panico e scaricarono rapidamente il resto delle loro cose prima che arrivassero altri Almighty Knights. Una volta dentro, Junior cambiò i suoi piani. Per ora, la scuola avrebbe potuto aspettare. Senza la protezione fornita dai suoi compagni Corner Boys, questo nuovo quartiere era ancora *più* pericoloso di Taylor Park. Junior decise che aveva bisogno di una pistola per proteggersi. Chiamò uno degli altri Corner Boys, il quale lo raggiunse per consegnargliene una. Junior portava la pistola nella cintura ogni volta che usciva. Mi disse che nelle prime due settimane dovette "alzare il tiro" con gli Almighty Knights, per due volte.

Se l'attentato alla vita di Junior ha mostrato il modo in cui la micro-celebrità trascina i giovani in nuovi conflitti, inaspettati e talvolta mortali, le minacce velate degli Almighty Knights fuori dalla sua nuova casa mostrano invece come la micro-celebrità crei nuovi ostacoli per i *drillers* che cercano di abbandonare la produzione digitale, le gang e la criminalità. Per i giovani che sono diventati maggiorenni prima della proliferazione dei social media, il carattere spazialmente e temporalmente limitato del codice della strada permette ciò che i criminologi chiamano comunemente "invecchiamento". "La maggior parte dei minori antisociali", scrisse più di trent'anni fa il sociologo Walter Gove, "non diventano adulti antisociali" (Gove 1985, p. 123). Entrando nell'età adulta, la maggior parte dei giovani attraversa dei "momenti di svolta" fondamentali, come trasferirsi in un nuovo quartiere, avere figli, sposarsi, trovare un lavoro, o proseguire gli studi. Nuovi e più forti legami emotivi con la famiglia, il lavoro e l'istruzione interrompono i precedenti modelli di comportamento delinquenziale e riducono l'influenza del codice della strada, aumentando il controllo sociale informale da parte delle reti sociali degli adulti e sostituendo i coetanei e le identità delinquenti con quelli socialmente accettati (Farrington 1986, Flores 2013, Hirschi e Gottfredson 1983, Maruna 2001, Sampson e Laub 1992, 1995). Come sostiene Nikki Jones, questi punti di svolta fondamentali sono quasi sempre preceduti da momenti di consapevolezza, come quello di Junior. Tali momenti fungono da base per un punto di svolta. Preparano i giovani al cambiamento, creando le condizioni emotive, sociali e materiali affinché i punti di svolta possano succedere (Jones 2018).

Purtroppo, la produzione digitale e le micro-celebrità interrompono questo processo. Le reputazioni persistenti recidono il legame tra i momenti di

consapevolezza e i punti di svolta. Le piattaforme dei social media fungono da archivi permanenti delle azioni violente e delle apparizioni dei giovani. Di conseguenza, anche se i *driller* vivono momenti di consapevolezza, anche se decidono di lasciare i loro vecchi quartieri, tornare a scuola, mettere su famiglia e trovare un lavoro formale, devono fare i conti con il fatto che i loro precedenti contenuti online continuano a circolare, a volte indefinitamente. Anche quando chiudono i loro profili sui social media e si ritirano dall'attività online, i rivali e i potenziali aggressori potrebbero aver già memorizzato la loro immagine e le informazioni che li identificano. In realtà, è proprio durante questo periodo di crescita personale che i giovani sono *più* vulnerabili. È in questo momento che sono più propensi a impegnarsi in attività e ruoli sociali non legati alle gang, disarmati e senza protezione. Nell'era dei social media, i momenti di risveglio possono costare la vita.

Tra i Corner Boys, forse non c'è esempio migliore di questo dilemma del diciannovenne Stevie, uno dei guardaspalle più temuti della CBE. La personalità online di Stevie gli ha impedito di passare a una traiettoria più convenzionale e rispettosa della legge. Il cambiamento di Stevie è avvenuto circa un anno dopo il mio arrivo a Taylor Park. Ho notato che aveva iniziato a passare meno tempo nel quartiere. Quando si faceva vedere, era ancora più riservato del solito. Per esempio, mentre i Corner Boys registravano nuovi video musicali, tendeva a stare in disparte o addirittura fuori dall'inquadratura.

Fu solo quando ci trovammo da soli nella mia automobile, mentre andavamo al suo incontro settimanale con l'agente di custodia cautelare, che potei confermare i miei sospetti. A metà strada, Stevie allungò un dito sottile e abbassò il volume dell'autoradio.

"Ho qualcosa da dirti", confessò. Sentii che si stava rilassando. Fece un respiro profondo. Espirò lentamente. "Sto per avere un bambino, fratello. Sto per diventare papà".

"È fantastico", risposi, congratulandomi con lui.

Parlammo della data prevista per il parto, del suo rapporto con la madre del bambino e dei suoi pensieri sul diventare padre. Mi disse che era emozionato, ma si sentiva sopraffatto dall'improvvisa responsabilità. "Non posso più stare in giro a fare il teppista", disse con convinzione. "Sto per avere un figlio. Devo prendermi cura di lui e di sua madre. Non posso farlo se sono morto o in prigione".

Stevie descrisse i suoi sforzi per allontanarsi dai Corner Boys. Si era trasferito lontano da Taylor Park, da sua nonna. Lei viveva nella zona sud della città, più vicina alla madre di suo figlio. Dopo settimane di ricerca di un lavoro, era finalmente riuscito a trovare un turno di notte in un magazzino di alimenti surgelati a circa un'ora da Chicago. Il tragitto era terribile, disse, ma l'azienda metteva a disposizione due navette al giorno tra il magazzino e la città. Senza un diploma di scuola superiore e con una storia lavorativa discontinua, Stevie era grato di aver ottenuto un reddito fisso. Io fui entusiasta di sentirlo descrivere i suoi piani per diventare, come diceva lui, "un uomo di famiglia". Proprio come sostenuto dalla ricerca di Jones, Stevie stava facendo esattamente ciò che gli serviva per costruirsi una nuova vita lontano dalla violenza e dal crimine. Dopo il suo "momento di consapevolezza", si stava allontanando dai suoi compagni delinquenti. Si era costruito una nuova identità socialmente accettata. Trascorreva più tempo con la famiglia e al lavoro. Era sul punto di raggiungere una svolta.

Tuttavia, grazie alla grande presenza di Stevie sui social media, la strada verso la redenzione fu più difficile di quanto immaginasse. Stevie non riuscì a liberarsi della reputazione online che aveva faticosamente costruito. Un paio di mesi dopo l'inizio del suo nuovo lavoro, si trovò alla fermata dell'autobus con alcuni colleghi. L'autobus arrivò presto, scaricando i dipendenti stanchi del turno precedente. Uno di questi uomini notò Stevie. Lo sconosciuto si avvicinò e gli chiese con sicurezza se fosse "CBE Stevie". Con la morte di Javon ancora fresca nella mente, Stevie rifiutò di rispondere. Ma la sua reazione fu tutto ciò di cui lo sconosciuto aveva bisogno, che si allontanò sorridendo soddisfatto.

Quel breve scambio lasciò Stevie sconvolto, e a ragione. "Io non lo conoscevo", ricorda Stevie. "Ma lui conosceva *me*. I *nigga* mi conoscono dai video [musicali]. Studiano sempre quella roba". Stevie sospirò frustrato. "Dal modo in cui mi guardava, capivo che era uno dei nemici. Ora sapeva dove lavoravo. Sapeva che ero alla *stessa* fermata dell'autobus ogni giorno alla *stessa* ora". Temendo un'imboscata dopo il lavoro, Stevie non salì sulla navetta quel giorno, né nei giorni successivi. Nonostante i suoi sforzi per allontanarsi dai Corner Boys, era ancora un bersaglio facile e importante. "Non permetterò ai nemici di avvicinarsi a me mentre scendo dalla navetta", giurò. "Non gli permetterò di cogliermi alla sprovvista". Quel lavoro mal pagato non valeva la sua vita.

Fortunatamente, Stevie riuscì a trovare un altro lavoro in poco meno di un mese. Si trattava di un altro lavoro manuale in un magazzino nella periferia di Chicago. Ma dopo solo una settimana, un altro sconosciuto lo riconobbe grazie ai contenuti dei social media dei Corner Boys. Ancora una volta, temendo un'imboscata, Stevie si licenziò. Non voleva correre alcun rischio.

Un paio di settimane dopo, l'incapacità di Stevie di sfuggire alla sua identità online divenne ancora più evidente. Da un'auto di passaggio qualcuno aprì il fuoco su di lui durante una delle sue visite a Taylor Park. Subito chiamò AJ, Xavier e Junior per fare una richiesta ardita. Era stanco di guardarsi alle spalle, quindi chiese a ciascuno di loro di registrare nuovamente o cancellare i loro ultimi video musicali e le foto online che lo ritraevano in compagnia della gang. Ero con AJ quando arrivò la chiamata. AJ rifiutò senza esitazione le richieste di Stevie. Lo definì perfino una "puttana" per aver avuto paura di un attacco. Considerando l'analisi sviluppata finora, la reazione di AJ si rivela sensata. AJ aveva bisogno di Stevie e della sua reputazione di guardaspalle senza paura per mantenere la propria autenticità di violento truffatore di strada. Aiutare Stevie a "mettersi in regola" avrebbe privato AJ di una delle sue risorse più potenti per convalidare la propria autenticità.

Il rifiuto di AJ rivela un'ulteriore difficoltà che i *drillers* e i loro coetanei devono affrontare quando cercano di liberarsi della loro reputazione violenta. Gran parte dei contenuti che li ritraggono non appartiene effettivamente a loro. Ricordiamo che, data la loro relativa mancanza di risorse, questi giovani si affidano a varie terze parti – videomaker, blogger e canali YouTube – per caricare, ospitare e diffondere i loro contenuti. Questo rende praticamente impossibile per loro cancellare le immagini di armi, droga e criminalità che circolano su Internet. Queste immagini rimarranno online, a discrezione del proprietario dei contenuti, fintanto che continueranno a generare clic, visualizzazioni e dollari. È un altro modo in cui le persone comuni non associate alle gang contribuiscono alle conseguenze potenzialmente letali delle micro-celebrità.

A volte, l'influenza negativa di queste terze parti è innegabile. Un numero crescente di blog e canali YouTube è ora dedicato a fornire agli spettatori curiosi notizie aggiornate sulle guerre tra bande e sui "beef" (conflitti) tra rapper. I dettagli piccanti sulle ultime provocazioni o sparatorie generano clic. I clic generano entrate dagli inserzionisti. Per mantenere i profitti, i blogger monitorano attentamente gli account social dei *driller* più in vista. Quando notano che sta nascendo un conflitto, caricano le notizie al riguardo sui loro

siti web e canali. La tecnica più comune consiste nello scattare screenshot di accesi scambi sui social media tra gang, montare queste immagini in brevi sequenze video, sovrapporre a questi video ritmi *drill* inquietanti e caricarli sui propri canali YouTube. Intitolano questi video “Twitter Beef” ed elencano i nomi delle persone e le loro affiliazioni alle gang. Man mano che questi conflitti si intensificano, i proprietari dei canali pubblicano ulteriori video, aggiungendo i tweet più recenti insieme alle notizie sulle successive ritorsioni.

Da fuori, potrebbe sembrare che questi blog e canali si limitino a documentare i conflitti in corso. Ma queste terze parti stanno attivamente favorendo nuovi antagonismi, mentre alimentano le fiamme di quelli già in corso. Per esempio, grazie a uno di questi canali, i Corner Boys si trovarono inaspettatamente coinvolti in una guerra con una gang chiamata Young Thug Entertainment, o YTE in breve. La YTE controlla un piccolo territorio situato a più di venti isolati da Taylor Park, noto come “DeeTown”, in onore di uno dei membri uccisi dalla YTE. Negli ultimi cinque anni, diversi rapper della YTE hanno conquistato un seguito nazionale, con diversi video su YouTube che vantano oltre due milioni di visualizzazioni.

Sebbene la guerra tra la CBE e la YTE sarebbe rapidamente degenerata, era iniziata in modo piuttosto involontario, con un video girato casualmente con un cellulare. Come innumerevoli adolescenti, i Corner Boys amano documentare loro stessi mentre fumano erba. Fissano la telecamera, tirando lunghe boccate dalle canne, lasciando che le dense volute di fumo fuoriescano dalle loro bocche. In un pigro pomeriggio, Xavier e Ricky erano seduti nell’appartamento di un vicino, caricando video di loro stessi mentre si sballavano. Tra le loro risatine acute, la telecamera riprese Ricky mentre faceva un commento spontaneo sul fumare “Dee-pack”. Questa frase ha un significato profondo tra i giovani legati alle gang di Chicago. Secondo tutti gli adolescenti di Chicago con cui ho parlato, è probabilmente l’insulto più irrispettoso che si possa fare. Significa mettere le ceneri del defunto (in questo caso, Dee) in uno spinello di marijuana (un “pack”) e fumarlo, sballandosi al pensiero della sua morte. Le conseguenze dell’affermazione imprudente di Xavier e Ricky non si fecero attendere. In pochi minuti, il video iniziò a circolare sui social media e arrivò alla YTE. Sconvolti dall’affronto immotivato, risposero pubblicando commenti diffamatori su Benzie, uno degli amici dei Corner Boys uccisi. Nei giorni successivi, la CBE e la YTE si scambiarono ulteriori insulti sui social media.

Entro la fine della settimana, diversi blog e canali YouTube di terze parti ripresero la faida. Tra questi, anche Chiraq Savages, che caricò i propri video che documentavano la guerra di parole. Mentre scrivo, uno di questi video ha già superato le duecentomila visualizzazioni. La faida si intensificò nel mese successivo, con fan e spettatori che pubblicarono commenti a sostegno della loro "squadra" preferita. Durante questo periodo, ciascuna delle due parti sfidò l'altra a entrare nel proprio territorio e a lanciare insulti di persona. A un certo punto, la YTE sfidò i Corner Boys e attraversò Taylor Park in auto cercando di catturare uno di loro. Nonostante l'incursione della YTE non ebbe successo, la minaccia incombente di un attacco aumentò il livello di paranoia e ansia nel quartiere. Al culmine del conflitto, diversi Corner Boys espressero la loro frustrazione a Xavier e Ricky.

Una sera mi trovavo con una mezza dozzina di loro, ascoltando Dominik, AJ e Demonte che se la prendevano con i due. Non c'era bisogno di questa guerra con quelli della YTE, dissero. Certo, il CBE aveva ottenuto una certa attenzione online, ma ora l'intero quartiere era coinvolto in una guerra inutile. Rimasi scioccato nel sentire Ricky, uno dei più testardi del gruppo, scusarsi.

"Colpa nostra", disse loro contrito. "La situazione è sfuggita di mano in un attimo".

Anche Xavier era dispiaciuto, ma sosteneva che il conflitto non sarebbe mai degenerato a tal punto se i blog di terze parti non fossero stati coinvolti. "Come potevamo sapere che la situazione sarebbe degenerata in quel modo? I *nigga* si sballano e dicono stronzate tutto il tempo. Non stavamo *davvero* cercando di dissare la YTE. Stavamo solo cazzeggiando".

Dominik continuò a rimproverarli. "Non potete metterci in questa situazione".

"È vero", ammise Xavier, "ma erano i Chiraq Savages, fratello. Una volta che hanno capito, non potevamo fare più niente!"

"Sì", intervenne Ricky. "Tutti stavano guardando per vedere cosa avremmo fatto. *Tu* cosa avresti fatto? Quegli idioti stavano insultando Benzie, dicendogli 'Fuck Benzie'. Dovevamo rispondere *qualcosa*! Se non l'avessimo fatto, saremmo sembrati dei coglioni".

Trasmettendo le loro sfacciate esibizioni a centinaia di migliaia di spettatori, i siti web di terze parti neutralizzano la capacità dei *drillers* di placare o risolvere in altro modo le controversie online prima che si riversino nelle strade. Grazie a blog come Chiraq Savages, le parole casuali di Xavier e

Ricky vennero amplificate e trasmesse su un palcoscenico pubblico ancora più grande e importante. Con l’intero mondo della *drill* che li osservava, Xavier e Ricky sapevano che fare marcia indietro avrebbe potuto danneggiare la reputazione individuale e collettiva dei Corner Boys. Alla fine, i loro sforzi per mantenere l’autenticità, combinati con l’interferenza di blog di terze parti, misero in pericolo l’intero quartiere. Come i Corner Boys avrebbero presto imparato, questi sforzi riluttanti per preservare le identità online possono ritorcersi in altri modi, specialmente quando queste esibizioni online finiscono nelle mani del sistema giudiziario penale.

2. I costi legali della micro-celebrità

Quando si analizzano le pratiche online dei *driller*, è difficile immaginare un pubblico più accidentale ma allo stesso tempo autorevole della polizia, dei pubblici ministeri e dei giudici. Dalla dichiarazione della guerra al crimine a metà del XX secolo, i contatti ripetuti e aggressivi con la polizia sono diventati una realtà quotidiana per i residenti poveri delle aree urbane (Brayne 2014, Goffman 2014, Kohler-Hausmann 2018, Stuart 2016, Stuart e Benezra 2018). A partire dagli anni Novanta, i dipartimenti di polizia degli Stati Uniti hanno adottato politiche di pattugliamento che impongono agli agenti di fermare e perquisire i pedoni sospetti. I residenti non bianchi hanno il doppio delle probabilità di essere fermati rispetto ai bianchi (Gelman et al. 2007). Alla fine del XX secolo, il numero di americani dietro le sbarre era quintuplicato rispetto agli anni Settanta, superando i due milioni di detenuti, con altri quattro milioni in libertà vigilata o condizionale (Tonry 2001). Queste statistiche sconcertanti riguardano in modo schiacciante i residenti non bianchi, in particolare i giovani uomini neri (Clear 2007). La presenza di precedenti penali comporta una serie di conseguenze collaterali, tra cui l’esclusione dagli alloggi pubblici e sovvenzionati dal governo, ostacoli all’occupazione, inammissibilità ai sussidi, restrizioni al voto e deportazione[6].

La criminalizzazione delle comunità urbane povere, insieme ai molti effetti negativi che ne conseguono, è esacerbata nell’era digitale odierna. Gli attori della giustizia penale hanno abbracciato i social media per indagare,

6 Si veda Stuart et al. 2015 per una panoramica delle conseguenze collaterali.

incriminare e condannare in modo più aggressivo i giovani designati come membri di gang (Broussard 2015, Buntin 2013). Infatti, nel 2014, circa l'81% dei professionisti delle forze dell'ordine dichiarò di utilizzare i social media come strumento nelle indagini (Lexis Nexis 2014)[7]. Nella variante più comune, gli agenti cercano manualmente nei profili social dei singoli sospettati potenziali prove del fatto che abbiano commesso, o possano commettere, atti di violenza. Come ha affermato con sicurezza un agente antidroga sotto copertura nel 2016: "Se qualcuno mi dicesse che posso scegliere uno strumento per indagare sui crimini in questo momento... sceglierei Facebook... Infatti, negli ultimi due anni, non riesco a pensare a un caso in cui non ho utilizzato i social media" (Schimke 2016). Per migliorare la portata e la velocità delle indagini, i dipartimenti stanno anche ricorrendo ad algoritmi di apprendimento automatico e stipulando contratti con fornitori di tecnologia per setacciare i social media alla ricerca di dichiarazioni aggressive, immagini di armi da fuoco e altri contenuti potenzialmente violenti. Anche il personale giudiziario si affida ai social media per ottenere incriminazioni e condanne. Infatti, quasi la metà delle prove utilizzate nei casi di associazione a delinquere di bande criminali proviene ora dai social media (Lane 2019).

Quindi, anche se i *drillers* e le loro gang immaginano che i loro video musicali e altri contenuti sui social media possano costruire una via d'uscita dalla povertà, in realtà è più probabile che portino all'arresto e alla detenzione. Purtroppo, la maggior parte di loro impara questa lezione troppo tardi, dopo aver già costruito una solida reputazione online. Infatti, per gran parte del tempo trascorso con i Corner Boys, sembravo essere l'unico a preoccuparmi delle ripercussioni legali del loro comportamento online. Nelle mie prime interviste con i Corner Boys, chiesi a ciascuno se fosse preoccupato che la polizia potesse usare i post contro di loro. Tutti negarono tale possibilità, sostenendo che la polizia era semplicemente "troppo occupata" per monitorare in modo significativo la loro attività online. All'epoca, avevano pochi motivi per credere il contrario. Nessuno dei loro post aveva portato ad arresti o periodi di detenzione, nessuno era comparso in tribunale. Ma questa situazione non sarebbe durata per sempre. Con il passare del tempo, alcuni segnali mostrarono che i Corner Boys avevano attirato l'attenzione

7 Nel 2014, il Dipartimento di Polizia di New York ha vantato "la più grande operazione contro le gang della storia" quando ha arrestato 103 presunti membri di gang dopo quattro anni di monitoraggio dei loro contenuti sui social media (Patton et al. 2017).

del Dipartimento di Polizia di Chicago. Dopo alcuni mesi dall'inizio della mia relazione con i Corner Boys, gli agenti fermarono Xavier e AJ mentre camminavano per strada. Durante il fermo, gli agenti li chiamarono con i loro soprannomi, suggerendo quindi che le forze dell'ordine locali avessero iniziato a guardare i loro video musicali. Non molto tempo dopo, un gruppo di vicini dei Corner Boys, studenti delle scuole medie, riferì che gli investigatori li avevano fermati mentre andavano a scuola e avevano fatto pressione per ottenere informazioni sull'ora e il luogo delle prossime riprese di un video musicale dei CBE.

Tuttavia, i Corner Boys ignorarono questi primi segnali di allarme. "Il fatto è questo" – disse AJ con la sua tipica spavalderia – "Stanno solo cercando di beccarci mentre giriamo i video. Sanno che è lì che abbiamo le *pistole*. È tutto quello che vogliono. A loro non importa nulla di noi, fratello. A loro importa solo *delle pistole*". Per AJ e gli altri, finché avessero mantenuto il riserbo sulle riprese in programma e avessero prestato sufficiente attenzione durante le registrazioni, non c'era nulla di cui preoccuparsi. Considerati i potenziali guadagni delle loro attività online, i Corner Boys scacciarono dalla mente la possibilità di essere perseguiti penalmente. Inoltre, la maggior parte dei *drillers* considerava ciò che stavano facendo molto meno criminale delle loro precedenti attività rimunerative, che includevano rapine e spaccio di droga.

Con il passare del tempo, tuttavia, i Corner Boys impararono quanto facilmente la reputazione e le immagini online potessero seguirli nel sistema giudiziario penale. Dominik fu il primo a sperimentare come la micro-celebrità renda le punizioni più severe e meno evitabili. Lo accompagnai alle udienze in tribunale per un'accusa di possesso di arma da fuoco. Sei mesi prima, Dominik si trovava davanti al suo condominio quando gli agenti lo fermarono e lo perquisirono. Avendo trovato una pistola nascosta a pochi metri di distanza, lo arrestarono. Come in quasi tutti i casi di possesso di armi da fuoco che ho osservato, il giudice condannò Dominik a dodici mesi di libertà vigilata intensiva, che implicava un coprifuoco serale alle 19:00 e test antidroga settimanali. Nei mesi successivi, gli agenti si recarono più volte a casa sua senza preavviso per assicurarsi che fosse lì e rispettasse il coprifuoco. Sebbene Dominik fosse felice di aver evitato il carcere, le condizioni della libertà vigilata compromisero la sua capacità di proseguire la carriera da musicista. La sua fedina penale aumentò la sua autenticità e il numero dei suoi follower online, ma allo stesso tempo limitò la sua capacità di partecipare a qualsiasi attività che lo tenesse fuori casa dopo il tramonto,

comprese le esibizioni fuori Chicago, le sessioni di registrazione dall'altra parte della città o le riprese video nel quartiere.

La delusione di Dominik si trasformò in depressione quando fu invitato a esibirsi al suo primo concerto in una città universitaria a poche ore di macchina da Chicago. Era una delle grandi occasioni che stava aspettando. Era sconvolto quando mi diede la notizia. Imprecò per la frustrazione, pensando a come avrebbe potuto esibirsi al concerto e tornare a casa prima che il suo agente per la libertà vigilata passasse per il controllo serale. Più Dominik parlava, più mi preoccupavo che il suo piano potesse farlo finire in prigione. Quando gli suggerii di chiamare il suo avvocato, compose immediatamente il numero. Attraverso l'altoparlante metallico dell'iPhone di Dominik, il suo avvocato gli disse di scrivere una lettera al giudice, chiedendo una deroga temporanea al coprifuoco delle 19:00. Se Dominik fosse riuscito a dimostrare di essere un musicista professionista e che il concerto era una fonte importante del suo reddito regolare, il giudice avrebbe potuto sospendere il coprifuoco per alcuni giorni. Dominik sorrise speranzoso mentre il suo avvocato gli spiegava la procedura.

Ma Dominik si incupì pochi istanti dopo aver riattaccato il telefono. Il nuovo piano aveva un grave difetto. A quel punto, il giudice conosceva Dominik solo con il suo vero nome. Non era a conoscenza dei contenuti violenti online di Dominik e del suo nome d'arte nella musica *drill*, "Ruger", che era un omaggio alla sua marca preferita di pistole. Se Dominik avesse seguito il piano del suo avvocato, avrebbe dovuto inviare al giudice i link al volantino del concerto, forse anche alcuni dei suoi video musicali su YouTube. Se lo avesse fatto, il giudice avrebbe avuto un'immagine molto diversa di Dominik: quella di un giovane ossessionato dalle armi da fuoco, che si vantava apertamente dei suoi presunti crimini e degli omicidi irrisolti. Dominik temeva che il giudice non solo avrebbe respinto la sua richiesta, ma avrebbe potuto anche revocare la sua libertà vigilata. Alla fine, Dominik decise di non chiedere il permesso al giudice. Chiamò il promotore e si ritirò dalla scaletta del concerto. Le sue esagerazioni online erano diventate un peso reale.

Successivamente, Dominik comprese di aver fatto la scelta giusta. Non molto tempo dopo, la polizia e i pubblici ministeri iniziarono infatti a utilizzare sistematicamente i video su YouTube dei Corner Boys e i social media nelle loro indagini e nei loro procedimenti giudiziari. Quando gli agenti passarono davanti a una delle riprese video di AJ, colsero l'occasione per

perquisire il *driller* e gli altri quattro Corner Boys che stavano sullo sfondo della scena. Gli agenti trovarono una pistola nascosta vicino a uno dei giovani, un membro periferico della CBE di nome DeRon. Lo arrestarono sul posto. Nei mesi successivi, ricevetti alcuni aggiornamenti dagli amici e dalla famiglia di DeRon. Secondo loro, gli agenti avevano trovato il video di YouTube di quel giorno e lo avevano presentato come prova che contraddiceva le affermazioni di DeRon secondo cui la pistola non era sua. Di fronte a prove così schiaccianti, DeRon decise di non contestare l'accusa in tribunale, come lui e il suo avvocato avevano inizialmente previsto. Accettò al contrario un patteggiamento che lo spedì in prigione.

Di tutte le volte in cui i contenuti online dei Corner Boys furono presentati in tribunale, l'esperienza di Junior fu tra le più frustranti. Dopo la morte di Javon, Junior trascorse un anno difficile. Non sapeva, purtroppo, che le cose sarebbero ulteriormente peggiorate. Terrorizzato all'idea di camminare da solo per le strade del quartiere, Junior portava con sé la pistola ogni volta che usciva dal suo nuovo appartamento. Data la frequenza dei controlli di polizia nelle strade di Chicago, non ci volle molto prima che gli agenti lo fermassero e lo perquisissero. Trovarono immediatamente l'arma. Come Dominik, Junior ricevette una condanna in libertà vigilata intensiva. Fu per lui un altro momento di presa di coscienza. Determinato a rispettare i termini della libertà vigilata e a stare lontano dalla prigione, Junior si tenne alla larga da Taylor Park e dai Corner Boys. Si impegnò anche con la sua ragazza incinta, si iscrisse di nuovo a scuola e trovò persino un lavoro entry-level in un fast-food nelle vicinanze. Con grande frustrazione di Junior, le condizioni della sua libertà vigilata, che richiedevano un viaggio di tre ore per incontrare il suo agente per la libertà vigilata e sottoporsi a test antidroga obbligatori, rendevano difficile adempiere agli obblighi scolastici, lavorativi e familiari. Nonostante ciò, Junior perseverò nel suo intento e mantenne con successo tutti i suoi impegni.

Mesi dopo, accompagnai Junior in tribunale. Era nervoso ma ottimista. Considerato il suo buon comportamento, sperava che il giudice potesse revocare anticipatamente la sua libertà vigilata, o almeno alleggerire i termini della supervisione. Dopotutto, aveva evitato di essere arrestato nuovamente, aveva superato tutti i test antidroga e aveva persino portato una lettera di sostegno del suo insegnante di inglese, che lodava la sua dedizione. Tuttavia, nonostante le prove del suo cambiamento, l'agente di sorveglianza di Junior raccomandò *di non* ridurre la pena. Il motivo: una serie di recenti post su

Facebook che lo mostravano mentre scambiava insulti aggressivi e volgari con diversi rivali. L'agente di libertà vigilata aveva monitorato segretamente la sua attività online. Ai suoi occhi, i recenti contenuti di Junior fornivano la prova più evidente del suo carattere immorale e della sua condotta criminale. Ciò sovrastò tutte le altre prove relative alla fedina penale di Junior, compresi i suoi ottimi risultati scolastici, il nuovo lavoro e la lettera di sostegno.

Junior rimase in silenzio durante tutto il procedimento, nascondendo la sua rabbia fino a quando non tornammo alla mia automobile. Sapeva che qualsiasi cosa avesse detto sarebbe stata interpretata come un'altra prova a sfavore del suo comportamento. Diede sfogo a tutta la sua rabbia quando finalmente ci mettemmo in viaggio. Maledisse il suo agente di libertà vigilata per aver completamente frainteso la sua attività sui social media. Secondo Junior, le sue dichiarazioni aggressive facevano in realtà parte di un tentativo di *evitare* violenze future, di scongiurare attacchi opportunistici e potenzialmente letali che avrebbero compromesso i suoi sforzi per "mettersi in regola".

"Cosa vuole che io faccia [l'agente di sorveglianza]?", chiese Junior, retoricamente. "Non ho intenzione di fare qualcosa a questi pagliacci [aggredire fisicamente]. Sto cercando di rigare dritto. Ma non posso lasciare che questi *nigga* dicano stronzate senza rispondere. Se lo faccio, sono morto. Non posso stare a casa di mia madre per sempre. Devo andare a lavorare. Devo andare a scuola. Se questi *nigga* mi vedono sull'autobus e pensano che io sia *sweet* [debole], sicuramente mi attaccheranno. Ma se pensano che io sia ancora armato, allora non faranno un cazzo!"

Nei mesi successivi, Junior ebbe difficoltà a conciliare i termini della libertà vigilata con i suoi altri obblighi. Pensò: perché preoccuparsene? Il suo agente di libertà vigilata e il giudice pensavano di sapere già chi fosse. Aveva fatto tutto quello che gli avevano chiesto. Non faceva molta differenza. Non ci volle molto prima che smettesse di andare a scuola e alla fine rinunciasse al suo lavoro.

***

I giovani come Junior lavorano duramente per costruirsi una reputazione online come predatori urbani incalliti. Ma una volta che l'hanno costruita, è difficile prevedere esattamente come reagiranno le altre persone. Da un lato, devono affrontare concorrenti e rivali che mettono in dubbio e contestano la loro autenticità, cercando di cogliere i *drillers* popolari in situazioni

di vulnerabilità. Dall'altro lato, devono affrontare un esercito virtuale di professionisti delle forze dell'ordine che prendono alla lettera queste stesse performance sui social media. Invece di mettere in discussione le personalità online dei *drillers*, quest'ultimi le trattano come rappresentazioni dirette del loro carattere morale, trascinandoli sempre più a fondo nei meandri della giustizia penale.

In quest'ultimo caso, le prestazioni online dei giovani uomini neri sono *troppo* convincenti. *Troppo* autentiche. Secondo un recente studio, il 75% dei professionisti delle forze dell'ordine dichiara di essere "autodidatta" nell'uso dei social media per le indagini penali (Lexis Nexis 2014). Come l'agente di libertà vigilata di Junior, agiscono in base alle loro interpretazioni soggettive e, almeno in questo caso, inaccurate dei contenuti dei social media. Come dimostrato da tempo dalla ricerca sulla polizia, il personale delle forze dell'ordine in genere non possiede le competenze e le conoscenze necessarie per comprendere le pratiche culturali dei giovani urbani, sia online che offline (cfr. Rios 2011, Stuart e Benezra 2018). Al contrario, ricorre agli stereotipi popolari che descrivono i giovani uomini neri come criminali senza scrupoli. Uno degli esempi più eclatanti di questo processo si è verificato di recente a New York, dove un adolescente di nome Jelani Henry è stato arrestato ingiustamente e incarcerato per diciannove mesi a Riker's Island (di cui nove mesi in isolamento) sulla base della sua attività sui social media. Ciò includeva il fatto di aver messo dei like a post relativi alle gang su Facebook (Broussard 2015). Nelle principali città degli Stati Uniti, tra cui Chicago e New York, i dipartimenti di polizia inseriscono sempre più spesso i residenti in database di gang e criminali basandosi (a volte esclusivamente) sulla loro attività sui social media (Rivlin-Nadler 2018, Tarm 2018). L'inserimento in questi database comporta un danno sproporzionato soprattutto per i residenti neri, che hanno una probabilità sette volte maggiore di essere condannati ingiustamente rispetto ai bianchi (Gross et al. 2017). Oltre a portare a gravi violazioni dei diritti costituzionali, l'inserimento in questi database può avere gravi conseguenze, come disoccupazione, deportazione e perdita dell'alloggio.

Alla fine, poco importa che qualcuno come Stevie abbia tagliato i ponti con le sue ex reti di gang o che Junior si sia dedicato al lavoro, alla scuola e alla famiglia. Per chiunque scorra YouTube o Instagram, oggi o tra quattro anni, questi giovani sembreranno probabilmente coinvolti in gang e omicidi proprio come quando erano adolescenti. Questo fenomeno è amplificato

dai blog di terze parti e dai canali YouTube dedicati a documentare e trarre profitto dalla violenza a Chicago. È fondamentale notare che i giovani provenienti da contesti più privilegiati non subiscono identità online così irrigidite. Nel corso delle scuole superiori e dell'università, con le occupazioni formali e gli hobby da adulti, i loro risultati e successi finiranno per soppiantare la maggior parte dei contenuti inappropriati dei loro primi anni sui social media. I post imbarazzanti saranno relegati in fondo a una ricerca su Google. I giovani che crescono in luoghi come Taylor Park non hanno questo lusso. Data la loro posizione di svantaggio iniziale, è improbabile che riescano a creare un'impronta digitale abbastanza grande da cancellare i contenuti sensazionali che hanno prodotto da adolescenti. Il loro passato online li perseguiterà anche in futuro.

Questo sottolinea una delle dimensioni più dannose dello svantaggio digitale. Le disuguaglianze di lunga data e le gerarchie morali *tra* gli utenti dei social media determinano il modo in cui i loro contenuti online vengono valutati e trattati dal pubblico esterno. La polizia, i pubblici ministeri e l'opinione pubblica non battono ciglio quando utenti bianchi della classe media pubblicano foto con armi da fuoco e altre armi pericolose. Ho incontrato immagini di questo tipo nel 2018, mentre finivo di scrivere questo libro. Nel maggio di quell'anno, Kaitlin Bennett, una laureanda della Kent State University, ha caricato su Twitter una serie di foto che la ritraevano mentre passeggiava tranquillamente per il campus con un AR-10 legato alla schiena (Eltagouri 2018). Le immagini mostrano Bennett in posa con un abito bianco corto, i suoi riccioli biondi che ricadono sul calcio del grosso fucile d'assalto. In mano ha un cappello da laurea, sul quale ha scritto un avvertimento e una sfida a chiunque disapprovi: "COME AND TAKE IT" (Vieni a prenderlo). Non sorprende che Bennett non abbia subito alcuna conseguenza penale. Semmai, ne ha tratto vantaggio, diventando la nuova beniamina dell'attivismo per il Secondo Emendamento e del libertarismo americano. Ha persino trasformato la sua notorietà online in un posto da corrispondente per il sito web di estrema destra InfoWars. Nel frattempo, i giovani neri rischiano l'arresto, il processo e l'inserimento nei database delle gang per il solo fatto di apparire in foto accanto ad armi da fuoco, indipendentemente dal fatto che queste siano scariche, inutilizzabili o finte. Bennett è libera di minacciare la polizia e altre autorità statali senza temere conseguenze. Eppure, quando qualcuno come Junior usa un linguaggio forte nei

confronti dei rivali, anche se è parte di un tentativo di evitare la violenza fisica, può costargli la libertà.

Nonostante il potenziale pericolo, ogni anno sempre più giovani delle città si uniscono all’economia dell’attenzione online. Le loro azioni testimoniano i loro sogni di mobilità sociale, il loro rifiuto delle altre opzioni a loro disposizione e l’attrattiva della micro-celebrità. La ricerca della notorietà online diventa ancora più seducente durante le loro occasionali interazioni con ammiratori privilegiati e potenti, che gli offrono grandi scorci del mondo al di là della povertà urbana. Questi momenti lasciano i giovani con la sensazione che il successo mainstream sia alla loro portata, a patto che riescano a stare fuori – finché possibile – dalla prigione e dal mirino dei nemici.

Riferimenti bibliografici

Anderson, E., (1999), *Code of the Street: Decency, Violence, and the Moral Life of the Inner City*, New York, W. W. Norton & Company.

Auyero, J, Berti, M.F., (2015), *In Harm’s Way: The Dynamics of Urban Violence*, Princeton, NJ, Princeton University Press.

Bourgois, P., (1996), *In Search of Respect: Selling Crack in El Barrio*, Cambridge, Cambridge University Press.

boyd, d., (2014), *It’s Complicated: The Social Lives of Networked Teens*, New Haven, Yale University Press.

Brayne, S., (2014), Surveillance and System Avoidance: Criminal Justice Contact and Institutional Attachment, *American Sociological Review*, 79, 3, pp. 367-391.

Broussard, M., (19 aprile 2015), When Cops Check Facebook: America’s Police Are Using Social Media to Fight Crime, a Practice That Raises Troubling Questions, *The Atlantic*, consultabile all’indirizzo: http://www.theatlantic.com/politics/archive/2015/04/when-cops-check-facebook/390882/#disqus_thread.

Buntin, J., (20 settembre 2013), Social Media Transforms the Way Chicago Fights Gang Violence, *Governing Magazine*, consultabile all’indirizzo: http://www.govtech.com/public-safety/Social-Media-Transforms-the-Way-Chicago-Fights-Gang-Violence.html.

Clear, T.R., (2007), *Imprisoning Communities: How Mass Incarceration Makes Disadvantaged Neighborhoods Worse*, New York, Oxford University Press.

Collins, R., (2008), *Violence: A Micro-Sociological Theory*, Princeton, Princeton University Press.

Contreras, R. (2013), *The Stickup Kids: Race, Drugs, Violence, and the American Dream*, Berkeley, University of California Press.

Duffy, B.E., (2017), *(Not) Getting Paid to Do What You Love: Gender, Social Media, and Aspirational Work*, New Haven, CT, Yale University Press.

Eltagouri, M., (17 maggio 2018), The Story Behind the Viral Photo of a Kent State Graduate Posing with Her Cap–and a Rifle, *Washington Post Online*, consultabile all'indirizzo: https://www.washingtonpost.com/news/grade-point/wp/2018/05/16/the-story-behind-the-viral-photo-of-a-kent-state-graduate-posing-with-her-cap-and-a-rifle/?utm_term=.1901b3ef524f.

Farrington, D.P., (1986), Age and Crime, *Crime and Justice*, 7, pp. 189-250.

Felstiner, W.L.F., (1974), Influences of Social Organization on Dispute Processing, *Law and Society Review,* 9, pp. 63-94.

Flores, E., (2013), *God's Gangs: Barrio Ministry, Masculinity, and Gang Recovery*, New York, New York University Press.

Garot, R. (2010), *Who You Claim: Performing Gang Identity in School and on the Streets*, New York, New York University Press.

Gelman, A., Fagan, J. and Kiss, A., (2007), An Analysis of the New York City Police Department's 'Stop-and-Frisk' Policy in the Context of Claims of Racial Bias, *Journal of the American Statistical Association*, 102, 479, pp. 813–823.

Goffman, A., (2014), *On the Run: Fugitive Life in an American City*, Chicago, University of Chicago Press.

Gove, W.R., (1985), The Effect of Age and Gender on Deviant Behavior: A Biopsychosocial Perspective, in A.S. Rossi, ed., *Gender and the Life Course*, New York, Aldine Transaction.

Gross, S.R., Possley, M., and Stephens, K., (2017), Race and Wrongful Convictions in the United States, *National Registry of Exonerations*, Newkirk Center for Science and Society, University of California–Irvine.

Harcourt, B.E., (2015), *Exposed: Desire and Disobedience in the Digital Age*, Cambridge, MA, Harvard University Press.

Hirschi, T., Gottfredson, M. (1983), Age and the Explanation of Crime, *American Journal of Sociology*, 89, 3, pp. 552–584.

Jacobs, B.A., Wright, R. (2006), *Street Justice: Retaliation in the Criminal Underworld*, Cambridge, Cambridge University Press.

Jones, N., (2018), *The Chosen Ones: Black Men and the Politics of Redemption*, Oakland, University of California Press.

Kohler-Hausmann, I., (2018), *Misdemeanorland: Criminal Courts and Social Control in an Age of Broken Windows Policing*, Princeton, Princeton University Press.

Lane, J., (2019), *The Digital Street*, New York, Oxford University Press.

Lexis Nexis, (2014), Law Enforcement's Usage of Social Media for Investigations, *Lexis Nexis Risk Solutions*, consultabile all'indirizzo: https://risk.lexisnexis.com/insights-resources/white-paper/law-enforcement-usage-of-social-media-for-investigations.

Maruna, S., (2001), *Making Good: How Ex-Convicts Reform and Rebuild Their Lives*, Washington, American Psychological Association.

Marwick, A.E., (2013), *Status Update: Celebrity, Publicity, and Branding in the Social Media Age*, New Haven, Yale University Press.

Merry, S.E., (1981), *Urban Danger: Life in a Neighborhood of Strangers*, Philadelphia, Temple University Press.

Patton, D.U., Brunton, D.W., Dixon, A., Miller, R.J., Leonard, P., and Hackman, R., (2017), Stop and Frisk Online: Theorizing Everyday Racism in Digital Policing in the Use of Social Media for Identification of Criminal Conduct and Associations, *Social Media and Society* 3, 3, pp. 1-10.

Rios, V. (2011), *Punished: Policing the Lives of Black and Latino Boys*, New York, New York University Press.

Rivlin-Nadler, M. (19 gennaio 2018), How Philadelphia's Social Media-Driven Gang Policing Is Stealing Years from Young People, *The Appeal*, consultabile all'indirizzo: https://theappeal.org/how-philadelphias-social-media-driven-gang-policing-is-stealing-years-from-young-people-fa6a8dacead9/.

Roth, D. (28 gennaio 2018), Internet Craze the 'No Lackin Challenge' Where People Pull Guns on Each Other to Film Their Response Goes Horribly Wrong When a Memphis Boy, 17, Is Shot, *Daily Mail.com*, consultabile all'indirizzo: https://www.dailymail.co.uk/news/article-5321381/No-lackin-challenge-stunt-goes-horribly-wrong.html.

Sampson, R.J., Laub, J.H. (1992), Crime and Deviance in the Life Course, *Annual Review of Sociology*, 18, pp. 63-84.

Sampson, R.J., Laub, J.H., (1995), *Crime in the Making: Pathways and Turning Points through Life*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
Sanders, W., (2017), *Gangbangs and Drive-Bys: Grounded Culture and Juvenile Gang Violence*, New York, Routledge.
Schimke, D. (15 agosto 2016), Twin City Cops' Favorite Tool for Investigating Crimes These Days: Facebook, *Minneapolis Post*, consultabile all'indirizzo: https://www.minnpost.com/politics-policy/2016/08/twin-cities-cops-favorite-tool-investigating-crimes-these-days-facebook/.
Stuart, F., (2016), *Down, Out, and Under Arrest: Policing and Everyday Life in Skid Row*, Chicago, University of Chicago Press.
Stuart, F., Armenta, A., and Osborne, M., (2015), Legal Control of Marginal Groups, *Annual Review of Law and Social Science*, 11, 1, pp. 235-254.
Stuart, F., Benezra, A., (2018) Criminalized Masculinities: How Policing Shapes the Construction of Gender and Sexuality in Poor Black Communities, *Social Problems*, 65, 2, pp. 174-190.
Tarm, M., (11 giugno 2018), Gangs Embrace Social Media with Often Deadly Results, *Associated Press*.
Tonry, M., (2001), Symbol, Substance, and Severity in Western Penal Policies, *Punishment and Society*, 3, 4, pp. 517-536.

Postfazione

Elisabetta Costa

Sono passati ormai diciannove anni da quando proposi a Ugo Fabietti, allora mio supervisore di tesi di dottorato, di condurre una ricerca sulla blogosfera libanese. Qualche tempo prima, il Libano era diventato il centro di un'innovativa scena digitale e i blog avevano assunto un'importanza significativa nello spazio pubblico del paese. Nel 2007, l'antropologia italiana non aveva ancora riconosciuto pienamente le pratiche sociali legate a internet e al digitale come possibili oggetti di studio. Ugo Fabietti, invece, aveva manifestato un forte interesse per i media, digitali e non, e aveva sostenuto il mio progetto di dottorato, così come poco tempo prima quello di Sara Zambotti, che aveva condotto una ricerca etnografica sulle pratiche radiofoniche. Questo interesse si collocava nel contesto dell'emergere, proprio in quegli anni, degli studi di antropologia dei media prima, e successivamente, di antropologia digitale, soprattutto nell'accademia anglosassone. Nel frattempo arrivai a Beirut, e mi accorsi che la stagione più dinamica della blogosfera locale era ormai in gran parte conclusa. Molti dei blog che avevano animato il dibattito pubblico negli anni precedenti non erano più attivi. La mia ricerca si orientò quindi verso lo studio dei processi di costruzione delle notizie e del ruolo assunto dai social media, dal cosiddetto Web 2.0, e dalle nuove forme di giornalismo online nella produzione e circolazione dell'informazione. Scoppiarono poi le primavere arabe e i social media in questa regione di mondo diventarono in breve tempo un importante oggetto di studio all'interno e al di fuori dell'antropologia.

In questi diciannove anni trascorsi da quando iniziai il mio dottorato, si è consolidato un intero sotto-campo disciplinare in continua evoluzione. Le

tecnologie e i media digitali sono sempre in cambiamento e, di conseguenza, lo sono anche gli oggetti di studio dell'antropologia digitale: le rapide trasformazioni tecnologiche che caratterizzano la nostra epoca contribuiscono infatti a ridefinire costantemente le pratiche, le relazioni e le forme sociali in cui viviamo. Il volume Antropologia Digitale introduce nel panorama italiano alcune delle più rilevanti ricerche sviluppatesi all'interno di questo ormai consolidato e dinamico sotto-campo disciplinare, emerso negli ultimi vent'anni. Uno dei principali meriti del volume risiede nella varietà delle etnografie presentate, che analizzano differenti tecnologie e oggetti digitali in diversi momenti storici: dalle email ai social media, dai telefoni cellulari e computer, agli algoritmi delle piattaforme digitali. Altrettanto significativa è la varietà dei contesti geografici rappresentati: Cina, Congo, Ghana, India, Spagna, Stati Uniti e Palestina sono i paesi inclusi nelle ricerche raccolte nel volume. Il testo offre inoltre una panoramica di alcune delle principali questioni teoriche che hanno caratterizzato lo sviluppo di questo sotto-ambito disciplinare, organizzate attraverso quattro sezioni tematiche. Un ulteriore elemento di forza del volume è rappresentato dall'introduzione, che descrive in modo chiaro e articolato la nascita e gli sviluppi dell'antropologia digitale, identificandone i nodi teorici fondamentali e mettendo in relazione i contributi più significativi che ne hanno definito il percorso. L'introduzione ha inoltre il merito di proporre una lettura che va oltre la prospettiva interna degli studiosi che hanno contribuito a costruire questo campo disciplinare e offre quindi una riflessione critica sui principali lavori svolti.

Un'ulteriore ricchezza del volume è l'inclusione di ricerche etnografiche sviluppatesi in altri ambiti disciplinari, elemento che riflette l'interdisciplinarità che ha da sempre contraddistinto l'antropologia digitale. Questo aspetto assume una particolare rilevanza nel contesto universitario italiano, tradizionalmente organizzato attraverso rigide divisioni disciplinari, che spesso porta i ricercatori a pubblicare unicamente in quelle riviste riconosciute all'interno del proprio settore scientifico. Questo modello si differenzia da quello adottato in molte università di lingua inglese, dove i sistemi di reclutamento e avanzamento di carriera tendono a valorizzare maggiormente contributi pubblicati in riviste attinenti a diversi ambiti disciplinari, favorendo così un dialogo più frequente tra diversi campi del sapere. L'antropologia digitale, probabilmente più di altri sotto-ambiti dell'antropologia, si è sviluppata proprio attraverso un dialogo costante con altri campi del sapere, come gli studi sui media e sulla cultura digitale.

La ricerca etnografica sul campo di lunga durata, ad esempio, ha permesso di fornire evidenze empiriche capaci non solo di descrivere gli usi e le appropriazioni delle tecnologie digitali, ma anche di mettere in discussione e ridefinire le teorie sviluppate nell'ambito della sociologia o delle scienze della comunicazione. Riflettendo sulle mie pubblicazioni che hanno avuto maggiore risonanza scientifica e che considero più significative, penso ad esempio alla monografia Social Media in Southeast Turkey (2016)[1], il cui capitolo conclusivo si confronta criticamente con le teorie allora particolarmente influenti del sociologo Barry Wellman, uno dei principali studiosi che hanno contribuito allo sviluppo degli internet studies. Allo stesso modo, nell'articolo "Affordances in Practice: An Ethnographic Critique of Social Media Logic and Context Collapse" (2018)[2] propongo una ridefinizione teorica del concetto di affordance, ampiamente utilizzato negli studi sui media e sulla comunicazione, a partire dalle evidenze emerse dalla ricerca etnografica. Mi auguro quindi che questo volume possa rappresentare il primo di una lunga serie di contributi capaci di promuovere ulteriormente forme di dialogo interdisciplinare, oggi più che mai necessarie anche nel contesto accademico italiano. Solo attraverso il confronto tra prospettive teoriche e metodologiche differenti sarà possibile comprendere pienamente le trasformazioni introdotte dal digitale nella vita quotidiana e nelle forme sociali attraverso cui gli individui organizzano la propria esperienza del mondo.

Inoltre, spero che questo volume possa essere seguito da molti altri capaci di presentare al pubblico italiano alcune delle più rilevanti ricerche di antropologia digitale pubblicate originariamente in lingua inglese. Spero anche che possa aprire spazi di conoscenza e riflessione capaci di contribuire, in ultima istanza, a una maggiore presenza dell'antropologia italiana nella produzione del sapere internazionale. Come studiosa nata e formatasi in Italia e di madrelingua italiana, ma che ha svolto gran parte della propria attività di ricerca e insegnamento in lingua inglese all'interno di istituzioni universitarie di altri paesi europei, mi sono spesso interrogata sul ruolo della lingua nella produzione di conoscenza scientifica e nelle pratiche educative nei contesti accademici italiani, europei e internazionali. Credo nell'importanza di università e comunità scientifiche capaci di valorizzare una dimensione bilingue o multilingue della ricerca. Da un lato, scrivere, tradurre e pubbli-

1 Costa, E., (2016), Social Media in Southeast Turkey, London, UCLPress.

2 Costa, E. (2018), Affordances-in-Practice: An Ethnographic Critique of Social Media Logics and Context Collapse, New Media & Society, 20, 10, pp. 3641-3656.

care in italiano ricerche di antropologia digitale aiuta ad ampliare gli spazi in cui la conoscenza internazionale viene condivisa e discussa anche in questo paese. Contribuisce inoltre a mantenere viva una lingua nazionale, che come ogni lingua, apre possibilità diverse di pensare e produrre conoscenza rispetto all'inglese. Dall'altro lato, la centralità dell'inglese come lingua della ricerca scientifica favorisce la necessaria circolazione di contenuti e il dialogo fra comunità accademiche di diversi paesi. Questa situazione ha certamente prodotto anche diseguaglianze nell'accesso alla produzione, ricezione e diffusione del sapere. In questo senso mi auguro che questo volume riesca ad appassionare all'antropologia digitale un alto numero di studenti italiani che potranno poi in futuro diventare gli autori di articoli scientifici in riviste internazionali, rafforzando la presenza dell'antropologia italiana nel dibattito globale ed evitare il rischio di una sua eccessiva marginalizzazione. Pubblicare prevalentemente in italiano porterebbe infatti a un'inevitabile riduzione della visibilità internazionale della ricerca italiana, e quindi, anche delle opportunità di contribuire ai dibattiti a livello globale.

L'antropologia digitale è un sotto-campo che sarà chiamato a svolgere un ruolo sempre più importante nel comprendere le trasformazioni sociali, culturali e tecnologiche del futuro. La diffusione dell'intelligenza artificiale è sicuramente l'esempio recente più significativo di come la vita quotidiana, le pratiche lavorative, la vita intima e le relazioni sociali si stiano trasformando sotto la spinta di innovazioni tecnologiche. Nuove recenti pubblicazioni di antropologia dell'intelligenza artificiale stanno infatti iniziando a comparire in questi anni. Un altro esempio di recente trasformazione sociale di portata globale creata dal digitale è costituito dal lavoro da remoto. Un gruppo di otto ricercatori da me guidato sta infatti attualmente svolgendo una ricerca comparativa finanziata dai fondi ERC, ReWorkChange, con l'obiettivo di comprendere come in otto città del mondo il lavoro da remoto stia trasformando pratiche e idee di casa, relazioni familiari e sociali, rapporti con il quartiere, e forme di mobilità. Sia sull'intelligenza artificiale sia sul lavoro da remoto circolano numerose informazioni di carattere giornalistico o prodotte da altri ambiti disciplinari che spesso tendono a trascurare la dimensione della vita quotidiana, della cultura e del contesto. L'antropologia, al contrario, può svolgere un ruolo cruciale nel produrre e diffondere conoscenza sulle implicazioni sociali di questi recenti sviluppi tecnologici in diversi contesti sociali e culturali. Lo sguardo dell'antropologia diventa quindi fondamentale per comprendere le trasformazioni contemporanee e acqui-

sterà un'importanza ancora maggiore in futuro. Guardando indietro al mio percorso, iniziato vent'anni fa con una proposta di ricerca sulla blogosfera libanese, appare evidente come le tecnologie e i media digitali siano in continua trasformazione e continueranno a cambiare nel tempo. Lo sguardo unico dell'antropologia, invece, attento alle pratiche quotidiane, ai significati culturali e ai contesti sociali in cui queste trasformazioni prendono forma, continuerà a essere fondamentale. Spero quindi che questa pubblicazione, assieme alle altre già discusse nell'introduzione, sia solo una delle prime a contribuire allo sviluppo dell'antropologia digitale in Italia e a stimolare nuove ricerche, nuovi percorsi formativi e nuove occasioni di confronto interdisciplinare a livello nazionale e globale.

Il digitale non è una nuvola astratta: è fatto di corpi, miniere, cavi, turni di lavoro, confini e relazioni quotidiane. Attraverso etnografie e testi fondamentali, questo volume segue le persone che progettano algoritmi, aggirano il controllo delle piattaforme, riparano computer, usano i social media o affrontano tecnologie di sorveglianza, dai sistemi di raccomandazione che catturano l'attenzione alle strategie dei rider contro il "capo" algoritmico; dai rifiuti elettronici in Ghana alle relazioni dei migranti rurali in Cina; dalle identità online alle frontiere biometriche europee, emergono pratiche concrete, disuguaglianze e forme di resistenza.

Il libro, presentando per la prima volta in italiano saggi internazionali centrali per l'antropologia digitale, affiancati da guide alla lettura che ne ricostruiscono contesti, concetti e metodi, diventa quindi una mappa critica delle infrastrutture che rendono possibile — e contestabile — la vita connessa, utile a studenti, ricercatori e lettori interessati a comprendere come media digitali, intelligenza artificiale e piattaforme online trasformino ciò che facciamo e ciò che siamo.

www.ledizioni.it