

# Indice

Internet: storia ed evoluzione.....	5
La “mente” di Internet: gli ipertesti.....	8
Internet nella mente: alienazione e solidarietà.....	15
L’“inetto” del nuovo millennio, la velocità e il linguaggio.....	21
La “mente” di Internet e la nostra mente.....	25



## Internet: storia ed evoluzione

Internet (composto dal latino *inter* e dall'inglese *net*) è la più grande rete mondiale fra calcolatori, collegandone diverse centinaia di milioni. In accordo con le aspettative dei suoi creatori, è diventata la rete globale, prima al mondo.

Internet è nata negli anni sessanta, secondo un progetto del Dipartimento della difesa degli Stati Uniti alla fine della guerra fredda; all'inizio degli anni novanta è stata messa a disposizione per impieghi civili, dapprima in centri universitari e poi per gli utenti privati. Inizialmente vi si poteva accedere solo tramite un calcolatore, ora è possibile farlo anche da palmari e telefoni cellulari.

Per combinare fra loro più tipi di reti (universitarie, aziendali, commerciali e altro) è stato stipulato un protocollo comune per gli scambi di dati fra più enti e agenti, il TCP/IP, che nella pratica è costituito da una serie di codici che identificano il computer e il tipo di rete, permettendogli di trovare la “strada” corretta da usare per lo scambio di dati.

La struttura di Internet, come ormai si comprende, non è uniforme ma ramificata; è molto veloce ma a cui spesso si connettono sottoreti più lente, le Intranet, come ad esempio la LAN che collega fra loro più computer ma in numero limitato (usata ad esempio per collegare tra loro i computer della scuola, di una casa o di una piccola azienda).

I modi di utilizzare Internet differiscono a seconda del servizio che si richiede: si può utilizzare la posta elettronica (*e-mail*); un protocollo di trasferimento dati (FTP); o un protocollo di trasferimento ipertesti (*http*).

### Storia di Internet

Negli anni sessanta nasce il “progenitore” di Internet, chiamato ARPANET perché finanziato dalla *Advanced Research Projects Agency*, o ARPA, del Dipartimento della Difesa statunitense. L'informatico Joseph C.R. Licklider fu uno dei primi ad avere la visione di una rete in grado di collegare tutti i computer di un continente o del mondo, ma avendo lasciato l'ARPA per l'IBM furono i suoi successori a dedicarsi al progetto concreto.

La rete fu fisicamente costruita nel 1969 collegando l'Università della California di Los Angeles, l'Università di Stanford, l'Università della California di Santa Barbara e l'Università dello Utah. L'ampiezza della banda era di soli 50 kbps (si noti che ora ci sono collegamenti capaci di viaggiare a 20 Mbps e oltre).

La posta elettronica fu inventata da Ray Tomlinson nel 1971 unendo il già esistente programma per messaggi interni e un programma di trasferimento file. Quando □ □□□□□ fu presentata al pubblico la posta elettronica era già funzionante.

In pochi anni ARPANET superò l'oceano, e altri paesi costruirono reti per potersi allacciare



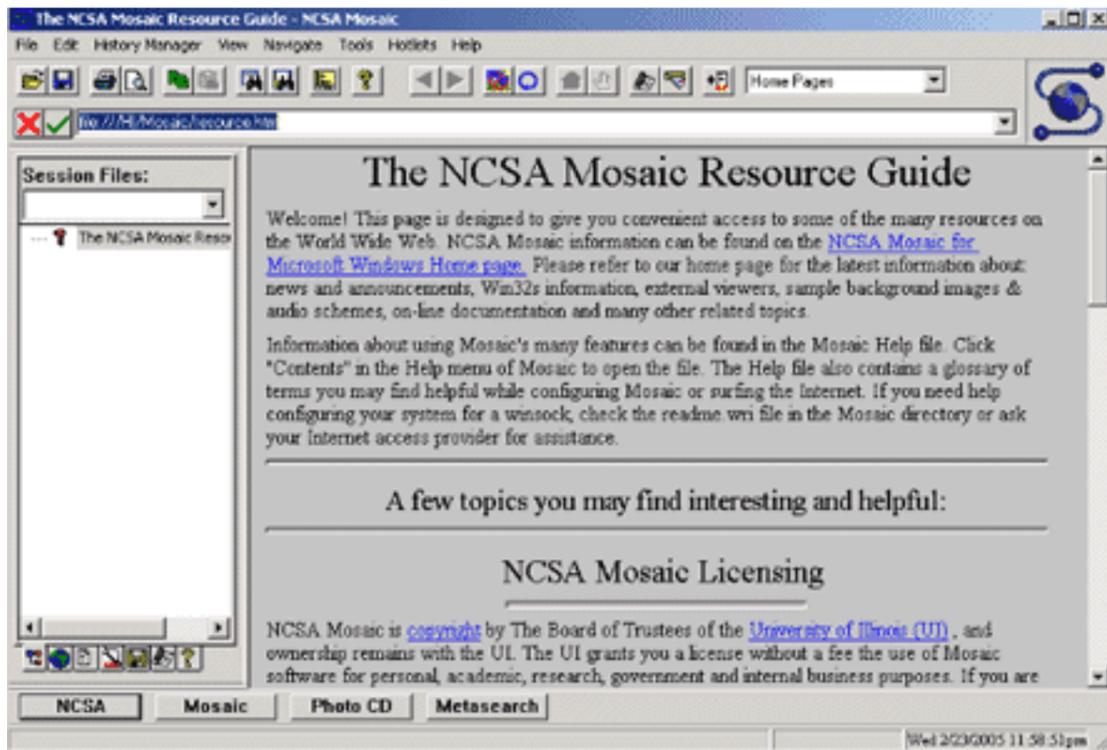
## Internet: storia ed evoluzione

(ad esempio in Francia iniziò la costruzione di CYCLADES, mentre in Norvegia NORSTAR). Nel 1976, la regina Elisabetta II d'Inghilterra spedì la sua prima *e-mail*.

Prima :-)	Dopo 😊	Il 12 aprile 1979, Kevin MacKenzie pensò di inserire simboli nelle mail per suggerire gli stati d'animo, si istituirono gli <i>Emoticon</i> . Inizialmente si trattava di simboli formati da segni di punteggiatura che andavano letti ruotati di 90° in senso orario; poi con l'avanzare della tecnologia si insegnò ai programmi a interpretare questi simboli e a sostituirli automaticamente con un disegno.
:-D	😄	
:-(	😞	
:-O	😮	

Il primo virus telematico bloccò Arpanet il 27 ottobre 1980 a causa di un errore nelle intestazioni dei messaggi *e-mail*, da cui vennero stabiliti i protocolli TCP/IP.

Nel 1991 a Ginevra, Tim Berners-Lee definì il protocollo HTTP per il trasferimento di ipertesti, dei quali si parlerà meglio nel prossimo capitolo. Il primo *Browser* (programma che interpreta il codice HTML per far interagire l'utente, come ora è *Internet Explorer*) fu il *Mosaic*, nel 1993, che permise di rivoluzionare il modo di effettuare le ricerche e di comunicare in rete, facendo nascere il *World Wide Web* (WWW).

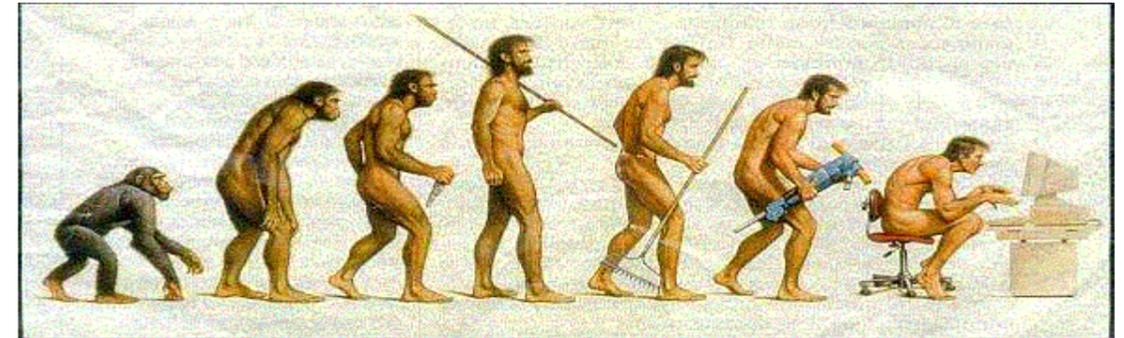


"Mosaic" il primo Browser



## Internet: storia ed evoluzione

Nel *World Wide Web* le risorse disponibili in Internet sono organizzate in un sistema di pagine a cui si può accedere per l'appunto tramite un *browser*, visualizzando file, testi, ipertesti, suoni, immagini e filmati. La facilità di utilizzo, e la diffusione crescente del *Personal Computer*, hanno ampliato l'uso di Internet a milioni di persone in tutta la Terra.



Vignetta satirica sull'evoluzione/regressione dell'uomo

Ora un'enormità di processori, anche incorporati in maniera invisibile in elettrodomestici o altri apparecchi, possono connettersi a Internet per qualche servizio di aggiornamento. È diventato la principale forma di comunicazione di massa, che ha attirato i tentativi di vari enti di filtrare o controllare le informazioni (ad esempio il programma *Carnivore* voluto dall'FBI per controllare la posta elettronica tramite parole chiave d'interesse), soprattutto con l'aumentare del terrorismo.



## La “mente” di Internet: gli ipertesti

La definizione tecnica di ipertesto lo vede come una struttura informativa costituita da un insieme di pagine, che un utente può consultare tramite un'interfaccia in ordine non sequenziale. Le pagine sono collegate da *link*, collegamenti ipertestuali, in una struttura ramificata che si distacca completamente dal lineare libro in cui le pagine si sfogliano in ordine progressivo.

### Un accenno alle “proteine” che compongono gli ipertesti

Esistono svariati linguaggi di programmazione, per i più disparati utilizzi. Innanzitutto occorre distinguere pagine statiche e pagine web dinamiche: le pagine web dinamiche sono pagine in cui il contenuto è, almeno in parte, generato sul momento dal server, è quindi potenzialmente diversa ogni volta che viene visitata (lo sono ad esempio i forum); le pagine statiche invece vengono create e così come sono restano (a meno che non vengano manualmente aggiornate dal programmatore).

Per le pagine web dinamiche occorrono più linguaggi di programmazione, uno descrive la pagina, e un altro gestisce gli oggetti che possono variare. Per quest'ultima funzione il più utilizzato è il JavaScript, ma per integrarlo e per descrivere gli ipertesti di pagine statiche il metodo più utilizzato e conosciuto è l'HTML (acronimo per *HyperText Markup Language*) che è un linguaggio di *mark-up*, ossia che descrive il contenuto di una pagina web in modo statico.

Questo linguaggio è basato sull'utilizzo di *tag*, cioè segnalini (*markup*) che contengono una sequenza di caratteri (ognuno dei quali determina un'azione) racchiusi da parentesi angolari. I *tag* sono strutture nidificate, ognuno ha una propria area di lavoro: per indicare una determinata parte della pagina si mette un *tag* di apertura contenente l'istruzione, e alla fine del settore se ne mette uno di chiusura riconoscibile perché contiene uno *slash*, barra inclinata a destra; se all'interno di un *tag* esistente va inserito un altro *tag* (ad esempio se devo indicare particolari caratteristiche di una parte di testo all'interno di un testo più grande con caratteristiche preesistenti) allora si dovrà fare attenzione ad aprire e chiudere il secondo *tag* rimanendo interni al primo *tag*.

Per capire cosa si intende è sufficiente considerare che ci sono tre *tag* principali necessari in ogni pagina: il primo è il *tag* fondamentale `<html>` che viene aperto all'inizio della pagina e chiuso alla fine di tutto; il secondo è `<head>` che contiene il titolo della pagina (quello che viene visualizzato nella barra della finestra del browser con cui si consulta l'ipertesto) ed eventuali parti di codice che non vengono visualizzate dall'utente finale, ed è aperto e chiuso all'interno dei *tag* `<html>`; il terzo è `<body>`, “corpo” della pagina, che contiene il codice riguardante tutto ciò che viene visualizzato nella pagina (testo, immagini e quant'altro), viene aperto dopo `<head>` ma comunque chiuso prima di `</html>`, a indicare che fa parte della pagina ma non



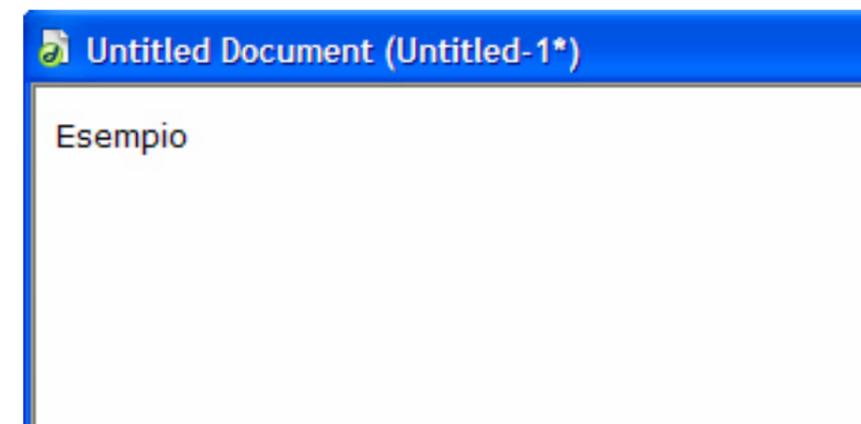
## La “mente” di Internet: gli ipertesti

deve intaccare l'area di lavoro di `<head>`.

Certi *tag* non hanno bisogno di apertura e chiusura, come `<br>` che significa l'andare a capo in un testo, ma per la maggior parte indicare l'area di lavoro è necessario, soprattutto nei *tag* che contengono più di un'informazione. Esempio pratico: quando si devono definire le caratteristiche di un testo come il carattere utilizzato, le dimensioni e il colore, viene usato un *tag* che contenga tutte queste informazioni (come `<font color="#000000" size="2" face="Verdana">`) seguito dal testo in questione, alla fine del quale viene messo un *tag* di chiusura.

```
Untitled Document (Untitled-1*)
1 <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.01 Transitional//EN">
2 <html>
3 <head>
4 <title>Untitled Document</title>
5 <meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=iso-8859-1">
6 </head>
7
8 <body>
9
10 <p><font color="#000000" size="2" face="Verdana">Esempio</font></p>
11
12 </body>
13 </html>
14
```

Tutto questo perché l'utente possa visualizzare:





## La “mente” di Internet: gli ipertesti

### Struttura e progettazione di un ipertesto

La prima pagina è l'*index*, indice, che solitamente contiene un accenno a ciò che si sta per consultare (foto di paesaggi nei siti di città, loghi nei siti di aziende e così via); a questa sono collegate varie pagine a cui accedere, le quali hanno loro stesse collegamenti ad altre pagine e così via in una struttura ramificata in base alle esigenze del programmatore.

Un ipertesto non è necessariamente un sito web, sono ipertesti anche i cd-rom multimediali. Ma mentre sul web si può avere una varietà di esempi di ipertesto dalle strutture più incredibili e continuamente aggiornati, un cd-rom è statico e non aggiornabile; principalmente per questo motivo gli ipertesti su cd-rom tendono a seguire più regole fisse: si ha quasi sempre un collegamento ad una pagina di ringraziamenti dei collaboratori; una di mappa in cui sono elencati gli argomenti e il modo per accedervi; una per contattare i realizzatori (cosa che sul web è più automatica perchè esistono *link* specifici per mandare direttamente mail agli interessati).

Quando si crea un ipertesto, si deve innanzitutto pensare al suo destinatario: se si tratta di un bambino o di un adulto potenzialmente non esperto di multimedialità, è più sicuro basarsi su una struttura semplificata; mentre se si tratta di giovani si può più tranquillamente dare libero sfogo alla propria creatività. Al secondo posto è necessaria un'analisi dell'oggetto in questione, che porta a due problemi pratici della realizzazione: la veste grafica e la struttura di base. Ad esempio se si parla di realizzare il sito internet di un'azienda è automatico pensare a vari settori che trattino i diversi prodotti attraverso cataloghi, e la grafica dovrà rifarsi al logo dell'azienda in questione mantenendone i colori e lo stile (non è coerente usare colori pastello per un'azienda di software, né colori metallici per un museo d'arte classica).

### Esperienza operativa: area di progetto

All'interno del Progetto Comenius nell'anno 2005/2006, la nostra classe ha realizzato un cd-rom multimediale su tema “L'uomo e il mare”, in cui si dovevano unire ricerche svolte sui vari paesi dell'Unione Europea affacciati su un mare con approfondimento al loro rapporto con esso.

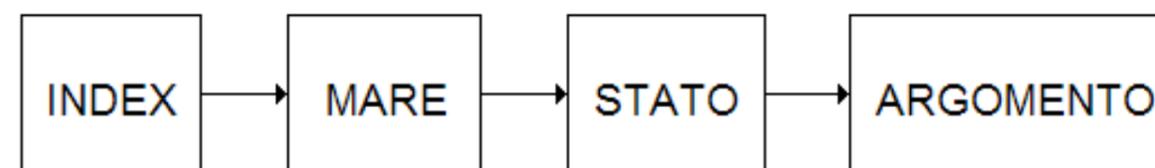
Come prima cosa si è pensato al destinatario, e abbiamo concordato che si trattasse di bambini di età della scuola elementare; questo già ci permetteva di immaginare una struttura multicolore con elementi quali un faro, una nave, un timone e qualunque cosa potesse interessare un pubblico di quell'età.



## La “mente” di Internet: gli ipertesti

La struttura è stata la parte più problematica, perchè ovviamente quando si tratta di dover collaborare fra più menti pensanti ognuna ha un'idea diversa dall'altra. Si trattava quindi di dover costruire uno *storyboard*, cioè una serie di disegni rappresentanti le varie pagine, collegati secondo quelli che sarebbero stati i collegamenti ipertestuali finali.

È venuto in nostro aiuto il fatto che mentre ognuno di noi aveva svolto una ricerca su uno Stato, già eravamo divisi in quattro gruppi di lavoro (ognuno per ogni mare che bagna l'Europa); da questo fatto abbiamo stabilito di proporre un'*index* in cui il bambino potesse scegliere in quale dei quattro mari entrare, dalla pagina del mare selezionato si sarebbe scelto uno Stato, e per ogni stato si sarebbe fatta una pagina con gli argomenti correlati.



A questo punto era già stato stabilito che ognuno dei creatori avrebbe lavorato su un determinato stato, sistemandone ogni pagina di argomento separatamente, e una persona avrebbe dovuto gestire i collegamenti ipertestuali tra le pagine finite e le tre pagine principali (l'*index*, i mari e gli stati).



Carta dell'Europa ridisegnata per l'ipertesto

Successivamente occorreva stabilire una veste grafica in modo da dare un filo logico evidente alle pagine. Dopo l'*index*, l'utente avrebbe dovuto scegliere il paese da visitare, relativamente al mare scelto. Proporre la carta dell'Europa? O le bandiere degli stati? Entrambe, trattandosi di bambini potevamo dare sfogo alla nostra creatività. Sono state realizzate quattro carte dell'Europa in cui ogni Stato fosse colorato con i colori della propria bandiera, e gli Stati relativi al mare scelto fossero evidenziati. Una volta fatto il click sullo stato desiderato sarebbe apparsa una pagina con economia, tipologia di paesaggio, porti, tradizioni e inquinamento dello stesso, oltre ovviamente ad una bibliografia con le fonti delle ricerche svolte.





## La "mente" di Internet: gli ipertesti

Sfruttato il mare e la mappa, è stato quasi automatico pensare ad una nave in cui ogni oblò fosse un argomento, e un bidone della spazzatura sul molo rappresentasse l'inquinamento; la bibliografia poteva essere un mucchio di giornali abbandonati accanto al bidone. Un bambino l'avrebbe certo trovato stimolante.

Stabiliti questi primi ma fondamentali passi, il resto è venuto da se senza bisogno di riflettere troppo: quattro mari fanno quattro colori, colori delle navi in cui stanno gli oblò degli argomenti ovviamente, che sono stati ripresi nei quattro argomenti principali (l'inquinamento, che già di per se era un argomento secondario, è stato trattato a parte).



Pagina dello Stato in cui scegliere l'argomento

Per ravvivare le pagine di sola scrittura, ossia quelle riguardanti le ricerche specifiche di ogni stato, sono state realizzate cornici poste all'inizio di ogni pagina (conchiglie per il paesaggio, timoni e ancore per i porti, monete per l'economia, dolci e zoccoli per le tradizioni).



Pagine degli argomenti



## La "mente" di Internet: gli ipertesti

Gli argomenti esterni riguardanti navi nel passato e strumenti di navigazione, non riguardando nessuno stato specifico, andavano posti nella pagina iniziale e nelle quattro specifiche di ogni mare: questo ha fatto sì che l'*index* diventasse un mare, la cui spiaggia avrebbe avuto un relitto (per l'argomento delle navi nel passato), una bottiglia con messaggio nascosto (per la bibliografia), un pesciolino in una pozza di petrolio (per l'inquinamento e l'eutrofizzazione); per gli strumenti di navigazione, essendo rimasto come ultimo posto disponibile la pagina con la carta europea, è sorta l'idea di fingere che la pagina fosse una parete con dei quadri appesi (uno appunto con la mappa e uno per gli strumenti di navigazione).

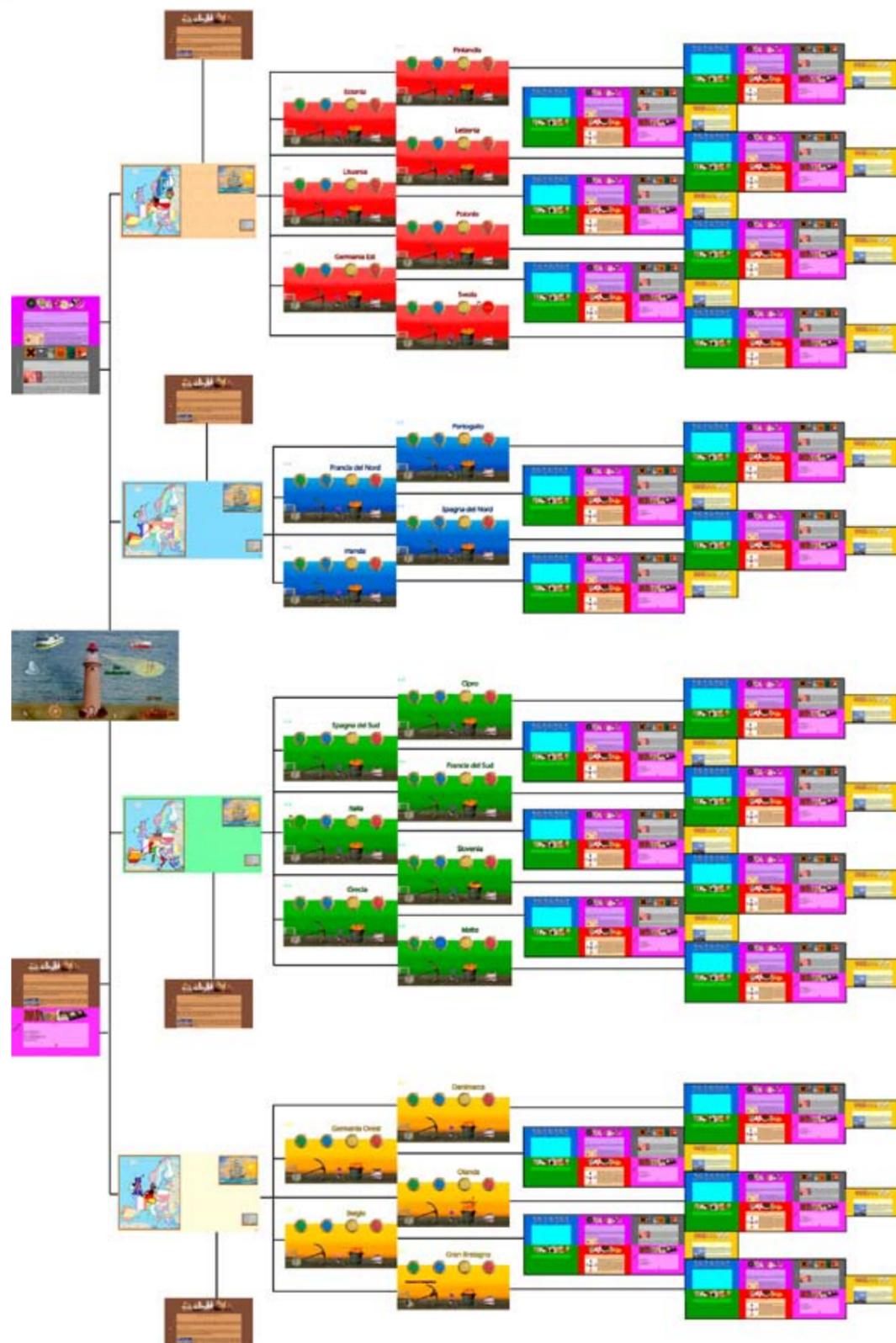


Index

Svolgere questo lavoro ci ha reso ancora più evidente come i collegamenti fra le pagine di un ipertesto somiglino al modo di pensare delle persone: le idee arrivano per analogia, non sempre per riflessione accurata. Seguendo il flusso dei nostri pensieri abbiamo collegato un concetto ad un altro, una pagina ad un'altra. Questo concetto diventa più evidente considerando la mappa dell'ipertesto risultante:



## La "mente" di Internet: gli ipertesti



Mappa del sito



## Internet nella mente: alienazione e solidarietà



### Internet Addiction Disorder

Come ogni innovazione nella storia dell'uomo, la scoperta di Internet ha determinato conseguenze favorevoli e sfavorevoli. Fra queste ultime, una è la dipendenza da Internet, un disturbo ossessivo-compulsivo noto in psichiatria con il nome di IAD (*Internet Addiction Disorder*). Il termine è stato coniato nel 1997 ed è comparabile al gioco d'azzardo patologico. Ivan Golberg, maggior esperto nel campo, sta attualmente facendo pressioni perchè questo tipo di dipendenza venga inclusa nel DSM (*Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*), manuale che contiene descrizioni e sintomi di più di 370 disturbi mentali ed è pertanto il più usato da medici e psichiatri di tutto il mondo. Queste pressioni hanno portato a notevoli critiche: da un lato si schierano molti medici statunitensi che vorrebbero che la cura per questa patologia nei loro pazienti sia detraibile dalle assicurazioni mediche degli stessi; altri invece sottovalutano questo tipo di dipendenza sostenendo che non si possa ritenere una vera e propria malattia.

La dipendenza da Internet non è unitaria, comprende quattro tipi di dipendenza: dipendenza *cibersessuale* (gli utenti scaricano e commerciano materiale pornografico, oltre a frequentare assiduamente *chat-room* per soli adulti); dipendenza ciber-relazionale (gli utenti si fanno coinvolgere dalle relazioni online, ritenendo spesso più importanti gli amici virtuali di quelli reali o della famiglia); *Net Gaming* (dipendenza dal gioco online) che comprende a sua volta il gioco d'azzardo patologico, i videogame e lo shopping compulsivo (casinò online e i siti delle case d'asta fanno spesso perdere ingenti somme di denaro agli utenti); sovraccarico cognitivo per via della ricchezza di dati disponibili (gli utenti passano talmente tanto tempo a gestire e cercare informazioni su internet da arrivare a calare nel rendimento lavorativo e nella vita quotidiana).

Ciò che porta un utente a passare dal normale utilizzo del web all'eccesso si può anch'esso dividere in quattro categorie di elementi: una psicopatologia preesistente (dipendenze preesistenti, depressione, disturbi ossessivi-compulsivi, disturbi bipolari, gioco d'azzardo patologico...); una condotta a rischio (tendenza all'eccesso che porta ad un eccessivo consumo, fino a ridurre le esperienze di vita reale); eventi sfavorevoli casuali nella vita della persona (che portano ad usare Internet come valvola di sfogo); le potenzialità proprie dell'uso di Internet (l'anonimato, il senso di onnipotenza che possono degenerare anche in pedofilia o creazione di false identità).

Si sentono spesso attraverso i *mass media* storie di ragazzini solitari e confusi, soliti a frequentare *chat-room* in cui incontrare amici, portati a pensare di star comunicando con una persona della stessa età per poi scoprire, spesso in circostanze pericolose, che si tratta invece di un adulto; oppure persone che hanno perso risparmi di una vita in casinò online.





## Internet nella mente: alienazione e solidarietà

### L'alienazione

Molti filosofi hanno parlato del concetto di alienazione, a partire da Hegel, proseguendo con Feuerbach e Marx. Ognuno di essi ne ha data una propria interpretazione:

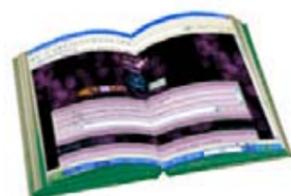
Per Hegel, vissuto dall'1770 all'1831, l'alienazione del moderno deriva dal fatto che la modernità è scissione (fra natura e spirito, fra uomo e società...), manca l'armonia che giaceva negli uomini antichi. L'uomo è sradicato dalla natura, ma del resto non si riconosce neanche nella società. L'alienazione, per definizione, è un estraniarsi dello spirito a se stesso, e avviene quando questo si proietta al di fuori di se.

Feuerbach, esponente della "sinistra" hegeliana, riprende questo concetto esponendo le sue riflessioni su come l'alienazione sia la proiezione in visione mitica (divina) delle qualità positive dell'uomo. L'uomo aliena un suo bisogno di perfezione ideando un'entità perfetta creatrice di tutte le cose. Il mistero della teologia quindi, per Feuerbach, è l'antropologia.

Marx sostenne che l'alienazione che sta alla base di tutti gli altri tipi di alienazioni è quella economica. L'alienazione è infatti in stretta connessione con le condizioni economiche e sociali del lavoro degli operai, dal rapporto fra padrone e operaio. È quindi di natura strettamente economica, perché l'operaio non viene pagato per quello che realmente produce; è esistenziale, dato che l'uomo nel sistema fabbrica è solo un elemento che non partecipa realmente al processo di produzione; è anche meccanica perché quello che l'uomo aiuta a produrre ha il suo arrivo nelle mani di un'altra persona.

La possibilità di parlare con persone che non conosciamo provenienti da tutto il mondo (restando nella comodità della nostra stanza) permette infinite possibilità di conoscenza e scambio culturale. Quando il mezzo più rapido per acquisire informazioni era la televisione, si ricevevano *input* indiscutibili, già filtrati dalla mente di qualcun altro; su internet invece possiamo trovare migliaia di aspetti diversi del medesimo argomento e scegliere quello che ci è più congeniale, per quanto assurda possa essere la nostra visione del mondo troveremo certamente qualcuno che la pensa come noi. Non ci si può allora sorprendere che le persone diventino dipendenti da quel mondo, o che cresca il numero di sette: la possibilità di fingere di essere qualunque cosa si vuole, una persona di qualunque età, sesso e aspetto, può essere intossicante; si può arrivare a non distinguere più nettamente quale sia la vita reale e quale sia quella virtuale.

Nel 2003 la società americana Linden Lab ha creato "Second Life", una comunità virtuale tridimensionale, una vera e propria seconda vita in cui un utente (definito "residente") crea una copia di se stesso all'interno del gioco. Questo poi trova un lavoro, una casa, una serie di



## Internet nella mente: alienazione e solidarietà

conoscenze di altri residenti che conserva tramite una rubrica telefonica. Tutto quanto è svolto come una persona normale nella vita vera, ma su Internet, dove si può essere quello che si vuole. Attualmente partecipano alla creazione di *Second Life* più di 6 milioni di persone in tutto il pianeta, e i dati creati dagli utenti ammontano a 34 *Terabyte* (circa 600 volte la memoria di un normale Personal Computer). L'utente inoltre gode dei diritti d'autore su tutto ciò che crea, e può quindi venderlo all'interno del gioco ad altri utenti. Ma la particolarità unica e più discussa è che i soldi guadagnati su *Second Life* possono essere convertiti in soldi veri, e viceversa. Molti residenti che nella vita reale sono programmatori 3D hanno guadagnato ingenti somme di denaro vero in questo modo, portandolo ad essere una "seconda vita" a tutti gli effetti. Inoltre, date le infinite possibilità che un tale programma (ormai non più definibile "gioco") propone, accadono anche altri eventi fino a qualche anno fa impossibili. Un esempio è dato da Luca Nesti, un cantante italiano realizzatore di colonne sonore ed eventi d'avanguardia quali il viaggiare per l'Italia in un tir pronto a trasformarsi in un palcoscenico in cui esibirsi; il 14 dicembre 2006 ha stupito il suo pubblico guadagnandosi il tutto esaurito per un concerto "dal vivo" tramite il suo alter-ego di *Second Life*, per animare la serata ai residenti del suo quartiere virtuale.



Esempio di socializzazione in Second Life





## Internet nella mente: alienazione e solidarietà



La costruzione dell'alter-ego



Altro esempio di socializzazione in Second Life

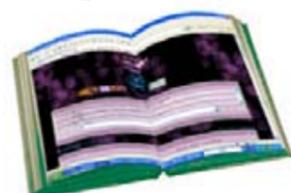
La linea che divide la finzione dalla realtà si è assottigliata molto in questi ultimi anni. Nel mondo dell'etere nascono relazioni, amicizie e quant'altro, ma al contempo nascono dibattiti riguardanti che definizione si possa effettivamente dare a questi rapporti, nati da uno schermo.

Ma la risposta spesso è più semplice di quella che si può immaginare: qualcuno è fortunato e qualcuno no, anche se spesso è la seconda risposta a dominare; non si può sapere chi sta realmente dall'altra parte del monitor, un utente può sembrare la propria anima gemella ed essere in realtà un mostro pronto ad aggredire appena si fa cadere la barriera della razionalità.

La barriera cade quando ci si convince che la propria vita può essere sostituita da una migliore creata in rete. Ma questa realtà virtuale dovrebbe essere usata per i vantaggi che realmente porta: temporanea evasione, luoghi di confronto, modi per esprimersi.

### La solidarietà

Shopenhauer, filosofo nato nel 1788 a Danzica, sosteneva che la vita è un vano oscillare tra dolore e noia. Questo perché la vita è volontà, volontà di vivere, e quindi anche desiderio, e di conseguenza dolore per la mancanza dell'oggetto desiderato; ma una volta raggiunto l'oggetto del nostro desiderio, e appagato la nostra volontà, sopraggiunge la noia. Sosteneva inoltre che quando l'uomo comprende tutto questo può intraprendere un percorso di redenzione attraverso l'arte e l'ascesi che lo liberano dai bisogni. Passaggio fondamentale dell'ascesi, è comprendere che il proprio dolore è analogo a quello degli altri, e arrivare a provare carità,



## Internet nella mente: alienazione e solidarietà

puro e sincero amore per gli altri.

Una comunità virtuale, per definizione, è una comunità di persone interessate ad un argomento comune che comunicano attraverso Internet. Non è quindi limitata al luogo di provenienza, e nemmeno alla nazione, chiunque può partecipare in qualunque momento, lasciando i messaggi su *forum* (struttura informatica che contiene discussioni fondate dagli utenti, ai quali loro stessi partecipano con interventi), *chat room* (in cui il dialogo avviene in tempo reale) e programmi di *instant messaging* (simili alle *chat*, ma invece di avvenire su un sito internet avvengono tramite un programma, come il noto *MSN Messenger*, installato sul proprio computer ma collegato alla rete). L'unica cosa che tende a essere selettiva in una comunità virtuale è la conoscenza di una lingua comune per esprimersi, e data la recente diffusione della lingua inglese le comunità hanno avuto una tendenza all'espansione.

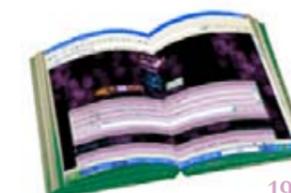


Esempio di forum largamente frequentato e costituente una comunità virtuale

Mentre una *chat room* costituisce tendenzialmente uno svago temporaneo, un modo di riempire qualche ora di tempo libero, un forum costituisce un momento di evasione e scambio sociale, in cui ci si aiuta e si impara dagli altri. Essendo statico, un *forum* costituisce un archivio di conoscenze da cui attingere in qualunque momento, ad esempio esistono molti forum di aiuto per l'utilizzo di programmi o altro in cui un utente apre una discussione per porre una domanda e qualcuno gli risponde. Esistono inoltre i *blog*, "diari" personali pubblicati sul web in cui l'utente proprietario inserisce messaggi che vengono visualizzati in ordine cronologico, e molti *blog* consentono ai visitatori di esporre commenti, i cosiddetti feed-back, se sono stati particolarmente coinvolti e si sentono di voler essere utili agli altri.



Esempio di socializzazione in un forum





## Internet nella mente: alienazione e solidarietà

Certe volte accade che la comunità virtuale di un *forum* sia così legata da trasportarsi su un programma di *Instant Messaging* per avere maggiore contatto, o che i visitatori di un blog chiedano l'indirizzo del programma al proprietario per conoscerlo meglio, attirati da ciò che scrive.

Tutti questi mezzi hanno ampliato le comunità virtuali dei programmi di *Instant Messaging*, in cui il proprietario del computer ha una sorta di rubrica con cui vede se gli altri utenti della comunità (persone note, che hanno volontariamente dato il loro indirizzo di rintracciamento per poter essere contattate) sono connessi a Internet e hanno il dato programma acceso, e così con un semplice doppio-click può comunicarvi in tempo reale in via scritta o anche parlata e visiva (tramite un microfono e una *webcam*). Persone da tutto il mondo possono, con una sola connessione ad Internet ed un computer neanche particolarmente potente, contattare i propri cari e amici situati ovunque, e soprattutto gratuitamente.

Il comportamento più usato dai frequentatori di queste comunità è di mantenere tutto su piano virtuale, il più delle volte perché è proprio una fuga dalla realtà ciò che cerchiamo, e portare il nostro rifugio in ciò da cui stiamo fuggendo è controproducente.

Ma alle volte nascono splendide amicizie, perché si va oltre la separazione mentale fra reale e virtuale e ci si rende conto che probabilmente il motivo per cui il nostro ambiente reale non ci è congeniale è perché non è un ambiente fatto per noi, e dovremmo semplicemente trovarne un altro; si prova a portare il nuovo ambiente momentaneamente virtuale nella realtà, e vedere come ci si sente. In un certo senso è un'alternativa più facile a quella che era la possibilità di agire prima di internet: quando non vi erano altre possibilità, se una persona non si trovava bene nel proprio ambiente ne provava uno nuovo, e così via fino a trovare una rete di amicizie e compagnie che la facessero stare bene con se stessa; ora si possono provare nuovi ambienti e modi di relazionarsi alle persone senza spostarsi da casa, e quando si capisce cosa è giusto per noi lo si cerca anche nella realtà. Il punto fondamentale che, comunque, permette di trasformare un luogo di evasione in una fonte di amicizie sincere è il passaggio da virtuale a reale.

Può sembrare riduttivo parlare di amicizie e comunità *on-line*, soprattutto dopo aver analizzato i rischi dell'eccesso e dell'alienazione dalla vita reale; si provi però a pensare a chi una vita normale non è in grado di averla: ragazzi con problemi di handicap; dislessia grave, impossibilità ad esprimersi, paralisi; o anche semplicemente eccessiva timidezza e altri problemi a socializzare; tutte persone che nella vita reale verrebbero isolate o sottovalutate. Ma su internet non si può sentire un'eventuale incertezza della voce, una pronuncia sfasata, la balbuzie, non si può vedere una sedia a rotelle, una deformazione o semplicemente un aspetto poco gradevole; un utente viene considerato solo per le parole che scrive, e niente di più.



## Internet nella mente: alienazione e solidarietà

Questo non significa certo che chi è impossibilitato ad avere una vita sociale regolare può rifarsi su una comunità *on-line*, ma può certamente trovarvi un momento di evasione e rassicurazione. Inoltre, un periodo fondamentale nello sviluppo di un adolescente è il prendere coscienza dei propri limiti e delle proprie potenzialità, e Internet permette di sperimentare entrambe in modo pieno anche quando la società non lo consente. Prendiamo come esempio un ragazzo, magari semplicemente timido di natura e per tanto isolato nelle amicizie, egli tenderà a sentirsi diverso ed escluso; su una qualunque comunità virtuale può far sentire la propria voce, ricevere conferme e complimenti, prendere fiducia di ciò che sa fare per poi sfruttarla nel mondo reale.



## L'“inetto” del nuovo millennio, la velocità e il linguaggio

Ciò che Svevo all'inizio del Novecento considerava inetto, ora non sarebbe più tale, poiché la società e lo sviluppo di internet hanno consentito un'apertura mentale che un secolo fa era totalmente sconosciuta. Persone con sensibilità differenti dalle più comuni possono ugualmente trovare il loro posto in cui esprimersi, e trovare altri utenti con cui condividere i loro pensieri. Molti ragazzi ad esempio ritagliano un loro spazio personale creando un *blog*, e ricevendo commenti da altri utenti iniziano a formare quella rete di contatti con cui potranno sempre avere un momento d'evasione quando la società li soffoca.

Ai nostri tempi, i veri inetti sono quelle persone che, oltre ad una differente sensibilità, per disponibilità o capacità non possono accedere a *internet*: questioni di elasticità mentale, anzianità, eccessivi problemi economici o sottosviluppo del proprio paese precludono ad una persona l'accesso a questo mondo virtuale, e di conseguenza un'enormità di conoscenze e possibilità di esprimersi.

Entro breve tempo è quasi certo che saranno considerabili “inette” tutte le persone impossibilitate ad accedere ad internet: già ora un'attività economica, dal lavoratore in proprio alla grande industria, senza un sito internet reperibile tramite motore di ricerca in cui esporre i propri prodotti, prezzi e servizi può considerarsi isolato da una buona parte di potenziali clienti; le enciclopedie sono molto costose e non tutti possono permettersene, quindi i ragazzi devono continuamente rivolgersi ad internet per le ricerche scolastiche; le poste si sono rallentate, occorre molto tempo per l'arrivo di una lettera, se poi l'indirizzo è incorretto la lettera torna al mittente impiegando ancora più tempo, ma una mail è immediata come immediato è l'avviso di impossibilità di recapito; su internet si possono trovare mappe stradali e tragitti da una città all'altra, sempre aggiornate e rapide, mentre senza si rallenta la ricerca su mappe cartacee e indicazioni di sconosciuti; per non parlare del costo che ormai hanno le telefonate, mentre tramite i programmi di *instant messaging* e un microfono si può telefonare ai propri cari indipendentemente dalla distanza, anche da altri stati.

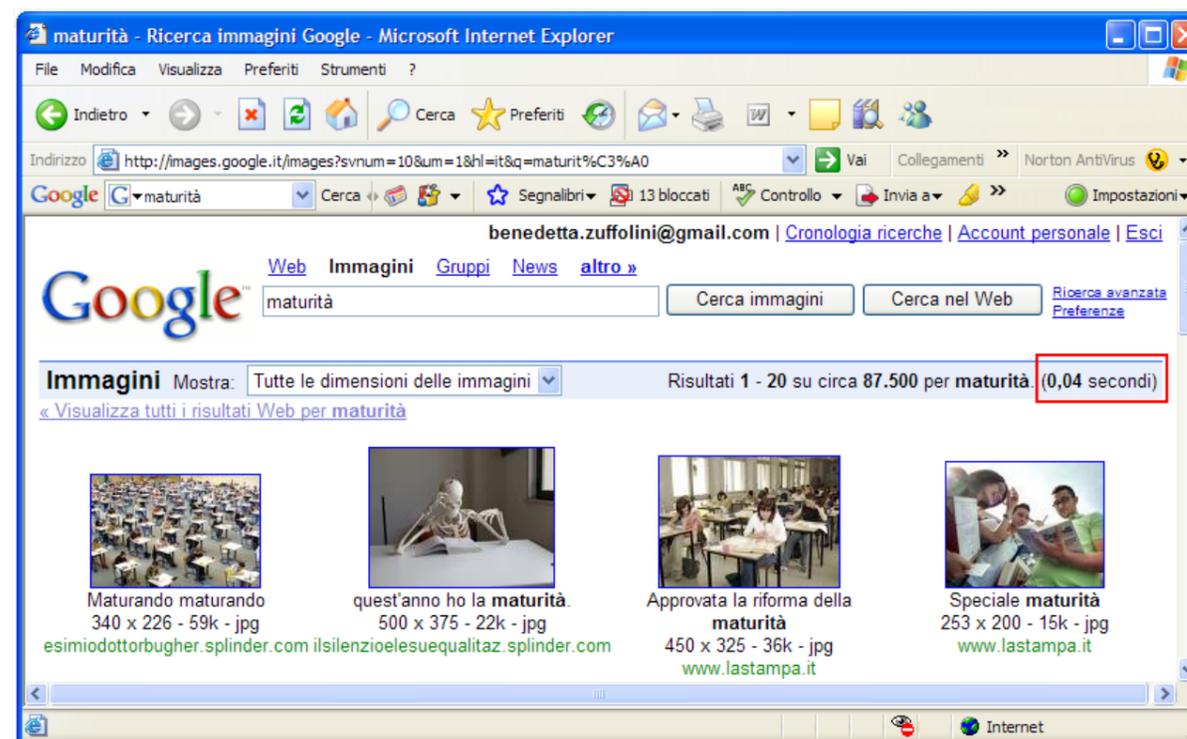
### La velocità

Nel “Manifesto del futurismo” del 1909, Filippo Tommaso Marinetti scrive “Noi affermiamo che la magnificenza del mondo si è arricchita di una bellezza nuova: la bellezza della velocità”. Fra i punti principali dell'ideologia futurista si trovano infatti velocità e tecnologia, “il passo aggressivo, l'insonnia febbrile, il passo di corsa”. Nonostante il movimento abbia avuto una durata relativamente scarsa, dal momento che celebrava alla guerra e con la seconda guerra mondiale ogni certezza è crollata, per certi versi è ritornato con la diffusione di internet. Si pensi di dover cercare un concetto su un'enciclopedia, impiegando molto tempo a leggere



## L'“inetto” del nuovo millennio, la velocità e il linguaggio

ogni cosa che quel concetto può significare prima di trovare quello che stiamo cercando, e si pensi ora di usare il noto motore di ricerca Google: una media di 0,09 secondi. Ma soprattutto se non si deve cercare una spiegazione, piuttosto un'immagine: una media di 0,16 secondi su Google per pagine su pagine di immagini, mentre con altri mezzi occorrerebbe cercare assiduamente fra riviste e giornali, finendo probabilmente col non trovare quello che si cercava. Del resto è quasi scioccante pensare di avere a disposizione qualunque informazione si può volere in 0,09 secondi.



Esempio di ricerca immagini su Google

Il discorso non vale ovviamente solo per le ricerche, ogni cosa su internet si può avere quasi istantaneamente: messaggi dai propri cari; oggetti che non si trovano nei negozi o che arrivano da altre nazioni; informazioni su scuole, aziende, persone e tanto altro.

Questo dato ha, inoltre, certamente variato la nostra velocità di apprendimento, a prezzo probabilmente della qualità. Ora le persone possono scoprire quello che vogliono in breve tempo, ma non si può dire che lo conoscano veramente o nei dettagli; si può dire che anche la memoria dei frequentatori di internet ora somigli a una rete di brevi nozioni, mentre in tempi passati poteva essere più simile ad un armadio con pochi cassette, ma colmi fino a all'orlo di informazioni dettagliate sullo stesso argomento.



# L'“inetto” del nuovo millennio, la velocità e il linguaggio

## Il linguaggio

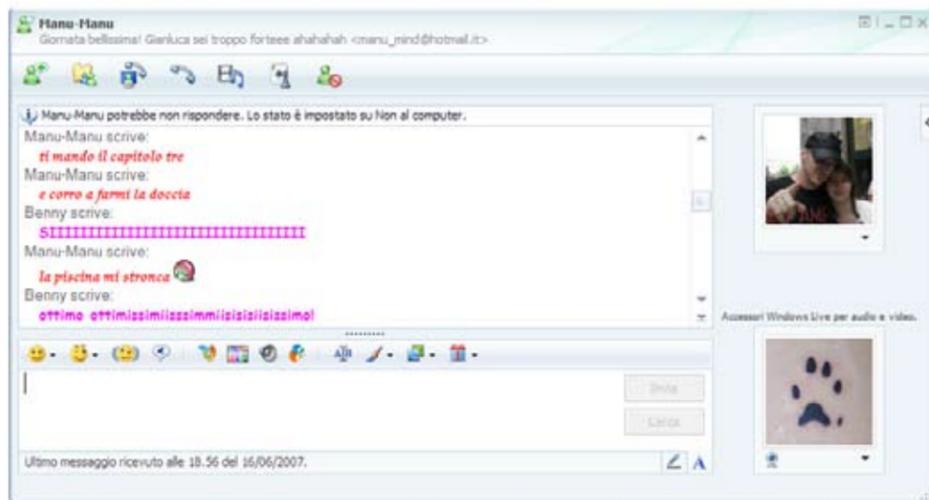
Gli utenti di internet hanno comunemente e spontaneamente iniziato ad utilizzare un gergo, molto spesso derivante dall'inglese per risparmiare movimenti sulla tastiera (e quindi aumentare la velocità). Spesso anche i nomi vengono scritti in minuscolo, poiché per il maiuscolo occorrerebbe spingere un altro tasto (rallentandosi) e viene riservato nei casi in cui si vuole aggiungere enfasi. Molto spesso vengono usati acronimi (come LOL che sta per “Laughing Out Loud”, “ridendo sonoramente”), abbreviazioni di parole (CMQ che sta per “comunque”), e soprattutto le “faccine” o *emoticon*.



Alcune emoticon di MSN Messenger

Questa tipologia di scrittura, se portata all'eccesso, può disabituare una persona a parlare in italiano regolare, sia riguardo la grammatica sia riguardo la struttura logica di una frase. Tuttavia ha il lato positivo di contribuire al senso di unione di una comunità virtuale, spesso infatti capita che in una comunità nascano certe parole, diverse dalle altre comunità. Inoltre non è automatico che il frequentare internet significhi parlare esclusivamente nel suo gergo, a dire il vero la maggior parte delle comunità virtuali più

grandi si forma intorno a *forum* di *fanfiction*: storie con protagonisti i personaggi di una serie televisiva e per trama una proposta di episodio o un proseguimento della serie per come l'autore avrebbe voluto vederla, spesso sono componimenti lunghi anche un centinaio di cartelle e correttamente scritti, che danno l'opportunità all'autore di esprimersi come scrittore e ricevere i *feedback*.



Esempio di conversazione in gergo fra utenti

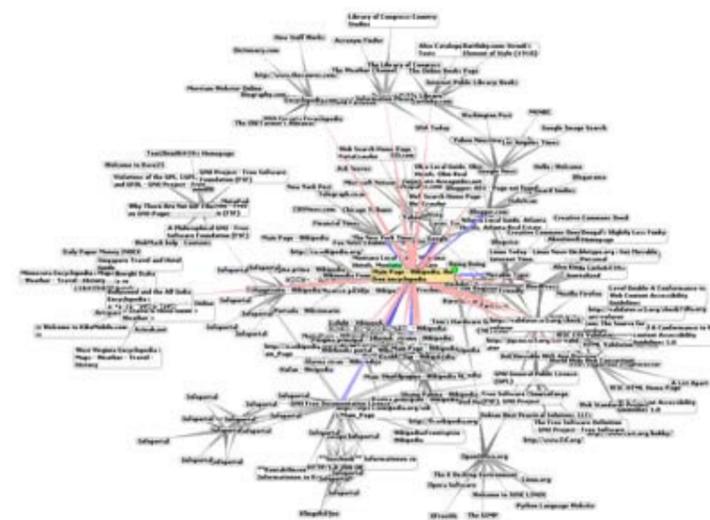


# La “mente” di Internet e la nostra mente

Non c'è più nessuno che muore perché non è abbastanza intelligente, quindi la graduale costruzione del cervello dell'uomo moderno può considerarsi finita. La tecnologia si sta sostituendo alla selezione naturale.

Ad esempio: un vecchietto oggi può correre più veloce di un giovane Homo Habilis grazie ad un'auto, o sollevare più peso di un Erectus grazie ad una gru. Lo sport, dove ancora potrebbe valere la selezione naturale, ormai è solo un hobby. Ora si può vedere e sentire a migliaia di chilometri di distanza con un telescopio e una radio.

Attraverso l'educazione è aumentata a dismisura la possibilità di sviluppare le capacità mentali, eliminando la selezione genetica in questo senso. La forza ora non è più fisica ma culturale e tecnologica, emerge chi ha più successo nel gruppo o popolazione in cui vive (non chi è più forte o ha più figli): i geni di una persona possono non essere presenti nelle generazioni successive, ma ci saranno le sue scoperte, le sue idee...



Parte della rete di Internet



Parte della rete di neuroni

Come è ormai chiaro, la rete Internet si può paragonare per analogia alla struttura del nostro sistema nervoso. Più nello specifico, si rifletta sul fatto che le principali caratteristiche del cervello (internet) sono dettate da un programma genetico (linguaggio di programmazione) che agisce in modo che tutti i cervelli funzionino allo stesso modo. Ma i geni non lavorano in solitudine: già da quando l'embrione si sviluppa, ci sono elementi come l'alimentazione della madre, l'aria che respira e il suo stile di vita influiscono sullo sviluppo del cervello (come il genere di azienda, l'argomento e il logo influiscono su veste grafica e struttura, per non parlare dello stile personale del programmatore). Da qui si arriva al nostro organo di 1,4 kg composto da 100 miliardi di neuroni, come si arriva alla nostra rete globale composta da miliardi di *link*.





## La “mente” di Internet e la nostra mente

I motori di ricerca come il notissimo Google possono essere paragonati all'ippocampo, la parte del nostro cervello che gestisce la memoria esplicita; l'interfaccia utente è come l'area di espressione del linguaggio.

Inoltre, il cervello dal punto di vista anatomico viene distinto in 3 regioni: il *romboencefalo* gestisce le funzioni necessarie a rimanere in vita (come il respiro e battito cardiaco), analogamente a come il *server* è vitale per tutta l'architettura di internet; il *mesoencefalo* è implicato nel mantenimento di uno stato d'allerta come la fuga di fronte ad un ostacolo, proprio come ogni *browser* ha un sistema interno di protezione; e il *proencefalo*, che coordina processi mentali e comportamentali complessi come capacità di apprendimento e memoria, come il *server* gestisce e coordina i dati creando le pagine web dinamiche, che permettono a internet non solo di fornire informazioni ma anche di apprenderle e classificarle in archivi complessi.

I neuroni, alla base di tutto il nostro sistema nervoso, sono cellule che prendono parte ad attività molto differenti tra loro: i cinque sensi, i sentimenti, il linguaggio. Sono entità anatomiche indipendenti che vengono in contatto tramite collegamenti: le sinapsi. I neuroni hanno un corpo cellulare (<body>), molti dendriti e un assone (analogo ai *link*), Grazie a queste connessioni di possono formare gruppi di cellule che lavorano insieme per un particolare scopo, come gli ipertesti.



## Webgrafia

Per le informazioni su *Internet Addiction Disorder* e per nozioni più approfondite sull'encefalo, alienazione per i tre filosofi e definizioni ufficiali di forum, chat, blog e programmi di *Instant Messaging*:

Wikipedia Italia

<http://www.wikipedia.it>

Per approfondimenti su *Internet Addiction Disorder*:

Sito ufficiale della Società Italiana di Intervento sulle Patologie Compulsive

<http://www.siipac.it/newaddictions/testinternetaddictiondisorder.htm>

Come fonte di immagini esempio su una comunità virtuale frequentata sono state scattate stampe di:

Forum William the Bloody Stories

<http://williamthebloodystories.forumfree.net/>

Come fonte di immagini su Second Life, Mosaic, Rete di Internet, rete di neuroni

Google Immagini

<http://images.google.it/>

Come esempio di dialoghi con gergo e uso delle emoticon sono state scattate stampe di:

MSN Messenger

Tutto il resto sono immagini prese direttamente da stampe dei miei programmi o mie riflessioni personali.

