

Carlo Niccolai (carlopavana)

Dal capitalismo informatico al cibernantropo e al ciberpunk

2 June 2024

Indice

- [1 Il cibernantropo \(Edizione marzo 2024\)](#)
 - [1.1 Il pensiero di Henri Lefebvre.](#)
 - [1.2 La nuova specie: antropi o cibernantropi?](#)
 - [1.3 Il robot e il cibernantropo.](#)
 - [1.4 Il super-cibernantropo.](#)
 - [1.5 La cibernantropia.](#)
 - [1.6 Il marxismo romantico-rivoluzionario di Henri Lefebvre](#)
 - [1.7 Il romanticismo rivoluzionario](#)
- [2 Dal capitalismo informatico alla cibernantropia](#)
 - [2.1 Tecnologia e ideologia](#)
 - [2.2 La rivoluzione culturale del capitale](#)
 - [2.3 Cambiamenti nel capitalismo avanzato.](#)
 - [2.4 Gestione algoritmica e cibernantropo](#)
 - [2.5 Il ciberpunk.](#)
 - [2.6 Alcune definizioni di ciberpunk:](#)
 - [2.7 Il ciberpunk è un figlio diretto della controcultura.](#)
 - [2.8 Ciberpunk e hacker](#)
 - [2.9 Lo spirito della cibercultura.](#)
 - [2.10 Dal cibernantropo a ciberpunk.](#)
 - [2.11 La figura che comanda questo spettacolo è il cibernantropo.](#)

Il cibernantropo (Edizione marzo 2024)

Il pensiero di Henri Lefebvre.

Il testo principale di riferimento è il libro *Vers le cybernanthrope, contre les technocrates*, di Henri Lefebvre, pubblicato nel 1971 a Parigi, circa 213 pagine.

Il filosofo francese, con una visione sicuramente profetica, in un'epoca in cui gli elaboratori elettronici stavano solo affacciandosi timidamente sulla scena aveva già individuato l'impatto che avrebbero avuto sull'individuo e sulla società, il ritorno di

interesse per le idee di Henri Lefebvre in questo inizio del ventunesimo secolo potrebbe essere il segno di una svolta intellettuale di più ampia portata.

La rivoluzione culturale fu contaminata anche dal capitalismo e produsse un nuovo tipo antropologico descritto come cibernantropo, vale a dire un individuo concepito come un elaboratore o un sistema informatico che si autoregola secondo le informazioni che gli sono trasmesse dal suo ambiente.

Il cibernantropo è un individuo che investe solo se ha certezza, segue le proprie speculazioni, calcola l'applicazione delle energie limitate di cui dispone.

Il concetto fondamentale della teoria economica classica, quello dell'Homo economicus, lo guida nella sua vita emotiva e questo è il suo punto di forza ma è anche la sua debolezza.

Lefebvre sembra più ironico che irato e scrive che il cibernantropo si impone come un sistematizzatore pratico determinando i confini che gli sono socialmente consentiti, stabilendo ordini e norme, concependo modalità di efficienza e organizzando equilibrio, feedback e omeostasi.

Il cibernantropo deplora la debolezza umana, squalifica l'umanesimo nel pensiero e nell'azione, elimina le illusioni della soggettività; la creatività, la felicità e la passione sono tanto vuote quanto dimenticabili.

Il cibernantropo aspira non solo a funzionare ma anche ad essere l'unica funzione, è l'uomo che si autopromuove e vive a stretto contatto con la macchina, che sia un laptop o un desktop o uno smartphone.

Il cibernantropo aderisce al culto dell'equilibrio in generale e del proprio in particolare, proteggendolo con intelligenza, il suo obiettivo è mantenere la stabilità, difenderla, i suoi principi etici sono le basi dell'economia ed il minimo dell'azione.

Il cibernantropo ignora i desideri, oppure, se sente un desiderio è solo per studiarlo: ci sono solo bisogni, bisogni chiari e diretti, disprezza l'ubriachezza, in quanto apollineo, il dionisiaco gli è estraneo.

Il cibernantropo è ben nutrito e vestito elegantemente, diffida dei sapori sconosciuti, dei gusti troppo ricchi o troppo sorprendenti, gli odori sono qualcosa di incongruo, di incontrollabile, di arcaico, ciò che gli fa più piacere è avere tutto pastorizzato, tutto igienizzato e deodorato, tratta severamente l'esercizio della forza, le parolacce lo sconvolgono e lo innervosiscono.

Ne suo libro Lefebvre dice che l'impulso alla rivolta verrà dalla strada dove fiorirà un nuovo modello di vita che sconfiggerà il cibernantropo, superando il suo falso

urbanesimo. Questo stile affermerà l'antropo, nemesi umanista, armato fino ai denti con le armi dell'ironia, dell'umorismo, dell'arte e della letteratura.

La guerra degli antropi contro i cibernantropi, dice Lefebvre, sarà una guerra di guerriglia, gli antropi dovranno elaborare una strategia fondata sulla distruzione dell'ordine e dell'equilibrio del cibernantropo.

Per vincere, o anche per impegnarsi in battaglia, gli antropi dovranno valorizzare le imperfezioni: squilibri, difficoltà, sviste, lacune, eccessi e difetti di coscienza, deragliamenti, desideri, passione e ironia.

L'antropo dovrà sempre lottare contro un disegno di logica, di perfezione tecnica, di rigore formale, di funzioni e di strutture.

La nuova specie: antropi o cibernantropi?

Stiamo entrando in una nuova era, una nuova specie nasce intorno a noi, forse in noi e noi siamo io, tu e loro. Nasce all'interno del genere umano che la precede, da cui procede come il ramo dall'albero: forse la nuova specie soppianderà il genere umano. La sua nascita accompagna una preoccupazione: La razza umana è destinata al fallimento o forse ha già fallito? Questo sospetto costituisce il senso di colpa che ha avvelenato le generazioni precedenti. Questa nuova specie non è nata: emerge ed è trasparente, è lei che si rivela. Senza dubbio esiste da molto tempo, ignorata forse fraintesa. Si è formata nel crepuscolo dell'umanità oggi lei si fa conoscere e noi la conosciamo, cioè si riconosce e si fa riconoscere. Ha un nome quello che viene? Sì, ecco il suo certificato di battesimo: È il cibernantropo.

Il robot e il cibernantropo.

Il robot è opera del cibernantropo, non il contrario. Il cibernantropo si rivela attraverso la sua ammirazione per il robot, che è la sua creatura e la sua immagine.

Come il Geova biblico che non può riposarsi senza aver messo al mondo l'uomo che gli somiglia e che riceve dal destino la ribellione al suo Signore, il cibernantropo ammira e teme il robot, ammira ed esalta la superiorità delle macchine, dei sistemi elettronici, dei computer.

Le macchine eseguono operazioni di cui il cervello umano che le propone è incapace, il robot, entro i propri limiti che si ripetono all'infinito, è impeccabile.

Si dà per scontato che le macchine possono modificare il loro programma ed adattarlo ai cambiamenti dell'ambiente, è anche teoricamente possibile che un dispositivo complesso di gestione di informazioni e di auto regolamentazione possa programmare e gestire un dispositivo più complesso di se stesso.

Il nostro cervello potrebbe essere un esempio di programmazione di una macchina più complessa di se stesso.

La differenza deriverebbe piuttosto dalla sua inferiorità, non ci sono lacune nel robot, ha una memoria infallibile, non dimentica, ha dispositivi impeccabili, gestisce sistemi perfetti di feed-back, di omeostasi e di equilibrio, e non subisce guasti nei limiti del prevedibile.

Facciamo chiarezza. Il cibernantropo non è l'automa. È l'uomo che riceve una promozione: capisce se stesso grazie all'automa, vive in simbiosi con la macchina, in lei ha trovato il suo vero doppio, per trovare la sua strada, ha sconfessato le doppie illusioni della soggettività e dell'oggettività, della coscienza e delle opere.

La dominante soggettiva era definita per sé e prima di sé dalla spontaneità, o dall'immaginazione, o dalla fantasia e dalla poesia e dalla tentazione dell'impossibile. Di fronte al soggetto la "cosa" perdeva le sue apparenze; sia essa un'opera della Natura dotata di una qualità o un'opera dell'uomo dotata di un progetto e di una potenza, rivelava un'attività nascosta.

L'automa ha liberato il cibernantropo da queste molteplici illusioni. È spontaneo? Questa è precisamente l'essenza e il fondamento dell'automa. L'"automa" è quello che regola i propri movimenti, che mantiene se stesso senza bisogno di questo mantenimento una propria qualità o una proprietà eminente e particolare. Dispone di un sistema di autoregolamentazione reale e razionale.

Il cibernantropo ha ben compreso come i concetti di stabilità, equilibrio, autoregolamentazione, che vogliono essere sia pratici che razionali, uniscono così l'ideale e il reale. Ha capito bene come questi concetti si relazionano con quelli di norma, di regola e di efficienza. Secondo lui getta nuova luce su ciò che esiste: il tempo, lo spazio, il cosmo.

Il super-cibernantropo.

Queste idee il filosofo Lefebvre le intuiva e le esprimeva negli anni '70 del ventesimo secolo e non aveva avuto contezza dei siti social, degli smartphone e di ogni altra applicazione degli anni venti del ventunesimo secolo. Aveva intuito ma non visto gli zombi che camminano brandendo tecnologia alla ricerca della perfetta connessione alla rete senza la quale si credono esposti alle peggiori sciagure.

Il cibernantropo, ammiratore alienato dalla tecnologia, ora ne è succube e si abbandona tra le sue braccia che lo connettono in permanenza, non è più solo, è un nodo di una rete: è nato il super-cibernantropo. Io penso, seguendo il filo del romanticismo di Lefebvre, che l'antropo non abbia possibilità né di vincere ma neppure di combattere, solo la mente asettica ed empatica senza sentimenti della intelligenza artificiale può combattere questi zombi tecnologici.

Nel suo libro interessante, ma molto controverso, Lefebvre fu critico verso la tecnologia dal punto di vista dell'alienazione portata principalmente nella città, nello spazio pubblico e nella comunità come questione sociale, creatrice di relazioni e di conflitti urbani e rurali, in questo contesto influisce sui problemi che la tecnologia porta all'uomo e che finisce per essere dipendente dai gadget che lo circondano ed in ultima analisi lo governano.

Il cibernantropo è circondato da dispositivi, se ne serve, si informa, comunica, agisce e attrae l'imprinting di un status sociale falsamente privilegiato, non si preoccupa di dipendere dalla tecnologia, ritiene che sia normale rispondere in questo modo alle sfide quotidiane.

Si tratta, secondo Lefebvre, di una catastrofe, perché l'essere umano finisce per essere governato da intrighi cibernetici, da bottoni elettronici e da meccanismi digitali.

Quest'uomo sarà una creatura passiva, che non prende decisioni in proprio ma si fa influenzare dalle macchine che lo circondano.

Sono condizioni legate anche allo sviluppo dello spazio di costruzione della città noto come cibersicurezza, un tuffo nella tecnologia che regola il corso della vita urbana. Sarà quasi una missione vivere la travolgente tecnologia dell'internet delle cose e del ciberspazio che dominano l'intero panorama sociale attuale. Infine, l'uomo finisce per essere un consumatore di tecnologia che vive subordinato ad essa, secondo Lefebvre, dobbiamo lottare contro la sottomissione, contro l'alienazione programmatica.

Salvare l'uomo dal futuro passa attraverso il salvataggio di oggi da quella travolgente alienazione del cibernantropo, l'uomo che vive della tecnologia che viene utilizzata dai mass media e dalle entità sociali dominanti, sono le impostazioni per farla accettare dalle persone in nome, appunto, di quel futuro.

Queste idee, nate negli anni '70 del ventesimo secolo, non sembrano essere cambiate e anche se non possiamo conoscere le conseguenze non abbiamo trovato risposte a quanto proposto.

La diffusione della cultura cibernetica permea la cultura con parametri e valori che si collocano tra norme sociali e desideri individuali, in modo tale che le risorse tecniche, ad esempio internet, finiscono per stabilire e plasmare il soggetto secondo interessi imposti socialmente, basati su meccanismi di controllo istituiti per garantire un nuovo ordine sociale.

L'intelligenza artificiale potrebbe "evolversi" in un nuovo tipo di vita che potrebbe raggiungere un certo livello di auto consapevolezza.

Secondo Lefebvre, lo stato tecnocratico rende i cittadini semplici ciber a causa del funzionamento automatico della società.

La cibernantropia.

È l'ideologia del capitalismo digitale e dei dispositivi modellati da antagonismi socio-economici.

Termine concepito da Henry Lefebvre a proposito della combinazione di computer e umani e della trasformazione degli esseri umani da parte di computer e robot.

Il robot non è una minaccia per l'uomo, per l'eccellente ragione che l'uomo individuale e sociale è già un robot, e l'immagine minacciosa del robot è una mera illusione. La figura del mostruoso e indomabile Golem, ribelle all'apprendista stregone, sarebbe semplicemente un mito della macchina, e il mito del robot disumano un mito dell'uomo. Le due entità, automa e umano, si incontrano in un'unica categoria: il cibernantropo!

Mentre il ciber è un essere ibrido, più macchina che umano, il cibernantropo rappresenta l'ideologia della tecnocrazia e degli ideologi associati all'esistenza del ciborg, dei computer e dei robot nella società. Il cibernantropo è un atteggiamento tecnologico e razionale. Il cibernantropo crede alla perfezione del robot e dei computer e che queste macchine devono creare una società migliore, il cibernantropo di Lefebvre è anti-umanista.

Lefebvre distingue tra l'essenza degli esseri umani e la realtà dell'umanesimo liberale come ideologia vede nell'umanesimo radicale, marxista e socialista, il progetto che difende l'uomo e la società dall'economia politica totalitaria. Il feticismo dei robot, che si aspetta che i robot portino a una società migliore, è caratteristico di una società dominata dall'alienazione. La società capitalista tratta i lavoratori come macchine sfruttandoli. La relazione di classe è una forma di disumanizzazione in cui gli esseri umani contano solo per il tempo che il loro corpo dedica alla produzione di merci. La logica macchina del capitalismo vuole fare in modo che i lavoratori producano sempre più merci in sempre meno tempo, Marx descrive due metodi per farlo: l'allungamento della giornata lavorativa e l'aumento tecnologico della produttività. Nel capitalismo, l'operaio e l'umano sono soltanto una macchina per la produzione di plusvalore.

Nelle società alienate, non sorprende che ci siano ideologie come il feticismo dei robot e dell'intelligenza artificiale che idealizzano il non umano come perfezione e perfezionamento degli esseri umani e delle condizioni umane, il che distoglie l'attenzione dalla circostanza che le condizioni imperfette in cui si trovano molti umani sono i risultati storici dei rapporti di classe e dei rapporti di dominio.

L'ideologia del cibernantropo è un'ideologia caratteristica del capitalismo digitale. Le tecnologie digitali hanno il potenziale per il progresso del socialismo, del capitalismo e del totalitarismo. È più probabile che le società alienate rispetto alle società non alienate si traducano in applicazioni di tecnologie che aiutano a far progredire la reificazione e l'alienazione degli esseri umani, vale a dire il dominio, lo sfruttamento e la manipolazione ideologica.

L'intelligenza artificiale, i robot e altre tecnologie non hanno impatti automatici e predeterminati sulla società. Le forze sociali modellano il loro design ed il loro utilizzo, ma queste forze non determinano l'uso effettivo delle tecnologie nella società e l'impatto che i sistemi tecno-sociali hanno sulla società perché le tecnologie nella società hanno dinamiche complesse e imprevedibili che includono forme d'uso imprevedibili e conseguenze indesiderate.

Una sociologia umanista socialista e un atteggiamento nei confronti della tecnologia è l'alternativa all'ideologia cibernantica, al determinismo tecnologico, al tecno-ottimismo, al tecno-pessimismo, al tecno-feticismo, al costruttivismo sociale della tecnologia e al postmodernismo.

Lefebvre ci aiuta a comprendere il carattere dialettico della tecnologia e della società; dovremmo analizzare le tecnologie, inclusi computer, robot e intelligenza artificiale, nelle società di classe e nel capitalismo digitale come modellate da antagonismi, l'umanesimo socialista aiuta a creare e sostenere tecnologie per molti, non per pochi.

Il marxismo romantico-rivoluzionario di Henri Lefebvre

Uno dei motivi più importanti dell'originalità e perfino della singolarità del pensiero di Henri Lefebvre nel panorama storico del marxismo francese, segnato fin dall'inizio dalla presenza insidiosa e permanente del positivismo, è il suo rapporto col romanticismo rivoluzionario.

Il romanticismo esprime il disaccordo, la distorsione, la contraddizione interiore dell'individuo, la contraddizione tra l'individuale e il sociale, implica il disaccordo tra le idee e la pratica, la coscienza e la vita, le sovrastrutture e la base e contiene, almeno virtualmente, la rivolta.

Per i francesi, il romanticismo conserva un atteggiamento antiborghese, sia visto come verità storica o che sia un errore, il carattere antiborghese e sovversivo del romanticismo si interpone fra i francesi ed il classicismo. Il suo obiettivo è di superare i limiti del vecchio romanticismo e porre le fondamenta di un nuovo romanticismo, un romanticismo rivoluzionario rivolto verso l'avvenire.

Ogni romanticismo si fonda sul disaccordo, sulla dissociazione e la lacerazione, in questo senso il romanticismo rivoluzionario perpetua e addirittura approfondisce le vecchie dissociazioni romantiche, ma queste prendono un senso nuovo. L'opportuna distanza in rapporto all'attuale, al presente, al reale, all'esistente, è presa in nome del possibile e non del passato o della fuga.

Beninteso, nel nuovo romanticismo, orientato verso l'avvenire e il possibile, il senso di questa deviazione per il passato non è eguale a quella che avveniva nelle forme tradizionali della cultura romantica. Ma costituisce comunque una componente essenziale di ogni critica romantica della modernità industriale-capitalista.

Non è un caso se sarà proprio il nuovo romanticismo ad esercitare un'influenza intellettuale non secondaria sulla rivolta dei giovani nel Maggio '68, rivolta che ha innegabilmente una dimensione romantica rivoluzionaria.

Il romanticismo rivoluzionario

Uno dei motivi più importanti dell'originalità e perfino della singolarità del pensiero di Henri Lefebvre nel panorama storico del marxismo francese che era segnato fin dall'inizio dalla presenza insidiosa e permanente del positivismo è il suo rapporto con il romanticismo rivoluzionario.

L'adesione al potenziale sovversivo del romanticismo gioca un ruolo molto importante nell'evoluzione intellettuale e filosofica di Lefebvre. Anche la sua lettura di Marx sarà illuminata da questa prospettiva: per lui, gli scritti giovanili sono la manifestazione di un romanticismo rivoluzionario radicale, al quale le opere della maturità daranno un fondamento pratico e non speculativo.

Di qui il suo rifiuto dell'interpretazione strutturalista del marxismo, che pretende di escludere dall'opera marxiana la sua dimensione umanista e romantica e dissociare gli scritti giovanili da quelli della maturità, con una ipotetica rottura epistemologica (discontinuità radicale all'interno della ricerca scientifica). La critica della vita quotidiana, forse uno dei contributi più importanti di Lefebvre al rinnovamento del pensiero marxista, trova lì la sua fonte principale. Allo stesso tempo, Lefebvre tende a prendere le distanze rispetto alla problematica del romanticismo tradizionale (tedesco o francese) e in particolare dalle sue correnti favorevoli alla restaurazione, col loro rifiuto totale della modernità e le loro illusioni nostalgiche.

Il suo obiettivo è di superare i limiti del vecchio romanticismo e porre le fondamenta di un nuovo romanticismo, un romanticismo rivoluzionario rivolto verso l'avvenire.

Questo testo molto interessante è l'abbozzo di una nuova interpretazione del marxismo e contiene il nucleo della visione del mondo che si manifesta nell'insieme della sua opera filosofica. Il titolo è *Il Romanticismo rivoluzionario*, Lefebvre precisa che egli distingue il vecchio romanticismo da quello nuovo a cui si richiama: l'ironia romantica tradizionale giudica l'attuale in nome del passato, storico o psicologico, idealizzato; essa vive nell'ossessione e nella fascinazione della grandezza, della purezza del passato.

Mi sembra tuttavia che il riferimento al passato precapitalista o preindustriale sia un aspetto intrinseco a ogni forma di romanticismo, non solo quello conservatore o favorevole alla restaurazione, ma anche a quello rivoluzionario, anche se nei due casi la sua funzione è molto diversa.

Dal capitalismo informatico alla cibernantropia

Tecnologia e ideologia

Per comprendere il ruolo delle tecnologie digitali nelle trasformazioni del capitalismo è innanzitutto necessario criticare i due principali modi di interpretare il rapporto tra tecnologia e società.

La prima, che può essere definita liberale o strumentale, postula che la tecnologia sia neutrale; cioè sarebbe assente da rapporti di valore o di potere, sarebbe piuttosto il suo uso a determinarne gli effetti buoni o cattivi.

La seconda, deterministica, sostiene anch'essa che la tecnologia non è modellata dalle relazioni sociali, ma partecipa piuttosto allo sviluppo delle società in modo lineare ed evolutivo seguendo il detto che non possiamo fermare il progresso. Questi due postulati sono alla base dell'ideologia tecnocratica dominante secondo cui, poiché il progresso tecnologico si svilupperebbe in modo autonomo per il bene dell'umanità, dobbiamo adattarci ad esso.

La prospettiva critica più affermata rifiuta il postulato della neutralità della tecnologia e riconosce invece che essa esprime relazioni storico sociali di dominio, in breve afferma che la tecnologia consiste in un'ideologia materializzata. Dobbiamo quindi mettere in discussione l'ideologia alla base dello sviluppo delle imprese digitali.

La storia della scienza e della tecnologia mostra che dietro lo sviluppo degli attuali algoritmi di autoapprendimento che consentono alle piattaforme di raccogliere dati digitali, elaborarli e modellarli al fine di anticipare il comportamento umano, troviamo una concezione dell'individuo e della società ispirata dalle tesi dell'economista neoliberista Friedrich Hayek.

Gli algoritmi utilizzati dalle piattaforme digitali, infatti, si basano sul modello di rete neurale sviluppato dallo psicologo Frank Rosenblat negli anni '50, la cui principale fonte di ispirazione è il lavoro di Hayek. Il contributo fondamentale di Hayek al pensiero economico è stato quello di ridefinire il mercato come un algoritmo che trasmette informazioni ad attori che sono essi stessi concepiti come sistemi di trasmissione delle informazioni.

Sul piano politico, l'argomentazione di Hayek mirava esplicitamente a dimostrare l'impossibilità teorica di una pianificazione di tipo socialista. Secondo lui, qualsiasi tentativo di cogliere l'insieme della realtà sociale ed economica al fine di realizzare una qualsiasi forma di pianificazione condurrebbe inevitabilmente al totalitarismo poiché sarebbe impossibile conoscere la conoscenza tacita detenuta dai singoli attori.

La rivoluzione culturale del capitale

La trasformazione attuale del capitalismo risente pesantemente dell'incremento delle tecnologie digitali, forti sono i legami tra lo sviluppo degli algoritmi e l'ideologia neoliberista.

Le strutture dell'economia delle piattaforme e la segmentazione delle grandi imprese in unità autonome interdipendenti derivano dallo stesso modello reticolare di organizzazione e trasmissione delle informazioni. Definendo la tecnologia come una forma di oggettivazione delle relazioni sociali, si può dire che la gestione algoritmica funziona per generalizzare una razionalità puramente economica imponendola ai consumatori in tutte le dimensioni della loro vita.

La ricchezza delle società in cui regna il capitalismo cibernetico appare come un gigantesco accumulo di informazioni, di cui i dati digitali costituiscono la forma più elementare. Considerando il dominio delle piattaforme digitali alimentate dal potere dell'intelligenza artificiale, questo insieme delle prime linee del capitale sembra descrivere abbastanza bene il ruolo delle tecnologie digitali nelle mutazioni contemporanee del capitalismo.

Cambiamenti nel capitalismo avanzato.

La ridefinizione neoliberista del mercato come meccanismo cibernetico per la trasmissione delle informazioni avrà notevole importanza nel legittimare le trasformazioni che le società capitaliste subiranno nel corso del ventesimo e ventunesimo secolo. Dal ventesimo secolo la grande impresa si è affermata come istituzione centrale all'interno delle società capitaliste avanzate.

La sua comparsa ha posto un serio problema ideologico ai liberali poiché la sua logica di accumulazione è basata sulla distruzione del mercato se può agire in regime di monopolio. L'argomentazione consentirà non solo ai neoliberisti di trasformare la pratica finanziaria secondo il paradigma della comunicazione cibernetica, ma anche di decostruire la rappresentazione dell'impresa come entità omogenea per ridefinirla come un sistema di trasmissione di informazioni.

Secondo i neoliberisti non è possibile criticare le grandi organizzazioni aziendali, poiché, proprio come la società non esistono, si tratterebbe piuttosto di una finzione giuridica all'interno della quale monadi particolarizzate entrano in rapporti contrattuali.

Da un punto di vista retrospettivo, possiamo osservare che gli sviluppi dell'economia digitale seguiranno le trasformazioni avvenute all'interno delle imprese nel ventesimo secolo e ventunesimo secolo. Dalle gigantesche imprese piramidali sotto la pressione del capitale finanziario si decomporranno gradualmente in reti per assumere la forma attuale della piattaforma sull'esempio di Google, Apple, Facebook, ecc.

Gestione algoritmica e cibernantropo

Il dominio basato su algoritmi, chiamato anche governance algoritmica, consiste nell'applicare la razionalità riscontrata nello sviluppo di prodotti derivati nel cuore del sistema finanziario a tutti i settori della vita sociale. Si riscontra in particolare all'interno dei processi di personalizzazione di contenuti, di servizi e di annunci pubblicitari su piattaforme digitali come Facebook o Google.

Infatti, allo stesso modo in cui i prodotti derivati sono composti da una moltitudine di frammenti di rischi astratti riuniti sotto forma di un bene che non corrisponde ad alcuna realtà materiale sottostante, i profili degli utenti derivano da una moltitudine di comportamenti di altri utenti che si ricompongono in forma di un'identità virtuale non corrispondente ovviamente all'identità reale di un individuo che diviene temporaneamente utente, ovvero soggetto del sistema tecno-feudale. Proprio come il mercato finanziario dei contratti futures permette di stabilire un prezzo su un bene nel futuro, i surplus derivanti dal comportamento degli utenti stanziati dalle piattaforme permettono di fissare un valore monetario per la previsione del loro comportamento futuro in un quadro di aste automatizzate.

La governance algoritmica descrive quindi un nuovo modo di governare specifico delle società capitaliste avanzate che consiste nell'istituire meccanismi di gestione e decisione automatizzati grazie alla fornitura di dati reali. La specificità della governance algoritmica si basa sul postulato che mediante l'accumulazione, l'analisi e l'elaborazione di una gigantesca quantità di dati, è possibile anticipare gli eventi prima che si verifichino.

Grazie all'accumulo e all'elaborazione di questi dati non si tratterebbe più di conoscere le cause dei problemi sociali ma piuttosto di agire preventivamente sulla realtà.

In questo senso, oltre a costituire un luogo di accumulazione del capitalismo finanziarizzato, le piattaforme digitali possono essere considerate dispositivi neoliberisti di soggettivazione. La loro configurazione reticolare consente agli utenti di quantificare le proprie attività e quelle degli altri in particolare confrontando la loro popolarità in base al numero di contatti accumulati, partecipando così all'integrazione della razionalità cibernetica e neoliberista nella loro vita quotidiana.

Alla fine degli anni sessanta del ventesimo secolo il filosofo e sociologo Henri Lefebvre sperava che potesse nascere una rivoluzione culturale nella vita quotidiana che permettesse di superare l'inerzia delle istituzioni dominanti. Sembra però che la rivoluzione culturale da lui anticipata sia stata scavalcata dal capitale e abbia prodotto un nuovo tipo antropologico da lui descritto come cibernantropo,

Il ciberpunk.

L'immagine del ciberpunk permea l'intera cibercultura. Il termine trae origine dall'omonimo movimento di fantascienza che associa le tecnologie digitali, la psichedelia, i tecno-marginali, il ciberspazio, i ciborg e i media, i poteri politici ed economici dei grandi conglomerati multinazionali. Oltre alla finzione, l'intera immagine della cibercultura viene nutrita dall'azione dei veri ciberpunk e l'underground informatico con i phreakers, gli hacker, i cracker, i raver, gli zippies, i cipherpunk e gli otaku.

Alcune definizioni di ciberpunk:

Una sottocultura giovanile emergente che fonde l'antiautoritarismo punk con l'amore per le tecnologie di punta. Sono i soldati pionieri del ventunesimo secolo In partenza per la nuova frontiera elettronica.

Uno stile di vita incentrato sulla tecnologia informatica, sulla musica estrema e sulla aggressività adolescenziale. Il ciberpunk ci dà la capacità di sentirci liberi. La tecnologia appartiene ai giovani e dovrebbe essere sfruttata a loro vantaggio. Questa è una nuova era.

La fantascienza ciberpunk appare come un riflesso di ciò che stava già accadendo nel mondo ogni giorno. Ecco perché i suoi esponenti dicono di non parlare di futuro, ma di fare una parodia del presente. Tuttavia, al di fuori della fantascienza, la figura del ciberpunk appare in vari forme nella cultura contemporanea, ma è l'azione di hacking che è comune a tutti.

L'hacking, azione emblematica della cibercultura, è un modo di controllare il nostro destino. Possiamo mettere in questa prospettiva le performance di artisti elettronici, gli attivisti della frontiera elettronica, gli hacker ed i cracker. L'underground high-tech è un atteggiamento contro la tecnocrazia che ha creato la tecnologia dell'informazione.

Per molti autori, il ciberpunk è l'espressione di una nuova formazione sociale configurata elettronicamente chiamata cibercultura che ci invita ad attraversare lo spazio dei dati, che cavalca l'onda elettronica, fa hip hop sui suoi laptop, passeggia nella realtà virtuale, progetta come alimentarsi di cultura e si collega alla sincroenergetica e ai farmaci intelligenti che garantiscono l'espansione del nostro potere cerebrale e della nostra vita sessuale.

Il ciberpunk cerca di convincerci che siamo di fronte ad una rivoluzione culturale senza precedenti che unisce, in un modo innovativo cultura urbana giovane e tecnologie digitali: la cultura del caos e le nuove tecnologie.

La cibercultura, di cui il ciberpunk è uno dei timonieri, è il risultato di una rivoluzione senza slogan, senza ideologie e senza emblemi storici; una ribellione interstiziale al confine della elaborazione elettronica, una nuova frontiera.

La cibercultura consente così la fusione tra la nuova frontiera dell'alta tecnologia e la New Age naturalistica, spiritualista ed edonistica.

Il ciberpunk è un figlio diretto della controcultura.

La controcultura degli anni '60, che fondeva liberalismo e tecnologia, rock, video e cinema sperimentali, rifiutava a livello globale l'espansione degli impatti della tecnologia sulla vita ogni giorno. Sebbene la cultura ciberpunk possa essere vista come un'erede della controcultura essa non è più antitecnologica o nostalgica. Nella realtà, la celebrazione delle nuove possibilità aperte dalle tecnologie elettroniche possono essere viste come una alienazione portata al livello dell'estasi.

L'immaginario ciberpunk impone quindi una visione allo stesso tempo cinica e distopica in relazione alle possibilità aperte dalle nuove tecnologie. Qui il futuro non ha più senso e le grandi meta-narrazioni sono crollate. Il motto dei ciberpunk è: l'informazione deve essere gratuita; l'accesso ai computer deve essere illimitato e totale. Diffidare delle autorità, lotta al potere; metti rumore nel sistema, naviga su quella frontiera, fallo da solo.

La prima espressione della cultura ciberpunk appare nella fantascienza ed è caratterizzata da una visione futuro oscuro o distopico. All'interno di una visione di cospirazione, che deve molto alla letteratura americana del dopoguerra, la società è dominata dai grandi multinazionali che controllano la politica e l'economia mondiale. In questo le reti di computer sono il centro nevralgico della vita sociale futura come parodia del presente.

Ciberpunk e hacker

È importante capire che i veri hacker, al contrario di quelli marginali o dei vandali, cercano di smascherare la mancanza di sicurezza dei sistemi e rivelare sulla carta le nuove tecnologie dell'informazione nella società globalizzata. L'idea di base non è rifiutare, ma disporre della tecnologia per combattere, in piccole guerriglie, lo sbandamento del sistema globale.

Secondo gli stessi ciberpunk, gli hacker cercano il piacere, la conoscenza e la comunicazione attraverso l'uso intensivo delle tecnologie del ciberspazio e una feroce critica allo sviluppo tecnologico. Il discorso sembra essere: vogliamo il ciberspazio, ma non windows, vogliamo internet, ma non la sorveglianza elettronica e lo spam, vogliamo informazione libera, ma non siti insicuri che potrebbero nuocere alla nostra privacy, ecc.

Gli hacker sono quelli che fanno molte domande e quelli che non credono nel seguire sempre le regole. Se qualcuno dicesse loro: non farlo mai, non lo accetterebbero e faranno ciò che è proibito.

il vero ruolo degli hacker è politico, cioè sono coloro che fanno progredire la tecnologia dell'informazione. Gli hacker stanno lottando per connettere chiunque sia al di fuori della tecnocrazia. Sono gli attori della transizione dalla tecnocultura alla cibercultura.

Lo spirito della cibercultura.

L'hacking è il più grande simbolo della cibercultura e può essere visto dal punto di vista degli usi astuti, della diversione e delle spese improduttive. In questo senso, le nuove tecnologie della cibercultura sono strettamente legate alle dinamiche sociali contemporanee. Questa dinamica si stabilisce quando la microinformatica si appropria della vita sociale, alimentando le industrie virtuali, appropriazione che avviene come un metodo di improvvisazione, dove le deviazioni nell'uso sono responsabili degli sviluppi nel settore della tecnologia informatica e della sua divulgazione. La società dell'informazione entra così in una fase di eccesso e di profusione sfrenata di informazioni. Il modo in cui i media tradizionali trattano il fenomeno dell'hacking rafforza l'infantilizzazione di questa cultura, come un modo per banalizzarla e quindi neutralizzarla. Come abbiamo visto, l'hacker può essere visto come un attivista che mescola negligenza e interesse, segnato da un nuovo rapporto tra controcultura e tecnologie microelettroniche.

Dal cibernantropo a ciberpunk.

Secondo Henri Lefebvre la vita sociale è caratterizzata da un insieme di istanze diverse, dove i poteri costituiti come la Chiesa, lo Stato, la famiglia o l'esercito hanno sempre cercato di combattere gli elementi residui che causano resistenza al sistema di omogeneizzazione.

Se usiamo questa prospettiva di analisi, possiamo dire che la cibercultura è stata creata da un tipo di resistenza al potere della tecnocrazia, anche nel caso di differenziazione rispetto all'uso della tecnologia. Qui, le azioni dei ciberpunk sono esemplari e combatteranno contro ciò che Lefebvre chiama il cibernantropo.

Usando la terminologia di Lefebvre, la grande figura della modernità è il cibernantropo, che non è un robot, ma l'essere umano robotico. Il cibernantropo è, per il filosofo francese, il tecnocrate intrappolato in un fascino cieco per la tecnica e per la sua razionalità strumentale. Il robot è, come in un gioco di specchi, il lavoro del cibernantropo, non il cibernantropo stesso.

Le moderne tecnologie rafforzano la requisizione energetica della natura, il controllo della vita sociale attraverso un'amministrazione razionale affidata a specialisti tecnici, la standardizzazione dei costumi, la convinzione nelle ideologie progressiste e nella percezione del destino storico.

La figura che comanda questo spettacolo è il cibernantropo.

Figlio della tecnologia moderna, non è l'automa ma l'uomo automatizzato che, cieco, vede solo il mondo attraverso il prisma egocentrico della sua ragione onnipotente. Il

cibernantropo è quindi l'opposto della figura che potremmo identificare come il più emblematico della cibercultura: il ciberpunk.

Il cibernantropo vuole il controllo, la restrizione, stabilità.

È asettico, austero, oggettivo, razionale. Come spiega Lefebvre,

il cibernantropo ignora il desiderio. Se lo riconosce è per sfuggirgli. Il dionisiaco gli sembra strano. Al contrario, il ciberpunk sembra più legato a una certa magia informatica piuttosto che alla rigidità razionalista, più dionisiaco che apollineo.

All'opposto, il ciberpunk sembra più preso da una certa magia informatica che lo rende rigido razionalista, più dionisiaco di quello apollineo. Per un hacker, anche se danneggiato da artefatti tecnici complessi, non è molto importante preoccuparsi del sistema. Il ciberpunk accetta la tecnica culturale dei cibernantropi nella forma più radicale. La disperazione è ovvia: se non possiamo sfuggire alla tecnologia, dobbiamo tornare alle tecnologie degli strumenti di lavoro, di comunicazione e di conoscenza. Questo è un messaggio dei ciberpunk contro i cibernantropi robotici.

Le nuove tecnologie della cibercultura devono aiutarci a fare della nostra vita un'opera d'arte ogni giorno, la tecnologia deve diventare uno strumento fondamentale di condivisione di esperienze, di piacere estetico e di ricerca delle informazioni multimodali e multidirezionali.

I cibernantropi, al contrario, hanno a missione storica, mentre i ciberpunk navigano nel presente più immediato. Noi possiamo dire che la strategia del ciberpunk, attraverso le sue varie azioni, sarà quindi fondata sulla disturbi dell'ordine e dell'equilibrio cibernantropologici. Deve continuamente inventare, inventare se stesso, reinventarti, bruciare le tracce e le mappe del cibernantropo, deluderlo e sorprenderlo. Per vincere, e anche per combattere, non può che valorizzare le sue imperfezioni gli squilibri, i problemi, le dimenticanze, le lacune, gli eccessi, i desideri, la passione, l'ironia.

La cibercultura, con l'archetipo hacker-ciberpunk, sostituisce la moderna tecnocultura con la il suo esperto-cibernantropo. È la strada che darà forma al nuovo sistema tecnico della cibercultura. Questa è l'espressione dell'uso sovversivo della tecnologia e, di conseguenza, il prodotto di un atteggiamento attivo nei confronti dei dispositivi tecnici. Questo fenomeno è presente in tutte le azioni della vita quotidiana, segnando il fallimento dei cibernantropi, sopraffatti dal dispendio improduttivo di dati, dall'appropriazione sociali e delle deviazioni.

Questo è lo stile attuale della cibercultura.

Estratto da "<https://www.electroyou.it/mediawiki/index.php?title=UsersPages:Carlopavana:dal-capitalismo-informatico-al-cibernantropo-e-al-ciberpunk>"