

Recensione

Rinaldo Mattera, *Grillodrome. Dall'Italia videocratica all'impero del clic*, Mimesis, Milano-Udine 2017, 212 pp.

Cristina Rebuffo

Corredato da una prefazione di Alessandro De Cesaris – *Per una critica della ragione social* – e da una postfazione di Gianfranco Marelli – *Dalla società dello spettacolo alla società della rete* – e da due appendici dedicate alla cultura cyberpunk e all'importanza del mito, il volume scritto dall'informatico sociale Rinaldo Mattera ed edito da Mimesis restituisce al lettore un quadro assolutamente esauriente riguardante la nascita e le fasi di ascesa del Movimento Cinque Stelle (M5S) in Italia, contestualizzando tale processo nell'orizzonte della rivoluzione digitale avvenuta all'inizio del nuovo millennio con la creazione del cosiddetto web 2.0, e mostrandone caratteristiche, condizioni di possibilità e limiti.

Il Movimento creato dal comico Beppe Grillo e l'imprenditore Gianroberto Casaleggio si delinea, a detta dell'autore, come un particolare dispositivo di potere che lo stesso nomina, ispirandosi alla celebre pellicola di David Cronenberg del 1983, *Grillodrome*, ossia un «dispositivo che unisce corpi e menti in una grande narrazione iper-mediatizzata, attraverso uno spettacolo di carnevale della democrazia, nel mascheramento dell'uno vale uno, come una mutazione degenerante della democrazia, o patologia virale che si annida nel flusso informativo del villaggio globale» (29 ss). Come il *Videodrome* di Cronenberg, un programma televisivo pirata gestito da una corporazione con l'obiettivo di controllare le menti dei telespettatori per instaurare una dittatura mediatica, programma in grado di produrre disturbi mentali, alterazione della percezione psico-sensoriale ma addirittura tumori cerebrali, il *Grillodrome* descritto da Mattera ha saputo trasformare il corpo politico e sociale tramite l'ideologia della comunicazione online, e ridurre l'agire democratico alle possibilità interattive tipiche del mondo del web 2.0, dove i cittadini prendono parte alla cosa pubblica – o alla sua messa in discussione – tramite *clic* e *like*.

Tra cyberdemocrazia e gamificazione della politica emerge un modello partecipativo mediatizzato dalla telematica, che include il cittadino e lo indirizza attraverso piattaforme e ambienti digitali di comunicazione, con nuove forme interattive. Una sorta di *alternate reality game* – un gioco di realtà alternata – che mette in relazione l'ambiente fisico con quello virtuale, dando la possibilità, o quantomeno l'impressione, di poter operare scelte pratiche e di essere soggetti attivi nell'invenzione del quotidiano, attraverso lo strumento cyber democratico (p. 28).

Al fine di meglio permettere al lettore di comprendere il funzionamento del dispositivo *Grillodrome*, la Prima Parte del volume è dedicata alla contestualizzazione della nascita dello stesso – quello che nel sottotitolo del libro medesimo è definito come “impero del clic” –, avvenuta in continuità con la conclusione del ventennio berlusconiano, ovverosia di quel periodo che l'Autore definisce dell’“Italia videocratica”. Ciò significa, in breve, che in questa prima sezione del testo, Mattera tenta di analizzare il passaggio dall'utilizzo del medium televisivo a quello digitale in qualità di dispositivi di intermediazione e partecipazione politica; nell'uno come nell'altro caso, la presenza di un leader carismatico, sia nella sua forma di capo di partito (Silvio Berlusconi) che in quella di mero garante di un movimento (Beppe Grillo) il risultato, da un punto di vista politico, è esempio tipico di populismo in cui fondamentale è il rapporto mediatizzato tra un leader e la massa, per la creazione di un consenso il più ampio possibile, ottenibile unicamente tramite la semplificazione estrema dei contenuti e la loro riconduzione al piano emotivo più che a quello razionale o ideologico. In quest'ottica, fondamentale è stata la diffusione di un efficace *storytelling*, di narrazioni in grado di consolidare un rapporto emotivo di fiducia nei confronti del capo carismatico e del corpo sociale-politico da esso rappresentato; nel caso del M5S tale narrazione ha, com'è noto, incluso temi quali l'antipolitica, il cospirazionismo o complottismo, ed è stata diffusa anche facendo leva su saperi antiscientifici veicolati tramite uno studiato sistema di *fake-news*, sfruttanti una predisposizione mentale quasi-religiosa di coloro che a poco a poco sono entrati a far parte del movimento stesso.

Va da sé che la diffusione di narrazioni e notizie false volte all'incremento di fidelizzazione “di pancia” di movimenti di questo tipo ha avuto la possibilità di allargarsi a macchia d'olio anche e soprattutto grazie alla rivoluzione digitale di inizio anni Duemila, quando i semplici messaggi di posta elettronica a base testuale che l'avevano fatta da padrone dalla fine degli anni Novanta si sono evoluti nelle chat sincroniche prima e nelle realtà di blog e microblog corredati da streaming audio e video poi. Tramite tale evoluzione sono mutate le dinamiche, i modi di utilizzo, i codici, ma soprattutto gli utenti che agiscono dietro i dispositivi elettronici:

Nelle sue applicazioni sociali l'informatica ha inseguito per decenni criteri come usabilità e interfacciamento *user friendly* – grafica accattivante, interazioni con menu, pulsanti, icone, ecc. – contribuendo a una semplificazione dell'accesso ai dispositivi, che oggi si governano direttamente col tatto e la voce. Eppure il presente e il futuro dei sistemi informativi e mass-mediali presentano molti problemi: libertà di informazione, di accesso, di privacy e controllo sociale, manipolazione tecnocratica (p. 63).

Colossi dell'informatica quali Microsoft, Apple, IBM e SUN, ma pure istituzioni governative, agenzie militari e di intelligence hanno almeno in parte tradito lo spirito libertario e anarchico dei pionieri di Internet che era servito da base per contrastare l'uso esclusivo e istituzionalizzato della rete: lo scenario che questi pionieri anelavano è stato, insomma, tradito e tramutato in una realtà panottica e ultra-liberista, il cui reale obiettivo è quello di produrre capitale e di creare un modello di sapere tutto fuorché *open source*, bensì autoreferenziale e gerarchico. Come ci fa osservare Mattera,

le big corporations di Silicon Valley hanno creato mondi digitali proprietari, di cui hanno tracciato confini sempre più ampi nel cyberspazio, un po' come i *landlords* con le *enclosures* che sono alla base della nascita del capitalismo inglese. Una dinamica simile è evidenziabile anche nella storia di Beppe Grillo e del suo M5S. In entrambi i casi vi sono dei momenti di rottura epistemologica, che spingono alla creazione di strumenti anti-sistemiche e libertari, i quali vengono poi sussunti e indirizzati in opportuni dispositivi proprietari (p. 68).

Insomma, le idee fondanti e i principi propri dell'etica hacker che hanno ispirato la rivoluzione digitale, ossia libertà di informazione e di espressione, meritocrazia e produzione collettiva, rifiuto della proprietà intellettuale e delle strutture gerarchico-aziendali e desiderio di allargare il ventaglio di utenza dell'innovazione tecnologica, sono andate in fumo già dai primi anni Duemila. Ciò ha ovviamente interessato anche i tentativi politici o sociali di partecipazione democratica tramite strumenti telematici: di fatto, tali esperimenti sono infatti relazionati strettamente alla complessità dei sistemi tecnologici, economici e produttivi, alla proprietà delle infrastrutture telematiche e ai sistemi di controllo soggiacenti, i quali di fatto dettano le regole del gioco. La teorizzazione dei nuovi modelli di partecipazione democratica, dovendosi confrontare con il terrore globale post 11 settembre, con la New Economy e con la capacità della politica tradizionale di assoggettare il potenziale libertario di internet, è dunque andata incontro a un totale fallimento nella propria messa in pratica.

Inoltre, come più sopra sottolineato, la trasformazione dell'uso di internet ha generato un processo di cambiamento anche degli stessi utenti: i cittadini, investiti permanentemente da contenuti emozionali e iper-semplificati, si sono via via deresponsabilizzati, al punto da divenire ormai quasi completamente incapaci di comprendere la complessità politica e sociale ma al contempo emotivamente e saltuariamente partecipi alla cosa pubblica, laddove questa partecipazione è però di fatto guidata dagli erogatori dei servizi informativi telematici e dai cosiddetti *influencer* di cui le *corporations* hanno iniziato ad avvalersi. Il dispositivo panottico della rete, ben colto, tra gli altri, anche dallo scrittore Tommaso Pincio nel suo romanzo del 2015 *Panorama*, ha così inghiottito informazioni, foto, conversazioni private, profili di utenti in tutto il mondo con il loro beneplacito, in cambio di una soltanto apparente libertà di informazione e partecipazione:

gli utenti, in cambio di servizi *gratuiti* o presunti tali – posta elettronica, cloud computing, transazioni finanziarie, chat e videomessaggi – rinunciano a una parte di loro stessi, ovvero la sfera privata, rilasciando le informazioni personali, gratuitamente come da contratto di utilizzo. Il processo di accumulazione di dati e proliferazione dei singoli utenti si chiama data mining e lede profondamente la privacy, oltre a esporre gli utenti a una sorta di *sorveglianza partecipativa*. Questa prospettiva è un po' il contraltare dell'autocomunicazione di massa, che da un lato permette ai cittadini di interfacciarsi in rete in maniera orizzontale, dall'altro dispone queste narrazioni del sé in un processo di auto-schedatura enorme, irreversibile (p. 82).

In seguito a tale contestualizzazione storico-culturale, Mattera procede poi, nella Seconda Sezione del volume, con una focalizzazione sul *Grillodrome*. Ciò che forse ne ha determinato il successo è infatti probabilmente la diffusione capillare via internet delle informazioni, che avrebbe dovuto, almeno nella sua prospettiva utopica iniziale, fungere da disintermediazione tra cittadini e istituzioni e, per conseguenza, eliminare burocrazia, informazione corrotta e qualunque altro ostacolo al giudizio diretto degli attori sociali e politici. La conoscenza della materia del manager-guru di internet Gianroberto Casaleggio ha ovviamente avuto un ruolo di prim'ordine in tale processo, a partire dall'individuazione di un *influencer* come Beppe Grillo che avesse la capacità di aggregare utenti e instradare gli interessi degli stessi, «generando traffico verso i propri siti, quindi condivisione di saperi ma anche valore economico» (p. 90), grazie ai banner pubblicitari mirati. La replicabilità e diffusione di video, immagini e vignette nella rete internet va necessariamente di pari passo con l'impatto emotivo che essi sono in grado di generare e favoriscono, a loro volta, la costruzione di narrazioni e credenze collettive, in cui risiede la chiave della conquista del potere nell'era postmoderna, non essendo più la competenza o la pertinenza a conferire efficacia al discorso pubblico quanto la capacità di attirare consensi attraverso la seduzione emotiva: «la forma procedurale del processo politico, implosa attraverso la funzione ludicizzata dell'intrattenimento, tende a essere così modellata secondo le regole della società dello spettacolo» (p. 106). Ed ecco quindi l'importanza del ruolo dell'*influencer*: tanto Silvio Berlusconi quanto Beppe Grillo hanno saputo costruire durante l'era videocratica un capitale fiduciario ed emozionale che, con la loro discesa nel campo della politica, li ha resi in grado di guidare i flussi informativi e fidelizzare non più pubblico o telespettatori ma cittadini votanti, i quali sono così diventati partecipi di un progetto politico personalizzato e fortemente mediatizzato. In questo frangente, sebbene ci sia una linea di continuità tra era videocratica ed era del clic, un ruolo fondamentale è stato giocato dal fenomeno dei blog: «il blog è diretta espressione dell'autore che lo cura e lo detiene. Egli stesso può censurare i commenti sgraditi, cacciare i visitatori molesti, pubblicare ciò che ritiene giusto e veritiero, senza obbligo di rettifica o rivelamento delle fonti» (p. 121). La comunicazione tramite blog e microblog (di cui sono espressione i vari social network più utilizzati, come Facebook e Twitter) non è bidirezionale né dialettica: il peso mediatico e la veridicità dell'enunciante va di pari passo unicamente con il successo dei suoi enunciati, ossia con il numero di *like* e

condivisioni che esso è in grado di ottenere; si tratta di un modello di comunicazione in cui non esistono sfumature, in cui le uniche sfaccettature ammesse sono il “mi piace” e il “non mi piace” e da cui viene del tutto a mancare l’aspetto dinamico, creativo, condiviso tipico della costruzione razionale di un orizzonte di senso.

Ora, il web del M5S, fatto di post-pensiero e disinformazione digitale, genera diverse criticità. Intanto, spiega l’Autore, l’idea di eliminare la cosiddetta “casta” dei giornalisti, l’informazione a mezzo stampa e tutti i mass-media tradizionali, legando per contro i processi culturali e informativi a un ristretto insieme di dispositivi regolati gerarchicamente da un certo ente aziendale e produttivo, genera *lock-in*, un incatenamento in questo caso alle relazioni instaurate tramite social-media, da cui sarà in futuro impossibile divincolarsi; inoltre, procede Mattera, individui senza competenze specifiche, per quanto guidati da streaming online e altri dispositivi telematici, raramente possono sostituirsi a professionisti con un bagaglio logico, linguistico e cognitivo specifici, in qualsivoglia materia, ivi compresa la scienza politica, come dimostrato dalle proposte di legge talvolta grottesche raccolte dalla piattaforma Rousseau; ancora, se da un lato il M5S mira allo smantellamento di ogni intermediazione tra la politica e i cittadini, dall’altro lato non si sottrae a un controllo verticistico che con gli anni non ha fatto che aumentare o a una nuova forma di intermediazione, quella digitale, che considera il numero di *like* come unico indice di verità condivisibile, mettendo così fine a ogni spazio di confronto, dibattito o argomentazione articolata in maniera razionale sui temi di interesse, laddove questi temi sono di fatto studiati “a tavolino” sulla base delle informazioni circa stili di vita e abitudini degli utenti di internet che questi ultimi mettono allo scoperto tramite i propri profili social. A proposito dei temi di interesse, spiega l’Autore in uno dei capitoli di questa sezione, un ruolo di prim’ordine è giocato dalle teorie cospirazioniste, capaci più di altre idee di attirare condivisione emotiva virale collettiva e di alimentare quello che Mattera definisce “il circolo vizioso del clic”: «la rete si rivela essere un ambiente di comunicazione molto emozionale e poco razionale, dove gli utenti tendono a sfogare frustrazioni e pulsioni irrazionali, attraverso il discorso cospirazionista. Segnando così il tramonto definitivo dell’utopia di un’intelligenza collettiva di internet» (p. 139). Ed ecco quindi il pericolo della diffusione delle cosiddette *fake news* che disorientano l’opinione pubblica rivolgendola altrove rispetto ai reali problemi della comunità ma che riescono a raccogliere un numero maggiore di condivisioni e quindi di includere l’enunciante in un regime inviolabile di veridicità, tant’è che spesso la pratica di *debunking*, ossia di confutazione delle teorie complottiste e antiscientifiche, produce il risultato opposto a quello sperato, in quanto gli utenti stretti nella morsa della fede nei confronti dell’*influencer*-pastore tendono, di fronte a ciò, a chiudere la propria rete ulteriormente e inesorabilmente.

La Terza Parte del volume si apre con un excursus storico del movimentismo e antagonismo a partire dall’inizio degli anni Duemila ad oggi, in cui l’Autore mette in luce come siano a poco a poco stati abbandonati i luoghi di aggregazione

tradizionali come la piazza, la fabbrica e la scuola in favore di ambienti interattivi in cui indignazione e dissenso hanno subito un processo di gamificazione che di fatto ha eliminato le dinamiche partecipative autentiche per inglobarle in dispositivi di entertainment politico. Tale evoluzione ha avuto luogo parallelamente alla stabilizzazione dell'era cosiddetta post-ideologica, come sottolineato da Mattera, la quale ha contribuito a definire l'odierno scenario tecno-utopico, che «tende a subordinare, in maniera dogmatica e deterministica, l'insieme della sfera umana – società, politica ed economia – all'utopia tecnocratica, che sopisce il conflitto sociale, abolendo ogni distinzione di classe e di ruolo» (p. 161) facendo leva sul principio dell'uno vale uno, che rende i cittadini/utenti potenziali amministratori della cosa pubblica, forti dell'intelligenza collettiva del gruppo. Chiunque in qualunque momento ha la facoltà di rimuovere o correggere i vizi del mondo politico e sociale reale, additando di volta in volta bersagli sempre diversi, rendendo il Movimento stesso adattabile a ogni tipo di elettorato.

Cercando di delineare le varie fasi evolutive del Movimento, a partire dai primi V-Day e meetup, passando per il loro abbandono in favore di dinamiche di aggregazione gestite unicamente su piattaforme totalmente controllate dalla Casaleggio Associati, e procedendo con un accentuarsi sempre più marcato della struttura verticistica a partire dai primi successi elettorali e la creazione del Direttorio, l'Autore si chiede, nel capitolo conclusivo del libro, quale futuro o finale si possa immaginare per questo fenomeno, rendendosi conto tuttavia dell'impossibilità di prevedere ciò con certezza. Mattera si abbandona dunque, nelle ultime pagine, ad alcune considerazioni radicalmente critiche nei confronti della politica digital-pop proposta dal M5S – nella quale intravede non solo il pericolo di sviamento dell'attenzione dalle reali problematiche del nostro Paese ma pure di indifferenza storica nei confronti di alcuni capisaldi ideologici della scienza politica o di indifferenza cognitiva nei confronti del pensiero scientifico-, ma pure contro i partiti italiani tradizionali, in primis la sinistra, responsabili di aver facilitato l'ascesa del Movimento di Grillo e Casaleggio creando per esso enormi spazi di manovra:

crogiolandosi tra girotondi intellettuali e borghesi e aprendo al partito mediatizzato e personale, slegato dal territorio e dalla massa critica di individui sempre più ai margini della società, tra precarizzazione forzata e disgregazione dei legami di solidarietà, questa politica ha contribuito in maniera determinante all'ascesa del M5S. Il quale ha potuto semplicemente incunarsi in quegli spazi vuoti, prosciugati dall'azione spolticizzante del bipolarismo (p. 181).