

## ***Il cyberspazio tra governamentalità e digitalità***

di FULVIO FORTE

### **Abstract**

Cybernetic governmentality weakens the capacity of resistant subjectivities to struggle against neoliberal rationality because digitalized subjectivation processes are constantly pushed towards the logics of the market and into codifications of competitive evaluation. Despite the potential for new forms of collectivity contained in the concept of virtuality, technological evolution has disseminated a systemic form of *digitality* that operates not through collective procedures but through *subjective-individualistic* ones. Hence arises a danger that was indicated by Deleuze decades ago: that of *confusing the virtual with the possible*. By constructing a genealogy that is built around Pierre Levy's optimistic representation of cyberspace, Bernard Stiegler's work on the contemporary disenchantment of the computerized world, Baudrillard's metaphysics of code and Antoinette Rouvroy's analysis of algorithmic governmentality, we will demonstrate that *digitality is between us* and that this amounts to an irreversible fact entailing a critical confrontation with its current manifestation.

### **«La digitalità è tra di noi!»**

La rivoluzione informatica si è diffusa globalmente determinando un impatto decisivo sulla quotidianità e sulla produzione delle soggettività che, per mezzo della progressiva digitalizzazione della vita, hanno adattato molte pratiche biopolitiche, burocratiche, sociali alle velocità imposte dall'evoluzione delle macchine informatiche. Tutto ciò non ha portato a «risingolarizzazioni» (Guattari 1996: 15) etiche dell'uso dei dispositivi digitali, a nuovi modi di vivere la società dell'interattività, ma ha piuttosto ri-territorializzato il capitalismo tecnico dei servizi intensificandolo a tal punto da produrre tecniche di governo che oggi appaiono centrali nei processi di soggettivazione. I dispositivi di connessione penetrano in profondità nelle vite e nelle soggettività, fino al punto di organizzarne la *governance*. Lo spazio *cyber* della rete, con i sistemi di sicurezza che gli sono propri, con le normative particolari (più private che pubbliche) che produce, dispone dati disparati rendendoli estremamente compatti, al fine di gestire enunciati, prodotti culturali, mediatici, politici. Attraverso la rete si amministrano popolazioni statistiche eterogenee, si catalogano e organizzano figure professionali, ruoli sociali, dipendenti pubblici, fruitori di servizi, consumatori: nel cyberspazio tutto diviene quantificabile e classificabile. Verrebbe dunque da chiedersi se allo stato attuale Internet rappresenti ancora quello spazio libero che negli anni Novanta del secolo scorso aveva suscitato gli entusiasmi dei teorici del

capitalismo cognitivo e dei movimenti sociali. È davvero emersa dal mare cibernetico e dalla messa in rete delle forze produttive un'intelligenza collettiva con un potenziale politico «oltre misura» (Negri, Hardt 2003)?

Nel corso del nuovo millennio, il cyberspazio ha subito alcune trasformazioni radicali rispetto alle origini. Dei molteplici effetti che ne sono derivati, i più negativi sono quelli che hanno investito i processi di soggettivazione. Franco “Bifo” Berardi (2015), ad esempio, ha definito la “svolta Google” come una “colonizzazione neuro-totalitaria della connettività”: a suo avviso, la cattura digitale dell’attenzione, obiettivo cruciale della corporation di Mountain View, ha trasformato in modo quasi irreversibile tutte le interazioni in rete. Ora, se quando affrontiamo tematiche tecno-logiche i concetti cardine paiono essere sostanzialmente il “virtuale” e il “digitale”, pensiamo che si possa ascrivere la svolta neoliberale e governamentale avvenuta nel cyberspazio a una carenza di *virtuale* e di un eccesso di *digitale*.

Ciò non significa sostenere che la forza creativa che sembrerebbe essere insita nel concetto di virtuale sia sufficiente a risanare i danni provocati dalle forme digitali di soggettivazione. Quello che qui ci interessa, è piuttosto evidenziare come il passaggio a una cultura del digitale abbia avuto ripercussioni biopolitiche decisive. *Anche* biopolitiche, perché la questione del corpo, la problematicità del *governo delle vite*, non perde di rilevanza nel nuovo paradigma governamentale frutto della razionalità egemonica neoliberale (Bazzicalupo 2006), dove digitalità e cibernetica si intrecciano rendendo la vita a sua volta quantificabile, valutabile e governabile attraverso dispositivi numerici/algoritmici. Una razionalità di cui «il sovrano deve tener conto se vuole governare con efficacia» (Bazzicalupo 2013: 203-204), e una tendenza che Foucault (1978 e 2010) identificava nella “governamentalizzazione” degli Stati<sup>1</sup>. Oggi, la governamentalità compone un diagramma di tecniche di governo, di tattiche amministrative che rappresentano «la sola posta in gioco politica e il solo spazio concreto di lotta e di contesa politica» (Foucault 2010: 89).

Dal nostro punto di vista, le oscillazioni interpretative che vanno dal cyber-ottimismo al cyber-catastrofismo si sclerotizzano in discorsi ristretti che rinviando ossessivamente alla questione della tecnica. E, di pari passo, riteniamo che la discontinuità occorsa tra virtuale e digitale non vada indagata esclusivamente guardando all’essenza della tecnica come *Gestell* (Heidegger 1976), come imposizione, in quanto in tal modo non sarebbe possibile cogliere gli aspetti della razionalità politica che sta orientando in maniera contingente le soggettivazioni digitali. Ogni evoluzione tecnica ha sempre effetti concreti storici e non conduce a disvelamenti, ma a produzione di discorsi di verità, a dispositivi. Infatti, come nota Gilles Deleuze,

---

<sup>1</sup> Tra le altre cose, ciò accade, secondo Foucault (1978 e 2010), quando lo Stato si adegua e partecipa alla diffusione dei dispositivi, all’evoluzione dei saperi economici e tecnici che producono e promuovono soggettività. Su questi temi si veda anche Marzocca (2006).

*le macchine sono sociali ancora prima di essere tecniche. O meglio, c'è una tecnologia umana che precede la tecnologia materiale. Senza dubbio quest'ultima dispiega i suoi effetti nell'intero campo sociale; ma affinché a sua volta essa sia possibile, è necessario che gli utensili, le macchine materiali siano già state selezionate da un diagramma, assunte da dei concatenamenti. (Deleuze 2009: 59)*

Ed è precisamente il diagramma, il concatenamento di relazioni percorso dalle tecnologie digitali a seguire la logica governamentale neoliberale, di cui anzi moltiplica gli effetti direzionandoli in maniera molecolare e multi-vettoriale. Una logica economica *ma al contempo politica*, che si rappresenta attraverso le maschere dello scientismo e del funzionalismo e che si riproduce in modo continuo mediante la razionalità gestionale.

Alla luce di ciò, per descrivere i processi di soggettivazione digitale analizzerò il concetto di *hypomnémata*, così come ripensato profondamente dalla filosofia di Bernard Stiegler, tentando di attualizzare gli esercizi di formazione del sé attraverso la scrittura. Inoltre, sarà condotta un'analisi parallela sui metodi di sorveglianza e di controllo con cui viene monitorato il cyberspazio col suo flusso di contenuti multimediali.

Secondo Stiegler (2014), gli *hypomnémata* sono tutti quegli oggetti che vengono generati in funzione di supporto esterno della memoria: dalla selce scheggiata come rimemorazione di una tecnica di caccia al taccuino di appunti, dal cd-rom ai chip nanotecnologici. La loro capacità di conservare e rendere disponibili i dati, evidentemente cresciuta in maniera esponenziale con l'introduzione delle memorie digitali, è per il filosofo francese comunque ed in ogni tempo indissociabile dai processi di individuazione e soggettivazione. Il *ché* significa, in breve, che acquisendo il controllo di questi oggetti si possono governare le soggettività e i loro processi di produzione e rappresentazione. Ciò avviene in modo ancora più radicale se facciamo riferimento al cyberspazio, dove tali *mnemo-tecnologie* attuano al contempo come memorie e come dispositivo di accesso a tali memorie, costituendo un doppio livello di controllo.

Lo faremo attraverso una genealogia del cyberspazio, con la quale cercheremo di sottolineare come la scienza cibernetica sia stata sempre una scienza di governo sin dalla sua nascita: parallelamente, la diffusione dei dispositivi digitali ha soltanto accelerato il processo di governamentalizzazione del cyberspazio, negando l'accesso alle potenzialità virtuali delle nuove tecnologie.

I problemi che emergono sono decisivi. Innanzitutto, come anticipato, bisognerà interrogarsi sulla differenza fra *virtualità* e *digitalità*: la netta distinzione dei due concetti modifica significativamente tutti i discorsi sulla materialità/immaterialità della rete e sulle rappresentazioni della corporeità. Riprendendo la deleuziana contrapposizione tra virtuale e possibile (Deleuze 1971), vediamo che i due concetti sono rispettivamente "processati" l'uno da attualizzazioni, l'altro da realizzazioni, «nella misura in cui il possibile si propone alla realizzazione, [esso] è a sua volta come l'immagine del reale, mentre il reale è concepito come la rassomiglianza del possibile» (ivi: 341) Ciò significa che ogni realizzazione limita la problematizzazione del virtuale perché riconduce i suoi esiti entro i

codici del possibile «duplicando il simile col simile» (ivi) essendo cioè sempre immagine di ciò che gli somiglia, di ciò che gli è possibile. Il possibile non contempla l'aleatorietà delle attualizzazioni, i margini d'errore, la problematicità del virtuale.

«Viceversa, l'attualizzazione del virtuale avviene sempre per differenza», per eterogenesi dei fini, in quanto «i termini attuali non rassomigliano mai alla virtualità che attualizzano» (ivi). Ora, se il virtuale manifesta le sue energie *differenziando le sue attualizzazioni*, il digitale in quanto dispositivo del possibile genera i suoi effetti *omologando le sue realizzazioni*. All'interno della logica utilitaristica neoliberale, il digitale "differenzia" secondo diversi gradi di ridondanza, di visibilità, le sue realizzazioni "costitutivamente simili" per mezzo di *test valutativi* che codificano *standard e regolarità*: ecco che il neoliberalismo si fonde essenzialmente con quella che Baudrillard (2007) chiama *la metafisica del codice*, ovvero una strategia onnipervasiva che dà forma al sociale tramite una «regolazione sul modello del codice» (ivi). Così, grazie all'esplosione del cyberspazio «la digitalità è tra di noi. È essa che assilla tutti i messaggi, tutti i segni delle nostre società, poiché la forma più concreta sotto la quale la si può ritrovare è quella del *test*, della domanda/risposta, dello stimolo/risposta» (ivi: 68-73).

### **Cyberspazio: regno dell'intelligenza o del "disapprendimento" collettivo?**

Ma che cos'è il cyberspazio? Per come è stato definito a partire dagli anni '80, quando Internet come lo conosciamo oggi non esisteva ancora, il cyberspazio costituirebbe una dimensione immateriale delimitata da confini impercettibili in cui dati informatici, contenuti multimediali e messaggi in codice viaggiano in modo rapido e diffuso (Demichelis 2008). In altre parole, si tratta di uno spazio caratterizzato da un «diluvio informazionale» in perenne espansione, e accessibile a basso costo da una quantità prima impensabile di utenti dotati di computer a interfaccia intuitiva. Le infinite possibilità relazionali e creative così introdotte hanno portato alcuni autori a definire le tecnologie digitali come «tecnologie del possibile» (Caronia 1996).

Volendo porre l'accento sul prefisso cyber- e sulla sua provenienza etimologica, non possiamo che notare una certa affinità con la definizione che Norbert Wiener, padre della cibernetica, ha voluto dare di quest'ultima, sottolineandone lo specifico interesse nella regolazione attraverso i messaggi:

lo studio dei messaggi, e particolarmente dei messaggi effettivamente di comando, costituisce la scienza della *cibernetica*, con un termine greco (*κυβερνητική*) che significa arte del pilota o timoniere. Si noti che la parola inglese *governor* è semplicemente la forma latinizzata del termine greco che significa timoniere. (Wiener 2012: 23)

Parallelamente, quello che è stato definito come cyberspazio o, un po' impropriamente,

spazio cibernetico, viene a configurarsi come il campo in cui si emettono i messaggi, informazioni che corrispondono in modo binario ad altrettanti comandi iscritti in codici e matrici, i quali costituiscono quei “timonieri” in grado di disegnare la rotta tra le compossibili navigazioni ed emissioni interne al mare della rete. Se la cibernetica si pone come scienza di governo dei messaggi fin dalle sue origini, trovando nel codice la sua formula generatrice, il *primum movens* da cui si diffondono e, contemporaneamente, gestiscono le potenzialità comunicative di un sistema vitale come di un network, Baudrillard scriveva già nel 1976, che il consolidamento del sapere di questa scienza avrebbe prodotto «similitudini e dissimilitudini codificate» che sono «esattamente l'immagine dello scambio sociale cibernetizzato», un'immagine con cui segnare il passaggio «da una società capitalistica produttivistica a un ordine neo-capitalistico cibernetico» (Baudrillard 2007: 71), evidenziando i rischi insiti nel progetto wieneriano.

Al contrario, il cyberspazio è apparso per molto tempo un luogo inesplorato, *terra nullius* aperta a sperimentazioni (anche politiche), dove gli utenti potevano accedere liberamente, senza mediazioni, a spazi di sapere sterminati. Internet si prospettava, specialmente negli anni '90, come un luogo di gratuità e creatività, uno spazio ideale per l'azione di individui profondamente insofferenti alle dinamiche di assoggettamento o di controllo. Queste “soggettività virtuali”, in grado di tracciare linee di fuga trasversali e di manipolare in piena autonomia il flusso delle informazioni, proiettavano «speranze, desideri e utopie sull'immaginario delle tecnoscienze» (Lévy 2000: 179): si pensi, ad esempio, alle contro-condotte anarchiche degli hacker o al senso di libertà provato dagli utenti che si affacciavano per la prima volta sull'immenso «paesaggio cognitivo» rappresentato dalla rete (ivi).

I progressi raggiunti nell'ambito della velocità messaggistica hanno poi incrementato esponenzialmente le pratiche interattive dei cibernauti, fino a creare vere e proprie comunità iper-connesse. Manuel Castells descrive così i primi esemplari di network, quelle *reti civiche* che, tra la metà degli anni ottanta e la fine degli anni novanta, «si connettevano con istituzioni locali e governi municipali, dando radici alla democrazia cittadina nel cyberspazio» (Castells 2013: 149). In quegli anni, e non solo, l'avvento di Internet sembrava in effetti condurre la società civile verso una maggiore democratizzazione, eliminando ogni distanza tra i cittadini e le istituzioni, e procedendo per soggettivazioni politiche in grado di creare formazioni locali strategicamente interconnesse. Come scriveva Lévy (2002: 148), «viviamo in migliaia di spazi diversi, ciascuno con il proprio particolare sistema di prossimità (temporale, affettivo, linguistico, ecc.), così un'entità qualsiasi può esserci vicina in uno spazio e molto lontana in un altro». È in questa moltitudine di spazi che nasce il concetto di “intelligenza collettiva” (Lévy 1997), intesa come forma di entità cognitiva superiore che integra, connette, collettivizza, sussumendo l'ontologia del singolo e dell'individuo. Data l'assenza nel cyberspazio di strutture gerarchiche e di comandi impositivi, l'intelligenza collettiva, secondo Lévy, lavora e migliora le attività cognitive in maniera autoreferenziale, e d'altra parte, la leggerezza

avvertita grazie alla mancanza di ingerenze dall'alto permette di strutturare lo spazio della rete e delle intelligenze collettive all'insegna dell'ospitalità promossa dai nuovi operatori informatici:

Grazie all'ospitalità, colui che è separato, diverso, straniero viene accolto, integrato, compreso in una comunità. L'ospitalità è l'atto di connettere l'individuo a una collettività. Rappresenta il contrario, sotto ogni punto di vista, dell'*atto di esclusione*. (Lévy 2002: 46)

Potendo beneficiare di condizioni favorevoli alla cooperazione, i collettivi cognitivi riescono ad espandere la loro azione nei termini della virtualità: dilatando le superfici inclusive della rete e accogliendo singolarità, un collettivo irradia una sola ed unica capacità cognitiva, anonima e impersonale.

L'idea di virtuale che emerge dai testi di Lévy si basa evidentemente sulla formulazione fornita da Gilles Deleuze in *Differenza e Ripetizione*. Il virtuale non manca assolutamente di realtà<sup>2</sup>, afferma, anzi, designa una forza concettuale, una problematicità da considerarsi sempre come concreta, attualizzabile. Per di più, il lavoro cognitivo che contiene predilige l'anonimato all'egoismo: il virtuale ripudia ogni identità, ed inoltre, non opponendosi ma essendo coalescente alla realtà, non produce immagini ma problemi collettivi. Ancora secondo Lévy, l'impersonalità della rete allarga le possibilità virtuali di produrre intelligenza collettiva, di progredire in comunità, o di desiderare in un insieme, direbbe piuttosto Deleuze. Il virtuale reticolare permette così alle soggettività di liberarsi dai pesi dell'identità individuale confluendo in un nuovo corpo sociale, non soltanto privo di gerarchie e di distanze, ma incredibilmente *efficace* perché aperto all'alterità e alla cooperazione. Dopodiché, gli esempi concreti a cui Lévy si riferiva, e dei quali ammirava il lavoro, la metodologia e le "virtù", erano le comunità creative che programmavano *software*, i nuovi codici operanti nel cyberspazio.

Ora, ciò che qui ci preme sottolineare è come l'evoluzione tecnologica abbia preferito, rispetto alle potenze collettive della virtualità, la diffusione del dispositivo della *digitalità*, che non opera attraverso processi collettivi, ma *soggettivi-individualistici*. Ecco che si manifesta un pericolo già segnalato da Deleuze: *la confusione del virtuale con il possibile*. Oggi, acquisiscono più valore il computer a interfaccia intuitiva, il formato digitale ad alta definizione, insomma ciò che può offrire il dispositivo tecnologico del possibile all'utente, rispetto al processo creativo del virtuale sprigionante molteplicità e differenza: il digitale pare dunque innescare processi di identificazione unitaria, più che dissolverli. Secondo Lévy, invece, la *virtualizzazione* delle pratiche sociali sarebbe espressione di un'antropologia comunitaria in grado di accogliere senza rigurgiti le differenze e annullare qualsiasi tipo di immunizzazione: virtualizzando i corpi, luoghi sacri della biopolitica, il

---

<sup>2</sup> «Il virtuale non si oppone al reale, ma soltanto all'attuale. *Il virtuale possiede una realtà piena in quanto virtuale*. Occorre dire del virtuale esattamente quello che Proust diceva degli stati di risonanza: "Reali senza essere attuali, Ideali senza essere astratti" e simbolici senza essere fittizi». (Deleuze 1971: 336).

cyberspazio permette loro di svincolarsi dai pericoli dei conflitti identitari, abbracciando l'ospitalità e la differenza promossa dal *general intellect*<sup>3</sup>. In effetti, Lévy affronta la questione della corporeità accogliendo tra entusiasmo e misticismo le nuove opportunità che la realtà virtuale del cyberspazio concede ai corpi:

Il mio corpo angelico nel mondo virtuale esprime il mio contributo all'intelligenza collettiva o la mia posizione particolare rispetto al sapere comune. Ora, questo corpo angelico non raggiunge mai l'estensione completa del mondo virtuale che lo contiene e che è come "l'Angelo" del collettivo. Nello spazio emanato dall'intelligenza collettiva, io incontro così l'altro essere umano, non più come un corpo di carne, una posizione sociale, un proprietario di oggetti, ma come un angelo, un'intelligenza in atto – in atto per lui ma in potenza per me. (Lévy 2002: 110-111)

Con la rivoluzione digitale, invece, «l'Angelo del collettivo» cade nell'inferno solitario dello schermo, non uscendo quindi dal mondo della rappresentazione e dal processo d'identificazione dell'Immaginario, ma piuttosto intensificandolo attraverso una dissoluzione dell'io che coinvolge anche la corporeità. Lo schermo, con le sue immagini, con la sua cattura luminosa, perpetua l'infantile spaccatura di un *corpo in frammenti* bisognoso di ricomporsi, di scoprire con lo sguardo la sua immagine in una totalità (come riportandoci allo stadio dello specchio lacaniano)<sup>4</sup>. La totalità si esaurisce nello schermo e predispone gli utenti a esperienze del mondo della rete solitarie, individualistiche e, al contempo, rassicuranti, amniotiche. L'utente della rete partecipa al gioco speculare del web in due modi: o con apatica passività, o tentando di inserire un'immagine della propria corporeità che sia quanto più compatibile ai modelli che si impongono nell'immaginario del network. E, a dispetto delle appassionante formulazioni di Lévy, tutto ciò si attua in solitudine e non prevede che vi siano serie di interazioni in grado di comporre collettività o dagli effetti simbolici forti: molto spesso ci si ferma alla superficie plastica della schermata, alla miseria devastante dell'immagine; la corporeità acquisisce senso solo in funzione di un suo adattamento/inserimento all'interno delle rappresentazioni *cyber* e dei modelli massmediatici.

Andando al di là di ogni teoria sull'intelligenza collettiva, le analisi di Bernard Stiegler hanno consentito invece di inquadrare la questione tecnologica evidenziando la problematicità del rapporto cognitivo che si instaura tra mente umana e apparato macchinico. Mente e computer a interfaccia costituiscono il binomio tecno-estetico nel quale si giocano i processi di soggettivazione contemporanei. Prima di addentrarci nella

<sup>3</sup> Il *general intellect* forza produttiva in principio teorizzata da Marx nei *Grundrisse*, nell'interpretazione di Negri e Hardt «combacia con l'Impero, è una macchina straboccante di vita, una vita intelligente che, esprimendosi simultaneamente nella produzione, nella riproduzione e nella circolazione (del lavoro, degli affetti e dei linguaggi) modella la società con nuovi significati collettivi e dà vita alla virtù e alla civiltà con la cooperazione». (Negri & Hardt 2002: 398-399)

<sup>4</sup> Zizek parla di frammentazioni dell'io che si sviluppano in modo "epidemico". Cfr. Zizek 2004. Si confronti, inoltre, Marchesini 2002 e Tarizzo 2003.

teoria stiegleriana del disapprendimento (*désapprentissage*), occorre sottolineare un aspetto dell'interazione tra soggettività e le tecnologie per nulla scontato. Stiegler fa rientrare i computer e gli altri accessori digitali nel novero delle tecnologie industriali (al pari della televisione) proprio perché è possibile intravedere anche nelle dinamiche cyberspaziali l'azione strategica di un insieme di dispositivi che agiscono violentemente sulla tenuta psichica delle soggettività: gli computer non sono soltanto strumenti di scrittura informatica o semplificatori di operazione complesse, ma anche schermi interattivi per spettatori passivi, portali da cui assorbire e consumare informazione eteroprodotta.

Secondo Stiegler, l'economia dei servizi distribuisce su scala globale «oggetti temporali»<sup>5</sup> che agiscono direttamente sulle coscienze e sulle memorie individuali allontanando le soggettività dall'esigenza spirituale-libidinale di costruire legami sociali: tali sono le conseguenze del controllo economico di quelle che Stiegler denomina *ritenzioni terziarie*. Le interazioni quotidiane con spazi attraversati da vettori di captazione dell'attenzione hanno progressivamente catturato i percorsi di soggettivazione digitali, trasformando l'esperienza del cyberspazio in un agire ripetitivo, poco costruttivo ma allo stesso tempo attraente.

Più precisamente, i dispositivi descritti da Stiegler non emergono più dal costruito disciplinare del biopotere: al contrario, a suo avviso, le tecnologie digitali attentano agli equilibri psico-fisici del *bios* determinando una dinamica strategica descritta in termini di *psicopotere* (Stiegler 2014). Per far fronte alla crescente nocività delle tecniche governamentali così instaurantesi, l'approccio stiegleriano prescrive, in primo luogo, di individuare i dispositivi che si incardinano nelle soggettività digitali; in secondo luogo, suggerisce di prendersi cura dei sintomi da deficit dell'attenzione attenendosi alla logica del *pharmakon* (in greco, rimedio e veleno al tempo stesso): ossia, proprio riconoscendo che ogni dispositivo ha al contempo inevitabilmente sia effetti dissociativi che aspetti associativi, e dunque privilegiando le pratiche che insistono su tali aspetti. In altre parole, ciò significa sottoporre a trattamento omeopatico i processi di soggettivazione digitale, passando per una sintomatologia relativa al loro disagio nel cyberspazio, ed individuando terapeutiche che, proprio a partire dalla *farmaco-logia*, contribuiscano al risanamento spirituale delle soggettività e al "reincanto" del mondo.

Ma in che senso le strategie velenose del capitalismo cognitivo indeboliscono i processi di soggettivazione, e in che termini Stiegler descrive la condizione della soggettività digitale? Innanzitutto, egli sostiene che molti strumenti tecnologici non solo vengono

---

<sup>5</sup> Stiegler riprende questo concetto dalla fenomenologia husserliana. Scrive Paolo Vignola nell'introduzione a *Reincantare il mondo*: «La caratteristica di tali oggetti è di essere formati da ritenzioni del passato e protensioni verso il futuro, e creano perciò un continuum come flusso che di fatto coincide con il flusso della coscienza di cui sono oggetto. A partire da tale coincidenza, riscontrata da Husserl, Stiegler suppone che gli oggetti temporali possano modificare i meccanismi della coscienza, influenzandoli e controllandoli. Questo perché guardando un film, una trasmissione televisiva o radiofonica, la coscienza adotta il tempo di tali oggetti» (Vignola 2012: 14).



progettati seguendo un modello industriale che causa spinte consumistiche, ma che in generale aumentano la «proletarizzazione» le soggettività. Secondo il filosofo, «è proletarizzato colui il quale perde il proprio sapere: il produttore proletario perde il suo saper-fare, passato nella macchina, e diviene pura forza lavoro; il consumatore proletario perde il suo saper-vivere, divenuto modo di impiego, e non è più che un potere d'acquisto» (Stiegler 2012: 90). È facendo leva su queste molteplici perdite di saperi che i valori «del populismo industriale» contrastano *i valori dello spirito*, i saper-vivere, causando dissociazioni psichiche, dis-identificazioni che condannano le soggettività «al destino sciagurato del consumo» e al «regno dell'ignoranza» (ivi). Un esempio: per stare al passo con la velocità messaggistica della rete si perde la conoscenza della grammatica, si tende a elidere ogni segno ortografico. L'interattività, in tal senso, non si manifesta nel segno della condivisione e dell'accrescimento, ma nell'imposizione all'accesso e alla produzione di messaggi che, non essendo coordinati-collettivi ma caotici-individuali, non sono rivolti alla socializzazione ma all'apparire narcisistico. Ecco allora che l'«agire comunicativo» (Habermas 2013) in Internet pare non produrre socializzazione in quanto, nella sua ripetitività, mancherebbe di una condizione che Habermas riteneva indispensabile per l'esercizio della libertà d'opinione e discussione: *la capacità di apprendimento* dei partecipanti alla socializzazione comunicativa (Habermas 2013).

Vediamo dunque due dinamiche all'opera, diverse ma complementari: da un lato quella del consumismo, il quale funge da dispositivo tossico di controllo, dall'altra la progettazione industriale degli hypomnémata, che, operando in un *milieu* dissociante dove si manifestano disapprendimento e stupidità (*bêtise*), impediscono agli individui di consolidare e accrescere i propri saperi (saper fare, saper vivere, nonché saperi teorici). Contro simili tossicità, Stiegler giudica positivamente sia le pratiche associative che limitano l'*user-profiling*, sia la produzione di programmi informatici gratuiti come i *freeware*. Queste sono solo alcune delle attività che dovrebbero rinforzare le controcondotte della rete, che dovrebbero innescare i dispositivi della virtualità delle intelligenze collettive. Eppure, nel cyberspazio i valori dello spirito sembrano protrarre la loro perdita di consistenza, non essendo compatibili con la logica che governa e produce il legame tra soggettività e dispositivi digitali, il cui obiettivo non è la formazione ma *l'informazione*. Ecco un altro inquietante punto di contatto con la cibernetica, nella sua visione heideggeriana:

Il concetto guida della cibernetica, il concetto di *informazione*, è per giunta sufficientemente vasto da poter un giorno assoggettare alle pretese della cibernetica anche le scienze storiche dello spirito. Ciò riuscirà tanto più facilmente in quanto il rapporto dell'uomo d'oggi si tramuta visibilmente in un mero bisogno d'informazione. (Heidegger 1988: 34)

Aggiunge Heidegger, questo è *il modo di pensare della cibernetica*, l'informatizzazione e il governo dei suoi messaggi compongono la sua razionalità: parallelamente, capiamo

bene che il problema non è la macchina, ma la razionalità che agisce dietro i meccanismi del cyberspazio.

Così come il comando cibernetico si sviluppa in un sistema basato sul messaggio e sull'informazione, la deriva governamentale del cyberspazio arriva a sua volta a prediligere l'informazione alla formazione, l'opinione irriflessiva al dialogo razionale e democratico, la comodità dell'intrattenimento all'impegno politico. Infine, il disagio psichico che alla lunga si genera si ripercuote sui corpi, li intossica di consumismo e populismo, sfavorisce qualsiasi impegno politico reale proprio perché la digitalità è un dispositivo che crea disattenzione. Usufruento a basso costo delle comodità della ricerca algoritmica e dei suoi risultati standardizzati, le soggettività si depotenziano e, come vedremo, navigando entro strutture di archiviazione del sapere maggiormente sottoposte a controllo, l'emergere del *comune*, della libera diffusione delle idee e delle creatività virtuali, è quantomeno ostacolato.

### **Governamentalità cibernetica e algoritmica**

Oggi la realtà di Internet è pervasa da una nuova modalità governamentale neoliberale che riorganizza, gestisce e veicola i flussi informativi determinando nuove forme di concentrazione del sapere. Come abbiamo visto, i processi di rete finiscono per assomigliare sempre più a una struttura cibernetica che è, per sua stessa definizione, una scienza di governo dei messaggi e delle relazioni informatiche. Come vengono organizzate e distribuite queste relazioni? Qual è l'oggetto che si governa? Le interazioni e i messaggi sono sintetizzati nei cosiddetti *Big Data*, distese talmente fitte di informazioni elementari e complesse da richiedere un'elaborazione algoritmica per poter essere processati. Tali algoritmi sono tecnologicamente programmati per distribuire statisticamente i dati, facendoli corrispondere ad uno schema «comportamentale numerico generalizzato» (Rouvroy & Berns 2013).

Si intrecciano così dispositivi securitari, apparati di prevedibilità comportamentale dell'infonauta e riorganizzazione statistica dei dati immessi nella rete. Se la cibernetica gestisce i messaggi e i comandi, l'oggetto della governamentalità algoritmica sono i *dati bruti* e le serie statistiche. I colossi dell'informatica digitale come Google, assicurandosi la gestione – in pratica monopolistica – dell'infopatrimonio, hanno creato dispositivi algoritmici che vanno ad affiancarsi agli strumenti gestionali adoperati dal governo bioeconomico delle vite. L'algoritmo di Larry Page ha semplificato sensibilmente la divulgazione dei saperi e ha permesso alle soggettività che navigano in rete di scegliere tra una mole spaventosa di contenuti da visualizzare e condividere. In effetti, la governamentalità algoritmica pretende, apparentemente, di facilitare la navigazione degli utenti con dispositivi di prevedibilità comportamentale che migliorano l'esperienza di Internet mediante personalizzazioni che ogni volta si adattano "spontaneamente" alle

preferenze individuali, ai desideri e al profilo di ciascun utente. In realtà, come sostengono Antoinette Rouvroy e Thomas Berns (2013: 176), sono «le strategie di vendita che si adattano al profilo di ciascuno», è il marketing a ottenere valore ed efficacia grazie alla privilegiata capacità d'analisi dei dati a cui hanno accesso le imprese informatiche. L'utente, più che divenire creatore dei suoi spazi, si presenta in tal senso come un *selezionatore* di prodotti multimediali e di informazioni: i vincoli, nello specifico, sono i parametri predisposti dall'algoritmo che sistematizza e gerarchizza la visibilità dei dati riducendo quindi le linee di virtualità decisionali, o, in altri termini il ventaglio delle scelte informatiche. A tal proposito, il giudizio di Stiegler sul fenomeno Google è al contempo lucido e spietato:

[...] sia chiaro, considero Google un'impresa capitalista e perciò tossica. Voglio dire che questo algoritmo è un *pharmakon*, che permette a Google di corto-circuitare i processi d'individuazione e di transindividuazione a suo guadagno. In particolare, si tratta di un dispositivo finalizzato a mettere *a valore i siti* che hanno intrapreso accordi commerciali con Google [...] Tutto ciò è sicuramente molto problematico, ma direi che questo non è un problema di Google, semmai è un problema che riguarda la nostra incapacità a comprendere che cosa è in gioco con Google e a imporre a quest'ultimo delle alternative (Stiegler & Ars Industrialis 2012: 51).

Il dispositivo algoritmico è una funzione che si innesta sui regimi di visibilità dei contenuti digitali-cibernetici. L'uso autonomo degli utenti della funzione regolatrice del motore di ricerca espone le soggettività a quelle imprese che hanno maggiori tassi di indicizzazione e maggiore visibilità-pubblicità. Questa evoluzione di Internet ha reso in fin dei conti l'ambiente interattivo più rigido e monotono per il cybernauta, il quale, nel lavorare in piattaforme pre-impostate, nel formare opinioni e *nel manifestarle pubblicamente mediante codici e spazi cibernetici di cui non è proprietario* si scopre maggiormente "condotto" e valutato. Il non essere proprietario, o meglio, il non essere in grado di divenire lo sviluppatore di un codice limita la creatività dell'utente, tende a omologare le modalità con le quali si comunica o si produce conoscenza, diminuendo in modo consistente le possibilità di far emergere singolarità e innovazioni. Più precisamente, ciò che caratterizza le soggettivazioni digitali oggi è la loro iscrizione e rappresentazione in forme precostituite e programmate che potremmo chiamare *profili*. Il profilo di un membro della rete non è altro che una rappresentazione digitale/informatica di sé, un'anagrafica dettagliata dei dati socio-economici ad esso relativi.

L'utente che opera nei network sociali, al fine di usufruire dei servizi interattivi, deve essere riconoscibile fornendo il maggior numero di informazioni possibile, dall'anagrafica all'inclinazione sessuale, dagli interessi culturali all'orientamento politico. La soggettività digitale, quella più aderente ai codici governamentali digitali, è indotta ad

autorappresentarsi ed esprimersi di continuo<sup>6</sup>, producendo immagini frammentarie di sé, i propri simulacri narcisistici, attraverso *rappresentazioni profilate*. Questo permette al mercato di “sapere” ciò che i consumatori desiderano, di capire in diretta come gli utenti operano e interagiscono all’interno dei network.

Un altro fenomeno centrale nella svolta governamentale del cyberspazio è la proceduralizzazione dei *sistemi di valutazione (logica del rating o del page-ranking)*. Ogni prodotto socio-culturale, materiale e immateriale, consumato o condiviso sulla rete viene sottoposto a valutazioni, che siano richieste o spontanee. Tali procedure valutative (ad esempio, le famose cinque stelle, da cui il nome del movimento politico) risultano determinanti nell’indicizzazione dei dati che appaiono distribuirsi con vari livelli di visibilità fra le maglie caosmotiche del web. D’altra parte, gli spazi della rete, una volta assimilato il codice bioeconomico, sembrano aver innalzato le soglie selettive d’accesso di molti contenuti culturali, politici e artistici, destinati a una marginalizzazione della loro visibilità.

In definitiva, le soggettività, spinte a una selvaggia concorrenza mediatica e messe costantemente al lavoro, sono facilmente gestite e indirizzate alla produzione e valutazione di materiale cognitivo, operazioni da cui traggono benefici e valore economico principalmente le *corporations informatiche* (Formenti 2000 e 2008). Questo, chiaramente, ben nascosto da una serie di processi. Ad esempio, a nostro avviso, la diffusione capillare di Internet ha innescato un’espansione elettronica e un’ibridazione delle figure tipiche della governamentalità neoliberale: l’imprenditore di se stesso e il consumatore razionale, che una volta uniti divengono *prosumers*, ma che dietro a tale maschera non paiono realizzare alcun tipo di profitto effettivo. Sul piano psichico, l’uso dei programmi di scrittura di testo e, soprattutto, la navigazione attraverso network particolarmente accattivanti richiedono che le attività degli utenti si frantumino in miriadi di piccole operazioni simultanee (il cosiddetto *multi-tasking*) permesse dall’elasticità funzionale dell’interfaccia: situazione che maschera tutti i pericoli per l’apprendimento e le capacità cognitive delle soggettività segnalati da Stiegler (2006)<sup>7</sup>. Da una parte, le pratiche sviluppate in rete, divenendo sempre più rapide, superficiali e frammentate, perdono di consistenza e durata, nascendo rapsodiche e deboli nella loro risonanza. Dall’altra, l’infiltrazione governamentale nel cyberspazio, promuovendo la retorica della tecnologia digitale come “tecnologia del possibile”, giustifica l’auto-imprenditorialità del capitale umano che deve *realizzare se stesso*.

Quindi, se in un certo senso possiamo guardare al cyberspazio come nient’altro che un nuovo *media* destinato all’intrattenimento e all’espansione reticolare della telecrazia in cui soggettività-spettatrici ricoprono ruoli passivi e impolitici, in un altro senso, e grazie a un lessico biopolitico, riusciamo a vedere le soggettività nel loro essere continuamente incentivate a prodursi come un capitale umano dai contorni sempre più tecno-

---

<sup>6</sup> A tal proposito, cfr. Berardi 2007.

<sup>7</sup> Sullo stesso tema, cfr. anche Vignola 2013.

antropologici.

### **Accesso negato: hypomnémata digitali e controllo**

Contestualmente alla trascrizione informatica dei meccanismi bioeconomici, sembra essersi verificato anche un aumento del grado di politicità della rete. Di per sé, lo spazio cibernetico si presenterebbe, oggi, particolarmente predisposto ad accogliere al suo interno nuovi terreni per la discussione democratica, costituendo in tal senso una sfera pubblica alternativa in cui pare ridursi, sebbene in modo modesto, l'anonimato delle utenze. Diverse questioni concernenti la politica sono affrontate in tempo reale nei *social network*, attraverso i quali gli utenti commentano e interagiscono tra pubblico e privato, alimentando uno scambio rapidissimo di opinioni (il più delle volte lapidarie) e giudicando attraverso "post" l'operato di politici ed istituzioni. A ben vedere, un altro chiaro segnale della pervasività a cui è approdata oggi la comunicazione digitale è l'utilizzo dei *social network* da parte dei leader politici, incoraggiati ad aggiornare e a sintetizzare il loro modo di divulgare slogan per mezzo di quei dispositivi personali che Bernard Stiegler ha definito come gli "hypomnémata dell'era digitale"<sup>8</sup>.

Per tornare alle origini classiche del termine, Foucault definisce gli hypomnémata come «quaderni personali che servivano da promemoria», taccuini su cui si esercitava una scrittura di sé volta all'esercizio filosofico e al potenziamento della memoria personale (Foucault 1998: 204). Questa specifica scrittura di sé rientrava nell'insieme di pratiche con le quali poter «costituire se stessi come soggetto di azione razionale, attraverso l'appropriazione, la sintesi e la soggettivazione di un già detto frammentato e scelto» (Foucault 1998: 216). Nel verificare come sia stata tradotta tale pratica in epoca digitale, Stiegler nota che gli hypomnémata attuali sono strumenti di facile appropriazione ed uso, di grande influenza sui comportamenti singoli e collettivi perché in grado di accompagnare le esistenze aderendo ad ogni loro istante, ma che, allo stesso tempo, utilizzano linguaggi informatici comprensibili e manipolabili solo da chi detiene competenze specifiche. Si potrebbe allora dire che i nuovi hypomnémata non sono più strumenti del sé, dal momento che, iper-connessi alla socialità di rete, finiscono per incappare in modelli di individualità e di socialità estremamente facili da governare ed indirizzare. La scrittura digitale di sé incrocia sempre nella rete i flussi informatici delle altre soggettività. Da questo punto di vista, l'aspetto personale e autoreferenziale del dispositivo in grado di potenziare le soggettività che poi competeranno nella *polis* sembra venire a cadere. Oggi gli hypomnémata sono articolati in un *milieu* reticolare, dalla velocità un tempo impensabile, ed immessi nella competizione per l'emersione visiva tra i discorsi

---

<sup>8</sup> Sebbene i politici spesso non utilizzino i dispositivi digitali in maniera aperta e trasparente in quanto, come sottolinea Castells, i governi fanno uso del medium digitale «senza uno sforzo sensibile d'interazione reale» (Castells 2013: 149).

del web. La rete dà infatti visibilità e risonanza a linguaggi e modalità espressive *già* riconoscibili nel cyberspazio, ossia, frutto di quei codici che più efficacemente inducono gli utenti a orientare la propria attenzione e a reagire (quindi, a produrre *feedback*).

In tal modo, i dispositivi della rete difficilmente producono *rotture asignificanti*. Ad esempio, l'espressività creativa di Internet si esplica spesso in una rielaborazione dei contenuti presenti nel cyberspazio, una sorta di *ready-made* poco innovativo.

Da un altro punto di vista, e proprio per la sua velocità, la scrittura digitale può rischiare di sfociare in esiti maldestri, quando non offensivi e censurabili. Per ovviare al problema è stata istituita una sorta di *diritto all'oblio informatico* (Amoretti 2010), ossia al veder cancellati contenuti personali (o pagine web ritenute imbarazzanti) che minano la dignità dell'individuo. Ma anche questi tentativi di risolvere i problemi causati dalle attività spesso fuori controllo degli utenti connessi non cancellano lo slittamento paradossale che ci pare emergere: il passaggio dalla materialità della scrittura cartacea alla digitalizzazione della stessa non l'ha resa più governabile. Piuttosto, gli hypomnémata digitali sono divenuti i *dispositivi della governamentalità*.

Da questo punto di vista, le promesse annunciate e le speranze dei sostenitori della democrazia elettronica vengono sconfessate ogni qualvolta il web comincia a essere avvertito da più soggetti come un luogo sottoposto a controllo minuzioso dei dati personali. Quando il monitoraggio operato attraverso i nostri dispositivi si fa più capillare e intensivo, quelli che erano noti come gli intervalli e i ritmi della sorveglianza mutano, innestando procedure «a breve termine e a rotazione rapida, continua e illimitata» (Deleuze 2000). Come sottolineato nell'ormai classico testo di Deleuze (*ibidem*), l'assoggettamento esercitato dalle società di controllo presenta notevoli differenze rispetto quello ad opera nelle società a carattere disciplinare, dove, al contrario, erano soprattutto i corpi fisici ad essere sorvegliati in luoghi chiusi come le fabbriche, gli ospedali, le scuole, dove il disciplinamento si esprimeva in trattamenti di «lunga durata ma discontinui» (ivi: 234-241). Oggi, invece, nelle società di controllo gestite dall'apparato governamentale cibernetico-algoritmico non sono i corpi, ma i loro *dati* ad essere presi in carico e ad essere gestiti, in vista di obiettivi generali come la sicurezza, la prevenzione, l'ottimizzazione. Certamente, sul piano giuridico si è tentato in diverse occasioni di limitare tale acquisizione ormai irrefrenabile. Ad esempio, Stefano Rodotà rivendica «il diritto di tutte le persone a determinare, in quanto cittadini democratici, in che *modo* possa avvenire la raccolta, archiviazione e elaborazione dei propri dati personali e *ad opera di chi*» (Rodotà 2014: 98). E, in tal senso, la lotta democratica per una rete che rispetti davvero i diritti individuali e collettivi ha rivendicato con forza una cittadinanza digitale e una costituzione effettiva<sup>9</sup> che venga tutelata dalle istituzioni e, soprattutto, dalle imprese. Ecco che ci pare di poter affermare che un miglioramento delle condizioni delle

---

<sup>9</sup> Si veda a proposito il testo della "Dichiarazione dei diritti in Internet" elaborato dall'apposita commissione parlamentare italiana nel 2015, disponibile online su [http://www.camera.it/application/xmanager/projects/leg17/commissione\\_internet/dichiarazione\\_dei\\_diritti\\_internet\\_pubblicata.pdf](http://www.camera.it/application/xmanager/projects/leg17/commissione_internet/dichiarazione_dei_diritti_internet_pubblicata.pdf).

soggettività in rete sia possibile, e che possa avvenire per mezzo di una maggiore istituzionalizzazione e di una reale politicizzazione della rete: non è sufficiente l'esplosione anarchica della virtualità per arginare gli effetti nocivi dei dispositivi digitali.

In conclusione, e malgrado il rafforzamento di quel “governo a distanza” neoliberale, che nell'era digitale sembra reggersi sulle abissali fondamenta di un mondo sfuggente e a prova di dissenso così come lo si evince dalle presenti analisi, riteniamo che la realtà ipertestuale e immateriale non presenti soltanto ostacoli, ma anche possibilità concrete per le lotte politiche, a patto che se ne riconoscano le aporie. In tutto ciò, non bisogna trascurare le responsabilità ascrivibili alle stesse soggettività. Se si accolgono le innovazioni digitali (come qualsiasi trasformazione tecnica) con acritico entusiasmo, se si utilizzano gli strumenti della rete sfruttandone soltanto le comodità e le velocità comunicativo-mediatiche, il volto del tanto attuale *post-human* assumerà fisionomie sempre più inumane, le generazioni del lavoro cognitivo torneranno all'apatia dello spettatore-consumatore, le reazioni alle logiche del mercato saranno nient'altro che quella creatività sclerotizzata e priva di passione politica così caldeggiata dall'establishment e in fondo riconducibile alle limitazioni dei codici. *Il meglio è la creazione, il peggio la massmedializzazione* (Guattari 1996: 15). Di fronte a un simile avvenire, non è però certo il caso di dichiarare guerra ai dispositivi, o di pretendere di potersi isolare da essi. Da una parte, è forse auspicabile recuperare quell'atteggiamento “minore”<sup>10</sup> ma incredibilmente dirompente che Deleuze osservava in Carmelo Bene, il quale dedicò buona parte della sua carriera alla sperimentazione delle più avanzate tecnologie, nel campo della microfonazione: in un mondo teatrale che stava utilizzando le tecnologie principalmente come estensione o semplificazione di funzioni già sperimentate, grazie al «ruolo rinnovato delle variazioni di velocità ed anche del playback» egli scoprì non «*un mezzo di comodità o di facilità, bensì uno strumento di creazione*» (Bene 2002: 921-922). Allo stesso modo, senza una conoscenza profonda ed un conseguente uso critico dei dispositivi e degli strumenti della digitalità, le potenzialità virtuali prospettate dal cyberspazio saranno sempre disilluse, perché negate dalla poca inclusività e partecipazione permesse dai linguaggi e dai codici. Finché le soggettività continueranno a pensare al web soltanto come a un mondo del possibile, e non riconosceranno la necessità di comprendere e amministrare consapevolmente gli effetti nocivi del disincantato mondo digitale che tale possibile origina, i nuovi processi di soggettivazione saranno sempre etero-governati. Anziché sottrarci, allora, ricordiamo: «la digitalità è tra di noi», e ciò è un fatto irreversibile. Comprendere ciò che ci accade sembra la misura imprescindibile per continuare a viverla.

## BIBLIOGRAFIA

Amoretti, F. (Ed). (2010), “Diritti e sfera pubblica nell'era digitale”, *Politica del diritto* 3,

---

<sup>10</sup> Ci riferiamo a *Un manifesto di meno* (Bene & Deleuze 2002), il saggio di Deleuze dedicato al teatro dell'attore salentino.

settembre 2010.

- Baudrillard, J. (2007). *Lo scambio simbolico e la morte*. Trad. it. di G. Mancuso. Milano: Feltrinelli editore.
- Bazzicalupo, L. (2006). *Il governo delle vite. Biopolitica ed economia*. Roma-Bari: Editori Laterza.
- Bazzicalupo, L. (2013). *Dispositivi e Soggettivazioni*. Milano-Udine: Mimesis .
- Bene, C., & Deleuze, G. (2002). *Sovrapposizioni*. Trad. it. di J.-P. Manganaro. Macerata: Quodlibet.
- Bene, C. (2002). *Opere, con l'autografia d'un autoritratto*. Milano: Classici Bompiani.
- Berardi, F. (2007). «Patologie dell'iper-espressione», disponibile online su <http://eipcp.net/transversal/1007/bifo/it>.
- Berardi, F. (2015) *Neuro-totalitarismo in Tecnomaiia. Google colonizzazione connettiva dell'esperienza e prospettiva neuro-plastica*. Bologna: Modo Infoshop.
- Caronia, A. (1996). *Il corpo virtuale*. Padova: Muzzio.
- Castells, M. (2013). *Galassia Internet*. Trad. it. di S. Viviani. Milano: Feltrinelli editore.
- Deleuze G. (2000). “Poscritto sulle società di controllo”, in ID., *Pourparler*. Trad. it. di S. Verdicchio. Macerata: Quodlibet, 234-241.
- Deleuze, G. (1971). *Differenza e ripetizione*. Trad. it. di G. Guglielmi Bologna: Il Mulino.
- Deleuze, G. (2002). *Logica del senso*. Trad. it. di M. De Stefanis, Milano: Feltrinelli editore.
- Deleuze, G. (2009). *Foucault*. Trad. it. di P. A. Rovatti e F. Sossi. Napoli: Cronopio.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1996). *Che cos'è la filosofia?* . Trad. it. di A. De Lorenzis. Torino: Einaudi.
- Demichelis, L. (2008). *Bio-Tecnica. La società nella sua forma tecnica*. Napoli: Liguori.
- Formenti, C. (2000). *Incantati dalla rete. Immaginari, utopie e conflitti nell'epoca di Internet*. Milano: Raffaello Cortina.
- Formenti, C. (2008). *Cybersoviet. Utopie postdemocratiche e nuovi media*. Milano: Raffaello Cortina.
- Foucault, M. (1978). “La governamentalità” (trad. it. di P. Pasquino), *Aut-Aut*, 167/168. 12-29
- Foucault, M. (1998). “La scrittura di sé” (1983). Trad. it. di S. Loriga, in A. Pandolfi (a cura di), *Archivio Foucault. Interventi, colloqui, interviste* (3. 1978-1985). Milano: Feltrinelli.
- Foucault, M. (2010). *Sicurezza, territorio, popolazione: corso al Collège de France (1977-1978)*. Trad. it. di P. Napoli. Milano: Feltrinelli.
- Guattari, F. (1992). *Caosmosi*. Trad. it. di M. Guareschi. Genova: Costa & Nolan.
- Habermas, J. (2013). *Fatti e norme. Contributi a una teoria discorsiva del diritto e della democrazia*. Trad. it. di L. Ceppa. Roma-Bari: Editori Laterza.
- Heidegger, M. (1976). “La questione della tecnica”. In Id. (2010). *Saggi e discorsi*. Trad. it. a cura di G. Vattimo. Milano: Mursia. pp. 5-27.
- Heidegger, M. (1988). *Filosofia e cibernetica*. Ed. it. a cura di A. Fabris. Pisa: ETS Editrice.
- Lévy, P. (1997). *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*. Trad. it. di M.



- Colò e D. Feroldi. Milano: Feltrinelli.
- Lévy, P. (2000). *Le tecnologie dell'intelligenza. Il futuro del pensiero nell'era dell'informatica*. Trad. it. di F. Berardi e G. Morosato. Verona: Ombre Corte.
- Marchesini, R. (2002). *Post-human. Verso nuovi modelli di esistenza*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Marzocca, O. (2006). "Governamentalità". In R. Brandimante, P. Chiantera-Stutte, O. Marzocca, O. Romano, A. Russo, A. Simone (Ed.). *Lessico di biopolitica*. Roma: Manifesto Libri.
- Negri, A. & Hardt, M. (2003). *Impero. Il nuovo ordine della globalizzazione*. Ed. it. a cura di A. Pandolfi e D. Didero. Milano: BUR.
- Rodotà, S. (2014). *Il mondo della rete. Quali i diritti, quali i vincoli*. Roma-Bari: Editori Laterza.
- Rouvroy, A. & Berns, T. (2013). "Gouvernementalité algorithmique et perspectives d'émancipation: le disparate comme condition d'inviduation par la relation?", *RESEAUX*, 31/177, 163-196.
- Stiegler, B. (2006). *Mecréance et Discrédit : Tome 2. Les sociétés incontrôlables d'individus désaffectés*. Paris: Galilée.
- Stiegler, B. (2014) *Prendersi cura. Delle gioventù e delle generazioni*. Trad. it. di P. Vignola. Napoli-Salerno: Orthotes.
- Stiegler, B. & Ars Industrialis (2012). *Reincantare il mondo. Il valore spirito contro il populismo industriale*. Trad. it. di P. Vignola. Napoli: Orthotes.
- Tarizzo, D. (2003). *Introduzione a Lacan*. Roma-Bari: Laterza.
- Vignola, P. (2012). "Dall'ecografia alla farmacologia. Bernard Stiegler e Ars Industrialis". In B. Stiegler, Ars Industrialis (2012). *Reincantare il mondo, Il valore spirito contro il populismo industriale*. Napoli: Orthotes, pp. 11-43.
- Vignola, P. (2013). *L'attenzione altrove. Sintomatologie di quel che ci accade*. Napoli-Salerno: Orthotes.
- Wiener, N. (2012). *Introduzione alla cibernetica. L'uso umano degli esseri umani (1950)*. Trad. it. a cura di D. Persiani. Torino: Bollati Boringhieri.
- Zizek, S. (1997). *L'epidemia dell'immaginario (2004)*. Ed. it. a cura di M. Senaldi. Roma: Meltemi editore.