

Ancora un altro stimolante fascicolo da analizzare! Questo allegato contiene tre articoli e un'introduzione, tutti a firma di **Marco Guastavigna**. Non è un volume collettaneo, ma una raccolta di contributi dello stesso autore.

Marco Guastavigna si presenta come un **"ricercatore inopportuno"** e **"libero dall'opportunismo"** con una posizione politica radicale, critico nei confronti del modello capitalistico e dell'oligopolio del capitalismo di piattaforma<sup>111</sup>.

Procederò quindi ad analizzare i concetti espressi, suddividendoli in *Originali* (gli inquadramenti critici o propositivi dell'autore) e *Scontati* (i concetti ampiamente riconosciuti nel dibattito sociotecnologico, come implicitamente riconosciuto dall'autore stesso).



## Concetti Originali e Scontati (Marco Guastavigna)

### 1. Inquadramento Critico e Denuncia ("Scontati" secondo l'Autore)

Marco Guastavigna riconosce esplicitamente che molti concetti critici, pur veri, sono ormai **"scontati"** o fanno parte di un **"lessico egemonico"** che deve essere superato per un'azione politica efficace<sup>222</sup>.

Categoria	Concetti Scontati / Ricorrenti (nel dibattito)
Digitalizzazione	La <b>"DAD"</b> (Didattica a distanza) e la <b>"DID"</b> (Didattica digitale integrata) come acronimi assolutizzati e superficiali che celano la mancanza di articolazione e la lesione dell'autodeterminazione professionale [26, 27].
Neoliberismo / Capitalismo Digitale	L' <b>"innovazione"</b> e la <b>"distruzione creatrice"</b> ( <b>disruption</b> ) in salsa scolastica come cardini della cultura neoliberista [28, 29]. Il <b>capitalismo di piattaforma</b> e l' <b>oligopolio</b> (GAFAM) che agiscono in nome del valore economico e della colonizzazione dell'istruzione [14, 19, 20, 282]. L' <b>estrazione di valore dai dati personali</b> e la <b>profilazione coatta</b> [63]. Il <b>modello tecno-liberista</b> fondato sul codice proprietario, la rendita da

	brevetti e il segreto industriale [63].
<b>Intelligenza Artificiale (IA)</b>	L'espressione " <b>Intelligenza Artificiale (generativa)</b> " è una formulazione da accantonare e un " <b>marketing lessicale</b> " [226, 229]. L'IA come " <b>macchine statisticopredittive</b> " basate sulla correlazione e sull'elaborazione di <b>BigData</b> [80, 233, 236]. Il fatto che le macchine non pensano è un concetto " <b>scontato</b> " che non dovrebbe essere il punto di arrivo della discussione [231, 232].
<b>Critica all'Opposizione</b>	L'opposizione all'egemonia tecno-liberista è " <b>ASFITTICA E STRUTTURALMENTE PERDENTE</b> " perché usa il medesimo linguaggio e le medesime infrastrutture di coloro di cui si considera avversaria [55, 57].

## 2. Inquadramento Concettuale Originale e Proposte (Originali)

L'originalità di Guastavigna risiede nella sua proposta di un'alternativa radicale e nella ricettualizzazione del dibattito, in particolare sul ruolo della conoscenza.

Categoria	Concetti Originali / Propositi (di Guastavigna)
<b>Infrastruttura del Sapere</b>	<b>"Infrastruttura logistica della conoscenza"</b> : Concetto che sostituisce la vaga espressione "il digitale" e l'IA, per inquadrare la diffusione pervasiva di apparati di circolazione, accumulazione, organizzazione e ridistribuzione del sapere, con una chiara vocazione capitalistica, estrattiva ed energivora [237, 238, 239, 244, 246].
<b>Metodo Critico</b>	<b>"Comprensione Sobria"</b> : Un approccio alla "logistica della conoscenza" che è <b>radicalmente critica, de-polarizzata, analitica e multifattoriale</b> , tesa a elaborare un lessico e quadri concettuali <b>autonomi ed emancipanti</b> [215, 219, 245].

<b>Alternativa Tecnologica</b>	" <b>Tecnologie conviviali</b> ": L'alternativa pratica ai dispositivi estrattivi. Il loro scopo è la condivisione paritaria della conoscenza, lo sviluppo umano equo, la cooperazione non competitiva, il mutualismo e la sostenibilità [61]. Esempi includono <b>free software, motori di ricerca non profilanti</b> (DuckDuckGo, Qwant), e <b>fairphone</b> [62, 95].
<b>Autorialità Didattica</b>	" <b>Autorialità digitale sostenibile</b> " (diretta e di secondo livello): Un modello professionale che promuove l'uso di software libero, contenuti aperti, il controllo dei flussi di dati (non profilanti) e la compatibilità con diversi sistemi operativi, valorizzando tempi di elaborazione brevi e schemi operativi replicabili [94, 95, 96, 97, 98, 102].
<b>Nuove Competenze</b>	" <b>Metalettura</b> ": Una nuova forma di lettura in cui gli esseri umani consegnano materiali culturali a dispositivi interattivi (es. NotebookLM, Perplexity.ai) per scansionare, analizzare, classificare e avviare una conversazione basata sulle fonti fornite [390, 391, 395]. L'equilibrio " <b>fast/slow</b> " tra velocità esecutiva dei dispositivi e lentezza riflessiva umana è cruciale per l'attività culturale [388, 389, 404].
<b>Prospettiva Politica</b>	La necessità di trasformare la logistica della conoscenza da risorsa per la competizione individuale a " <b>servizio universale aperto, a controllo democratico e mutualistico</b> " e a " <b>bene comune</b> " [210, 374, 375].



## Numero di Autori Citati

Il conteggio si basa sugli autori citati nelle **note a più di pagina** dei tre contributi ("Contro la deriva...", "I predatori...", "Per una comprensione sobrlA#1, #2, #3").

- **Autori citati esplicitamente in nota:** 4

- Y. Katz <sup>3</sup>
- E. Esposito <sup>4</sup>
- K. Crawford <sup>5</sup>
- N. Cristianini <sup>6</sup>
- A. Casilli <sup>7</sup>
- AA. VV. (per il Dizionario Pluriverso) <sup>8</sup>
- S. Aliprandi <sup>9</sup>
- P. Dalprato <sup>10</sup>

- **Totale Autori Citati (in nota) in tutti gli articoli: 8.**
- **Richiami a proprie opere più estese:** L'autore non cita, in nota, propri volumi monografici ma rimanda ad **altri suoi articoli** facenti parte di serie di riflessioni più ampie (es. la trilogia "Per una comprensione sobrlA")<sup>1111111111111111</sup>.

Desideri approfondire una delle proposte pratiche, come le "tecnologie conviviali" o il concetto di "metalettura"?

Certo, approfondiamo i due concetti più propositivi di Marco Guastavigna: le **Tecnologie Conviviali** e la **Metalettura**.

---

## **Tecnologie Conviviali: Un'Alternativa Politica e Tecnica**

Marco Guastavigna utilizza il termine "tecnologie conviviali" per definire un insieme di dispositivi e pratiche che si pongono come un'alternativa radicale al modello dominante del tecnocapitalismo liberista.

### **Obiettivi e Valori**

Queste tecnologie non sono definite dalla loro funzione, ma dai loro obiettivi etici e sociali. Il loro scopo è:

- **Condivisione paritaria della conoscenza.**
- **Sviluppo umano equo.**
- **Cooperazione non competitiva e mutualismo.**
- **Sostenibilità economica e ambientale** (contrastando l'impatto ambientale dei dispositivi a "immaterialità mistificata").
- **Rinnovamento** (in senso costruttivo e non come *disruption* fine a sé stessa).

## **Contrapposizione al Modello Estrattivo**

Le tecnologie conviviali si contrappongono esplicitamente al modello tecno-liberista, il quale è fondato su:

- **Codice proprietario e segreto industriale.**
- **Rendita da brevetti.**
- **Obsolescenza tecnologica esasperata.**
- **Estrazione di valore** dai dati personali degli utenti sottoposti a **profilazione coatta**.

La contrapposizione politicamente significativa, per Guastavigna, non è tra "digitale sì" e "digitale no," ma tra **"dispositivi digitali a logistica estrattiva"** e **"dispositivi digitali a vocazione aperta e decentralizzata, non profilanti"**. Questi ultimi possono indirizzare verso l'emancipazione e l'autodeterminazione professionale e culturale.

## **Esempi Pratici**

L'autore suggerisce l'uso e la diffusione di:

- **Free Software** (software libero).
- **Motori di ricerca non profilanti** (es. DuckDuckGo, Qwant).
- **Fairphone** (telefoni eticamente prodotti).
- Concetti come **Open-source**, **Contenuti Aperti**, e **Creative Commons Licenses**.

---

## **Metalettura: Un Sisma Cognitivo**

La **Metalettura** è un concetto introdotto da Guastavigna per descrivere una nuova modalità di interazione con la conoscenza nell'era degli assistenti conversazionali strutturati.

## **Definizione e Funzionamento**

La Metalettura si configura come una **lettura "ordinaria"** affiancata da una lettura compiuta

dai "taccuini inter-attivi" o "apparati logistici della conoscenza" (come NotebookLM o Perplexity.ai).

In pratica, l'utente umano **consegna materiali culturali** (spesso multimediali) al dispositivo, il quale ha il compito di:

- **Scansionare, analizzare, classificare** i materiali forniti.
- Formulare **domande libere o quesiti automatizzati**.
- Richiedere **report, quiz, mappe, sintesi** di complessità differente.

## Il Ruolo del Dispositivo e dell'Umano

Questo processo avvia una **conversazione** tra l'utente e l'apparato, che si arricchisce di analisi, confronto e interpretazione. La Metalettura è una forma di **ricerca propedeutica ed euristica** che aiuta ad affrontare l'**iper-complessità dei saperi** e l'**overload informativo**.

Tuttavia, il dispositivo fornisce solo la preparazione del terreno; la **supervisione umana** resta fondamentale:

- **Guida Epistemologica:** L'agente umano deve guidare il processo e interpretare criticamente gli esiti, mantenendo una **postura attiva e riflessiva**.
- **Equilibrio Fast/Slow:** La Metalettura consente di **velocizzare** gli aspetti esecutivi e ripetitivi (il *fast*) ma **richiede attenzione e lentezza** nel concepire le indicazioni progettuali (*slow*).

## Potenziale Emancipativo

Se gestita in modo **partecipato, dialogico, aperto e trasparente**, la Metalettura può:

- Attenuare la preminenza del testo scritto in favore di **forme comunicative multimediali**.
- Potenziare i **processi metacognitivi**.
- Rispettare **stili cognitivi e background culturali differenti**, democratizzando l'accesso alla conoscenza in senso mutualistico.

In sintesi, la Metalettura è la via per un **uso autonomo ed emancipato** degli apparati logistici, a patto che questi ultimi siano gestiti con l'approccio critico e mutualistico promosso dalle Tecnologie Conviviali.

Desideri che analizzi le implicazioni politiche dell'"**Autorialità digitale sostenibile**" nel contesto di queste due visioni?

Capisco, vuoi che analizzi le implicazioni politiche del concetto di "**Autorialità digitale sostenibile**" nel quadro delle **Tecnologie Conviviali** e della **Metalettura** proposte da Marco Guastavigna.

---

# 💡 Autorialità Digitale Sostenibile: Implicazioni Politiche ed Emancipative

L'autorialità digitale sostenibile, articolata in modalità "diretta" (produzione personale e mutualistica di materiali) e "di secondo livello" (selezione e adattamento consapevole di contenuti in rete), è un pilastro della contro-strategia di Guastavigna.

Essa non è solo una scelta metodologica o tecnica, ma un **atto politico di resistenza** che si muove lungo tre direttive principali:

## 1. ✕ Conflitto con l'Oligopolio e l'Economia della Rendita

L'atto di scegliere un'autorialità sostenibile è una dichiarazione di conflitto contro il modello di business dominante:

- **Rifiuto della Logica Proprietaria:** Privilegiare il **software libero** e i **contenuti aperti** (Creative Commons) significa negare la rendita da brevetti e il segreto industriale che alimentano gli oligopoli del tech.
- **Disattivazione della Sorveglianza:** Il controllo sui **flussi di dati** messi in movimento e la preferenza per dispositivi **non profilanti** (Tecnologie Conviviali) disattivano l'estrazione di valore dagli utenti (il "lavoro gratuito") come *asset monetario*.
- **Eco-Responsabilità:** Curare la sostenibilità ambientale dei propri elaborati e l'uso di dispositivi come il Fairphone mira a **contrastare l'impatto ecologico** del digitale a "immaterialità mistificata".

## 2. 🏛️ Riconquista dell'Autodeterminazione Professionale e Culturale

L'autorialità sostenibile è la via per riaffermare la sovranità del soggetto (insegnante, ricercatore, utente) sulla propria prassi:

- **Contro la Dequalificazione:** L'uso di un **linguaggio autodeterminato e analitico** e la pratica del confronto e del mutualismo combattono la **gerarchizzazione tecnocratica** (es. i livelli di padronanza del DigCompEdu) e la riduzione dell'insegnante a "**impiegato esecutivo di un'istruzione standardizzata**".
- **Riaffermazione del Mezzo:** Scegliere i dispositivi più adatti e definire ipotesi in contesti specifici significa restituire al digitale il ruolo di **mezzo** per obiettivi definiti, anziché il ruolo di **fine** (il "digitalismo" o il tecno-entusiasmo acritico).
- **Potenziamento Metacognitivo:** La pratica dell'autorialità (soprattutto nella modalità di **Metalettura fast/slow**) richiede una **costante postura attiva e riflessiva**,

fondamentale per interpretare e riutilizzare criticamente i contenuti proposti dagli assistenti, potenziando i processi metacognitivi e contrastando la delega in bianco.

### 3. Trasformazione della Conoscenza in Bene Comune

Il fine ultimo è politico, mirando a un cambio di paradigma nella "logistica della conoscenza":

- **Servizio Universale Mutualistico:** L'autorialità sostenibile è concepita per incrementare l'accessibilità e la comprensibilità dei materiali, trasformando l'infrastruttura logistica della conoscenza da risorsa per la **competizione individualistica** a **zona di sviluppo cooperativo e mutualistico**, incrementando la **condivisione paritaria** del sapere come **bene comune**.
- **Inclusione e Pluralità:** Produrre materiali compatibili con qualsiasi sistema operativo, crossmediali e multimodali (adattabili a diversi stili cognitivi) mira alla **democratizzazione della conoscenza** e all'incremento delle opportunità di apprendimento per tutti, in un'ottica intenzionalmente **inclusiva e pluriversale**.

In sintesi, l'autorialità sostenibile è il **gesto pratico** che congiunge l'utopia critica delle Tecnologie Conviviali (il **bene comune**) con l'esercizio intellettuale della Metalettura (la **supervisione critica**), fornendo una bussola per un'azione politica **autonoma e non subordinata** nel contesto della digitalizzazione.