

Verso la diserzione della *participatory culture*

Partecipazione, informazione e valore nei processi di produzione capitalistica del web

Luca Cinquemani – Emanuela Zaccone

Il s'agit de *restaurer* la cohésion sociale pulvérisée par la dynamique du capitalisme cybernétique et de *garantir* en dernière instance la participation de tous à cette dernière.

Tiqqun, *L'hypothèse cybernétique*

Le système se présente comme la machine avant-gardiste qui tire l'humanité après elle, en la déshumanisant pour la réhumaniser à un autre niveau de capacité normative

Jean-François Lyotard, *La condition postmoderne*

Abstract

Il presente contributo, a partire da una breve panoramica sulle principali direzioni che orientano i cambiamenti dei grandi player del Web, focalizzerà l'attenzione sul ruolo che assume l'utente partecipativo nei processi di produzione capitalistica delle piattaforme online mettendo in evidenza alcuni aspetti critici delle definizioni di consumo partecipativo così come elaborate nell'ambito della *participatory culture*. Il quadro teorico di riferimento include la teoria di Marx, gli studi sull'informatica e la dimensione postmediatica di Félix Guattari, l'analisi marxista della cibernetica elaborata negli anni sessanta da Romano Alquati, l'ontologia macchina di Deleuze e Guattari e le riflessioni sull'*ipotesi cibernetica* condotte dagli autori della rivista "Tiqqun". Sulla scorta di questi riferimenti si proporranno alcune suggestioni di analisi sulla relazione tra partecipazione e sussunzione del *general intellect* nel capitalismo contemporaneo tentando di mostrare in che modo il rapporto tra informazione e partecipazione rappresenti un nesso di cruciale importanza nella produzione di plusvalore per le piattaforme che dominano il Web e nella definizione dell'*utente riproduttivo*. Prendendo in considerazione le recenti ricerche di Tiziana Terranova sul rapporto tra capitalismo e codici algoritmici e il *modello antropogenetico del lavoro* di Christian Marazzi, si mostrerà inoltre il ruolo degli algoritmi nei processi di automazione elettro-computazionale che coinvolgono l'utente partecipativo. Nella parte conclusiva, riprendendo il concetto di *surplus cognitivo* proposto da Clay Shirky si introdurranno, in una prospettiva che si radica nel pensiero foucaultiano e in quello di Jean-François Lyotard e di Tiqqun, alcune riflessioni sulla funzione sociale della partecipazione e sul suo rapporto con il corpo e il tempo libero e la diserzione nelle società capitalistiche contemporanee. In quest'ottica si metterà in evidenza l'efficacia della partecipazione in quanto dispositivo di integrazione e normalizzazione delle forme di vita entro un

quadro sociale compatibile con il capitalismo digitale - scenario repressivo non estraneo ad un futuro che vedrebbe realizzate le istanze critiche del marxismo - e si tenterà di delineare una prospettiva destituente entro la quale analizzare le possibilità di diserzione della partecipazione in un quadro sociale che verrà descritto come *posthumous society*.

Parole chiave

Player e mercato; *Participatory culture*; Informazione; Diserzione; *Posthumous Society*

1. *Participatory culture*: l'ambiguo potere dell'utente produttivo

All'inizio del 2015 Facebook ha aggiornato i dati sulla sua community attestando la cifra relativa al consumo di video online ad oltre 3 miliardi di visualizzazioni al giorno. L'imponenza del dato, sebbene non sia da trascurare l'incidenza dell'autoplay, suggerisce con efficacia la portata sociale ed economica assunta dal consumo di video online all'interno di un'infosfera che pervade in modo sempre più capillare le nostre società. Se fino a qualche tempo fa YouTube era sinonimo di video online, negli ultimi anni gli utenti hanno iniziato a caricare i propri video su Facebook, successivamente su Instagram e in molti casi su Vine. Questa tendenza ha determinato una crescente centralità dei video nativi. Non a caso alcuni mesi fa Twitter ha annunciato la sua nuova funzione di caricamento video attraverso la quale gli utenti sono ora in grado di registrare e caricare video fino a 30 minuti. Accanto a questa prima tendenza è impossibile non notare come il *second screen* stia diventando *first screen*. Se si osservano i dati diffusi nel report "Digital, Social & Mobile in 2015" recentemente pubblicato da We are Social ci si renderà conto della portata di questa tendenza oltre che della percentuale di penetrazione dei social media e del loro uso su mobile.



Un ulteriore trend che va preso in considerazione è senz'altro l'ascesa delle app di *instant messaging*: Facebook Messenger ha oltre 600 milioni di utenti, Snapchat 100 milioni di utenti attivi al mese, mentre WhatsApp ne conta 800 milioni. In questo scenario Twitter ha inoltre rilasciato i messaggi privati di gruppo, per permettere agli utenti di conversare in privato dei Tweet precedentemente letti o guardati. Un aspetto che dinamizza in maniera trasversale questi tre tendenze è senz'altro la convergenza: piattaforme come Facebook, Twitter, Tumblr, etc., tendono ad attrezzarsi per permettere all'utente mobile di fruire un contenuto senza essere costretto a saltare da un'applicazione all'altra. L'uso di YouTube, sotto la spinta di questa tendenza, potrebbe decrescere, pur confermandosi tuttora la piattaforma dominante. Tuttavia, ci si potrebbe domandare se i brand continueranno a realizzare contenuti per questo canale qualora gli utenti preferissero fruire i video nativi su Facebook e Twitter.

Preferenze dell'utente come quelle appena citate, capaci di orientare le scelte produttive dei player, lungi dal potersi ridurre a meri dati sull'andamento e le tendenze di consumo, sembrano rappresentare il primo tratto di un utente partecipativo il cui ruolo, all'interno dei processi produttivi è più complesso di quanto non possa apparire a prima vista. Prendendo in considerazione i trend indicati sopra è possibile osservare, ad esempio, come l'incremento di importanza del *second screen* ne suggerisca un'ulteriore caratteristica individuabile nello "stato di enunciazione semi-permanente" che vede un utente sempre più costantemente connesso al flusso informativo che egli stesso contribuisce attivamente ad alimentare. L'importanza assunta dalla dimensione social delle piattaforme online e la crescita di importanza delle app di *instant messaging*, d'altro canto, ci mostra il possente investimento relazionale collettivo che gli utenti partecipativi realizzano all'interno delle piattaforme. Ancora, la crescita di importanza dei video nativi, mostra in modo evidente il peso che assume l'utente partecipativo nella produzione di contenuti.

Se nel modello della televisione tradizionale contenuti in qualche modo preformati e conclusi venivano prodotti per essere consumati da un'audience tutto sommato passiva, l'esperienza

offerta da Facebook, Twitter, ma anche da piattaforme come Vimeo, Youtube, Machinima, consente, anzi prevede, un utente integrato attivamente nella produzione di contenuti e quindi di informazione che, unitamente a quella prodotta durante ciascuna delle sue attività online, alimenterà un costante flusso di informazione. Se, come verrà mostrato più avanti, questo flusso informativo assume un ruolo cruciale nella produzione di valore entro i processi di produzione capitalistica delle piattaforme del Web, è opportuno definire meglio il profilo dell'utente partecipativo a partire dal rapporto tra produzione e partecipazione.

Il concetto di *participatory culture*, sviluppato da Henry Jenkins (Jenkins 2006) si può far risalire agli studi sulla *popular culture* sviluppati nell'ambito dei cultural studies. Tradizionalmente associato al dibattito sul futuro dei media nelle nostre società, la *participatory culture* è stata non di rado proposta in una prospettiva critica e antitetica rispetto alla *consumer culture* in quanto nuova modalità di consumo capace di dissolvere la passività del consumatore all'interno del sistema capitalistico e di dotarlo di un ruolo attivo nella produzione, diffusione e interpretazione dei prodotti culturali. Nel proporre il concetto di *produzione sociale*, Yochai Benkler (Benkler 2007) sostiene che l'effetto principale dell'estensione della partecipazione nel panorama mediale è rappresentato dalla nascita di un'audience più auto-riflessiva e critica, dotata di una nuova e più profonda capacità di comprensione e rimodellamento dei sistemi culturali. Per Jenkins e Green, la *participatory culture* ha trasformato i rapporti economici e culturali tradizionali, modificando le prospettive sociali, emotive e morali della società contemporanea (J. Green, H. Jenkins 2009). Sia Jenkins che Benkler ravvisano nell'ascesa dell'audience partecipativa un grande potenziale sociale in grado di condurre non solo ad un crescente *civic engagement*, ma ad una concreta possibilità di redistribuzione, più democratica, dei meccanismi di controllo all'interno del sistema di produzione capitalistico dei media. In questo senso la *participatory culture* si iscrive nel filone egemone della riflessione teorica sulle nuove tecnologie digitali — prospettiva di studi invero assai diffusa nell'ambito dei *media studies* — che concede un grande peso al focus semantico distribuito attorno ai concetti di creatività, condivisione, orizzontalità e democrazia. Ulteriori recenti esempi di tale prospettiva sono sia il concetto di *surplus cognitivo* di Clay Shirky (Shirky 2010) sia, pur in maniera differente, l'idea di *inevitabilità* difesa da Kevin Kelly (Kelly 2011). Nella definizione dell'audience partecipativa, inoltre, due concetti che ricorrono spesso sono quelli di co-creazione e *produsage*. Il primo descrive il processo attraverso il quale i consumatori utilizzano gli strumenti offerti dall'ambiente delle piattaforme digitali assumendo un ruolo attivo nella produzione e nella distribuzione dei prodotti culturali (Deuze, Banks 2009). I contenuti prodotti dall'utente sarebbero esempi del valore co-creato attraverso le interazioni consumatore-produttore (Banks *et al.* 2008). Axel Bruns utilizza il termine *produsage* per definire «*the collaborative and continuous building and extending of existing content in pursuit of further improvement*» (Bruns 2006: 275-284). A suo parere i termini “pubblico”, “audience” e “produttore” non sarebbero più portatori di significati nettamente distinguibili e ciò mostrerebbe un allontanamento dai modelli economici tradizionali e una rinascita delle istanze cooperative e delle produzioni *commons based care* a Benkler. In questa prospettiva, Jay Rosen ha addirittura lanciato un appello per politicizzare la *participatory culture* rivendicandone l'indipendenza dai tradizionali sistemi di produzione e consumo (Rosen 2006). George Ritzer e Nathan Jurgenson sostengono, dal canto loro, che la *prosumption* è stata una caratteristica del capitalismo dacché produzione e consumo coesistono e che oggi essa stia diventando il modello dominante sia nell'economia digitale che della vita quotidiana (Ritzer, Jurgenson 2010).

Produsage e *prosumption* definiscono quindi possibili forme di produzione di valore sociale, culturale ed economico che scaturiscono nella relazione fra utente partecipativo e processi di produzione. Una lunga lista di termini, inoltre, è stata proposta per descrivere la varietà di strutture organizzative e modelli di produzione inclusi nella *participatory culture*. Alvin Toffler, con il concetto di *prosumer*, fu il primo ad identificare l'emergere del consumatore attivo (Toffler 1980). Il concetto di *media-actives*, proposto da Betsy Frank, presuppone che il nuovo rapporto con i contenuti dei media e le aspettative verso la partecipazione indichino un allontanamento

generazionale dalle pratiche di consumo sinora conosciute (Frank 2004). Ancora, Kevin Roberts propone per il consumatore attivo una varietà di ruoli: *inspirational consumers*, *connectors* e *influencers* che si comportano in modo differente in base alle loro capacità e motivazioni e che possono coordinarsi nella promozione di interessi comuni (Roberts 2005).

I modelli e i concetti sin qui sinteticamente menzionati, benché rappresentino punti di partenza irrinunciabili per uno studio dell'audience partecipativa, sembrano presentare, tuttavia, alcuni aspetti problematici. La *participatory culture* non sembra infatti collocare in modo accurato il consumo partecipativo e concetti come *produsage* e *prosumption* entro il contesto delle profonde trasformazioni che caratterizzano il passaggio dal capitalismo industriale al capitalismo contemporaneo. Sebbene tali trasformazioni, infatti, vengano sovente menzionate per descriverne in termini positivi l'accelerazione loro impressa dalla diffusione delle nuove tecnologie digitali e del consumo partecipativo, manca un'analisi che evidenzi le mutazioni della composizione organica del capitale e quindi degli attuali rapporti di produzione entro i quali va letta la produttività dell'utente partecipativo e la produzione di valore derivante dalla sua partecipazione.

In altre parole, *prosumer*, *co-creative consumer*, *connector*, ecc., vengono presentati come nuove forme di utente produttivo che marcherebbero un allontanamento dai modelli economici tradizionali, salvo però, evitare un'analisi rigorosa di tali forme all'interno dei nuovi rapporti di produzione che avrebbero superato quelli tradizionali.

In primo luogo, è opportuno osservare che un maggiore coinvolgimento nei processi di produzione capitalistica del Web, e quindi una possibile erosione della distinzione tra chi produce e chi consuma, non significa necessariamente un indebolimento dei sistemi di produzione capitalistica, e tantomeno, una loro trasformazione a favore dell'utente. In secondo luogo, nulla ci impedisce di pensare che un maggiore coinvolgimento in tali processi — che venga descritto nei termini entusiastici di incremento delle istanze creative e cooperative, della moltiplicazione delle possibilità di enunciazione o, ancora, dell'orizzontalità e della democrazia, — possa essere interpretato come un enorme potenziale sociale di lavoro e di valore che viene catturato e inquadrato nel potenziamento della produzione capitalistica. Né vi sono evidenze che possano farci credere più desiderabili o migliori le forme di organizzazione del lavoro e i processi di creazione di plusvalore del capitalismo contemporaneo rispetto a quelli della fase industriale. In questo senso, la *participatory culture* rimane una teoria molto utile per osservare le mutazioni superficiali del consumo e della produzione e per individuare in esse tratti rivoluzionari e potenziali minacce alle forme di produzione capitalistica tradizionale, rinunciando però, in tal modo, a vagliare l'ipotesi (o ad ammettere) che tali minacce non mirano ad un rovesciamento del capitalismo ma aprono di sovente la strada ad un suo mutamento/adattamento continui, importante garanzia per la sua riproduzione e il suo sviluppo.

Tralasciando temporaneamente gli studi afferenti al filone della *participatory culture*, è forse più proficuo, allo scopo di introdurre alcune suggestioni teoriche per tentare una differente prospettiva di analisi, ritornare su un precoce tentativo di prefigurazione di quella che oggi viene frequentemente indicata con il nome di rivoluzione digitale. Già all'inizio degli anni Novanta, Félix Guattari nel suo ultimo scritto dal titolo *Caosmosi* aveva iniziato a parlare di una prospettiva postmediatica, di un momento di esplosione del dominio mediatico segnato da una proliferazione di agenti collettivi di enunciazione e da una riappropriazione dell'uso dei media (Guattari 1992). Nel prefigurare lo sbriciolamento del sistema mediatico e il suo rovesciamento "caosmico" in questa moltiplicazione enunciativa liberatoria, Guattari ci avvertiva però della necessità di non trascurare l'incidenza dello sviluppo capitalistico nel sistema mediale che andava formandosi a ridosso dell'imminente rivoluzione informatica. Una rivoluzione che, avvertiva il filosofo, sembrava chiamata a ricoprire, con la sua grigia coltre, ogni minimo gesto e gli ultimi anfratti di imprevisto e di mistero del pianeta. Lontano da ogni malcelato ottimismo tecnologico o da qualsivoglia tentazione apocalittica, l'analisi di Guattari ci conduce al delicato punto di contatto tra l'infinita apertura di possibilità mentali, psichiche, estetiche e sociali che avrebbero investito di lì a poco l'utente del nuovo sistema mediatico, e la chiusura totalitaria, la prospettiva implosiva in cui i

percorsi esperienziali sono in qualche modo preformati, grammatizzati e automatizzati dalla macchina enunciativa del potere. Il punto di contatto che segna questo fragile equilibrio caosmico, immaginato dal filosofo in un futuro proliferante, sembra oggi realizzarsi compiutamente nell'ascesa di un'audience diffusamente partecipativa che vede l'aprirsi di infinite possibilità enunciazionali all'interno però del quadro repressivo instaurato dal capitalismo digitale. A partire da questa suggestione è possibile tentare un'analisi dell'utente partecipativo che problematizzi gli aspetti liberatori sostenuti dalla *participatory culture* e riporti l'attenzione su di esso in quanto soggetto produttivo di informazione inquadrato nei rapporti di produzione capitalistica che animano le piattaforme online. Il potere affidato, non senza entusiasmi, al consumatore partecipativo, infatti, rischia di oscurare la possibilità di intravedere il suo rovesciamento nel mero potere di divenire (o di non poter non divenire) utente produttivo in quanto irrimediabilmente integrato nel piano di *immanenza dinamica* continuamente ricodificato e rifondato dal capitalismo.

2. Utenti partecipativi e cattura delle forze sociali nel capitalismo cognitivo

In che modo è possibile pensare la partecipazione dell'utente come attività cognitiva al lavoro entro i processi di produzione capitalistica che animano l'economia del Web? Per tentare di rispondere a questa domanda è necessario interpretare l'audience partecipativa all'interno del rapporto tra nuove tecnologie digitali ed economia capitalista e, in una prospettiva più ampia, nel contesto delle profonde trasformazioni che hanno caratterizzato la transizione dal capitalismo di fabbrica al cosiddetto capitalismo cognitivo. A tale scopo, si tratteggeranno, in un'ottica marxista, alcuni aspetti essenziali di queste trasformazioni.

Se Marx nei *Grundrisse* aveva già intuito che lo sviluppo capitalistico avrebbe condotto ad una società dove il lavoro operaio di fabbrica sarebbe divenuto un elemento secondario dell'organizzazione capitalistica ed il lavoro produttivo sarebbe diventato di tipo intellettuale, cooperativo e immateriale, la diffusione delle nuove tecnologie digitali sembra oggi offrire le condizioni per la piena realizzazione di una trasformazione in senso cognitivo del capitalismo¹.

In primo luogo va osservato che, in termini marxiani, le macchine assumono, nelle diverse fasi dell'organizzazione capitalistica, il ruolo di strumenti per l'*amplificazione di plusvalore* e per la cristallizzazione del *general intellect*. Nel dinamico laboratorio dei *Grundrisse*, infatti, Marx mette a punto una serie di intuizioni fondamentali sul rapporto tra macchina e conoscenza nei processi di produzione capitalistica. Nel cosiddetto "Frammento sulle macchine", il capitale fisso viene descritto come lavoro oggettivato che si contrappone al lavoro vivo. Vale la pena di riportare qui un celeberrimo passaggio del Frammento:

La natura non costruisce macchine, non costruisce locomotive, ferrovie, telegrafi elettrici, filatoi automatici ecc. Essi sono prodotti dell'"industria umana: materiale naturale, trasformato in organi della volontà umana sulla natura o della sua esplicazione nella natura. Sono organi del cervello umano creati dalla mano umana: capacità scientifica oggettivata. Lo sviluppo del capitale fisso mostra fino a quale grado il sapere sociale generale, knowledge, è diventato forza produttiva immediata, e quindi le condizioni del processo vitale stesso sono passate sotto il controllo del general intellect, e rimodellate in conformità a esso (Marx 1857-1858; 1976:389-411).

In questa prospettiva, le macchine sono «organi dell'intelletto umano» e, in quanto tali, incarnano la conoscenza collettiva che diviene «forza produttiva immediata». In secondo luogo, ogni nuova

¹ Non si vuole qui suggerire un'idea deterministica di "cognitivizzazione" lineare e unidirezionale del capitalismo. Al contrario, si tratta, più verosimilmente, di una transizione dinamicamente reversibile che apre ad una fase dell'organizzazione capitalistica dove le macchine e il lavoro di fabbrica continuano a proliferare accanto e in seno alle nuove forme di produzione e di divisione del lavoro. A tal proposito si vedano Boutang 2002;2007 e Vercellone 2005.

tecnologia, in quanto risultato dei rapporti di forza fra le classi, si innesta, secondo Marx, sempre su precedenti forme di divisione del lavoro, su rapporti di produzione già in corso².

A partire da questi due importanti passaggi della teoria marxiana, è possibile affermare che le nuove tecnologie digitali della comunicazione e dell'informazione possano essere considerate un terreno efficace per descrivere, nel passaggio dal capitalismo di fabbrica al capitalismo cognitivo, la migrazione e l'estensione delle macchine industriali all'interno dell'attuale "fabbrica-città".

In questo movimento le macchine industriali, disancorandosi e fuoriuscendo dal contesto della fabbrica, innerverebbero l'intera società. Deleuze e Guattari descrivono così questo processo di estensione:

Nella composizione organica del capitale, il capitale variabile definisce un regime d'assoggettamento del lavoratore (plusvalore umano), che ha come quadro principale l'impresa o la fabbrica; ma quando il capitale costante cresce proporzionalmente sempre più, nell'automazione, si trova un nuovo asservimento e, al tempo stesso, il regime del lavoro si trasforma, il plusvalore diventa macchinico e il quadro si estende a tutta la società (Deleuze, Guattari 2002: 364).

In questo scenario le tecnologie digitali verrebbero ad instaurarsi entro un insieme di relazioni cognitive *già al lavoro* all'interno dell'ambito industriale e continuerebbero ad assolvere, nella fase attuale, al ruolo di amplificatori di plusvalore. A partire da queste premesse esse contribuirebbero a trasformare la cooperazione, le relazioni sociali e la comunicazione — in una parola il *general intellect* — in forze produttive. Le nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione, intese come nuove macchine del capitalismo contemporaneo³, assumerebbero quindi la capacità di amplificare plusvalore attraverso la cattura delle forze sociali e la loro conversione in forza lavoro e quindi in valore (il *general intellect* verrebbe convertito in plusvalore di rete).

Tim O'Reilly coglie perfettamente questo passaggio mentre descrive la transizione dal Web 1.0 al Web 2.0 :

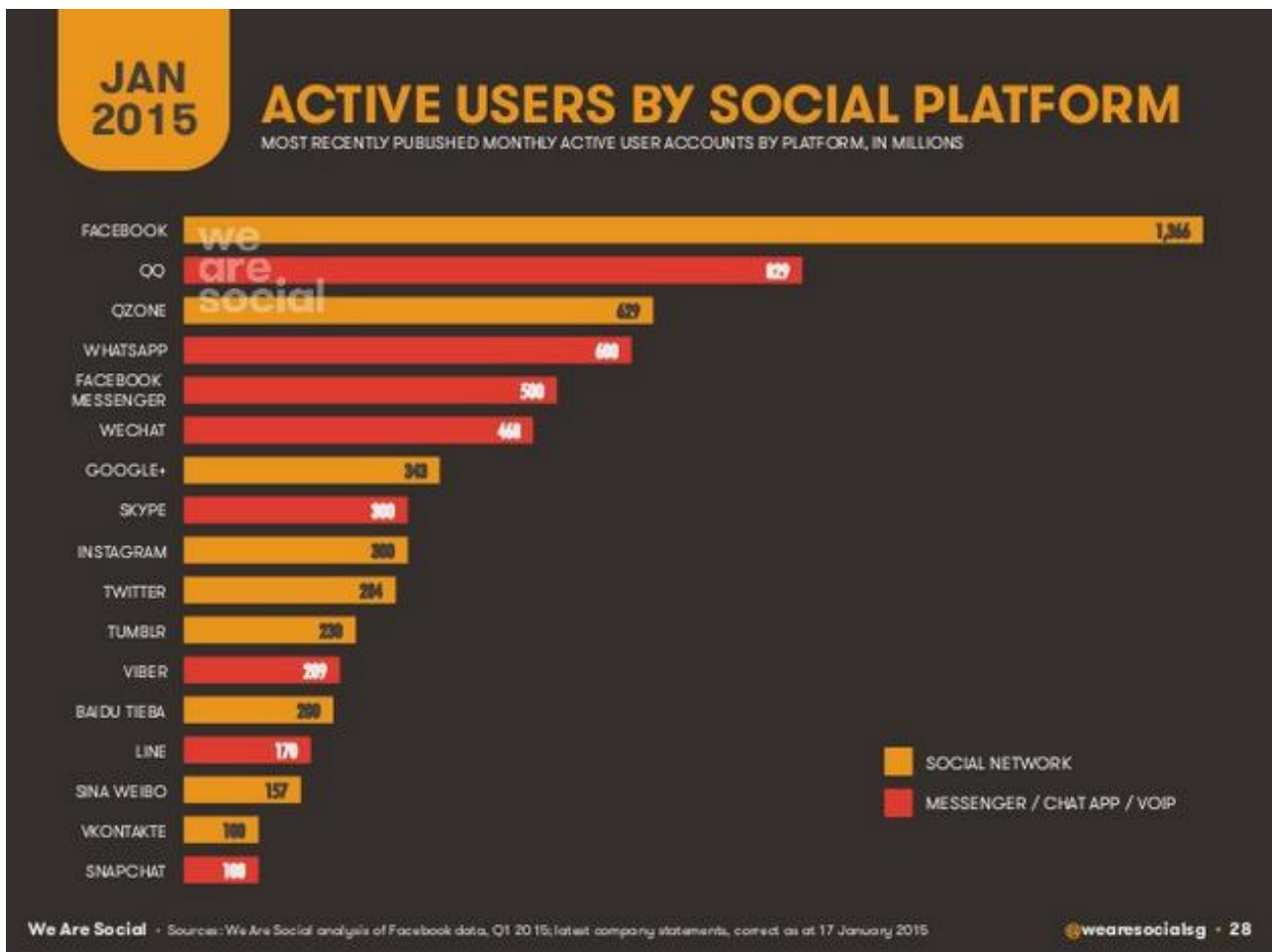
The central principle behind the success of the giants born in the Web 1.0 era who have survived to lead the Web 2.0 era appears to be this, that they have embraced the power of the web to harness collective intelligence.... The lesson: Network effects from user contributions are the key to market dominance in the Web 2.0 era (O'Reilly 2007).

Se, ancora, come sostenuto da Mario Ricciardi, le nuove tecnologie digitali imprimono una svolta all'economia e alla società industriali, inaugurando la transizione dalla società della comunicazione ad una società dove la comunicazione tende ormai a coincidere con la comunità e quindi con la società stessa (Ricciardi 2014) è importante definire in che maniera le forze sociali, captate nel movimento che condurrebbe alla società/comunicazione, possano divenire forze produttive. Forze convertibili, cioè, in valore cognitivo all'interno dell'attuale fase dell'organizzazione capitalistica. Difficile risulta sviluppare le lucide intuizioni di O'Reilly e di Ricciardi senza tenere conto della prospettiva marxista appena delineata. Alla luce di quest'ultima, infatti, è possibile osservare come l'enorme quantità di tempo in apparenza libero investito nelle molteplici attività svolte quotidianamente nel web tenda ad essere convertito, impercettibilmente, in tempo produttivo di

² È interessante notare come già i pionieri della cibernetica come Charles Babbage sostenessero che la macchina si installa sempre su una precedente forma di divisione del lavoro (Babbage 1832).

³ La definizione di macchina qui è assunta nel senso indicato da Guattari in un capitolo illuminante di *Caosmosi* dedicato al concetto di *eterogenesi macchinica* dove viene riassunto il rapporto tra i vari livelli macchinici e la natura dinamica e trasversale della *macchina astratta*. In quel capitolo, il filosofo francese puntualizza come il concetto di macchina si sviluppi ben al di là della macchina tecnica e come si ponga «la necessità di allargare i limiti della macchina strictu sensu all'insieme funzionale che la associa all'uomo». Ciò implica la presa in conto di multiple componenti macchiniche delle quali qui si riporta un breve elenco: componenti materiali ed energetiche, componenti semiotiche, diagrammatiche ed algoritmiche, componenti di organi, influssi ed umori del corpo umano; informazioni e rappresentazioni mentali individuali e collettive (Guattari 1992: 39-59).

plusvalore. Un tempo che, fatto singolare, non solo viene intercettato in assenza di dispositivi coercitivi formali (noi prestiamo volontariamente il nostro tempo alla valorizzazione capitalistica) ma appare del tutto svincolato da qualsivoglia forma di retribuzione. Si pensi alla messa a valore delle relazioni umane nei titanici quasi-monopoli del web sociale o agli invisibili codici algoritmici che, come mostrato da Matteo Pasquinelli, consentono l'accumulazione e l'estrazione di *plusvalore di rete*.⁴ L'ascesa delle app di *instant messaging*, in questo contesto, ci dà la misura della capillare penetrazione delle nuove tecnologie e della loro potenza valorizzante fin nella sfera relazionale più intima.



In quest'ottica, l'audience partecipativa, imponente forza sociale produttiva di informazione continuamente catturata e convertita in valore, può essere considerata come parte del *general intellect* al lavoro, come frazione del tempo libero collettivo che viene rovesciato in tempo produttivo nei processi di produzione capitalistica del Web.

A questo punto, tuttavia, si apre un'ulteriore questione: benché l'utente produttivo contribuisca alla creazione di surplus di valore nel processo di produzione, tale plusvalore non sarà condiviso con l'utente. Egli, infatti, non viene riconosciuto come reale partecipante al processo di produzione, né, d'altro canto, la sua attività verrà sanzionata come forza-lavoro convogliata nel processo di produzione delle piattaforme e di conseguenza nessun salario gli verrà corrisposto. In altre parole l'utente partecipativo non si trova entro una comunità dove ad una produzione

⁴ È il caso dell'invisibile algoritmo Google's PageRank che, secondo Pasquinelli, funzionando alla stregua di una rendita online per l'estrazione e l'accumulazione di plusvalore, si colloca alla base del monopolio e del potere di Google Pasquinelli 2009 e 2014.

collettivamente sostenuta corrisponderà una orizzontale condivisione degli utili né in una condizione di fornitore di forza-lavoro alle piattaforme che il capitalista comprerà tramite il salario. Benché questo aspetto assuma sfumature aporetiche, pensiamo che spingere la riflessione fino al campo del paradosso sia utile per far emergere le asimmetrie irriducibili. Né pensiamo che un eventuale redistribuzione (condivisione degli utili o corresponsione di salario) possa condurre alla rottura dei modelli di produzione capitalistica ma, anzi, ad un inquadramento probabilmente più oppressivo per l'utente. Va inoltre notato che, per quanto l'utente possa decidere di produrre contenuti, di condividere orizzontalmente conoscenze con altri utenti, creare comunità finalizzate alla realizzazione e allo sviluppo di obiettivi e interessi comuni, egli rimarrà espropriato della possibilità di accedere al valore prodotto da queste attività, che invece verrà concentrato nelle piattaforme e, anche qualora se ne potesse riappropriare, si troverebbe ancor più profondamente e formalmente integrato nei rapporti di produzione.

L'unica via liberatoria appare per il momento sbarrata. Il potere dell'utente produttivo non può fuoriuscire, per definizione, dal piano dell'*utente*: egli non potrà, ad esempio, assumere il controllo collettivo delle piattaforme o decidere i modelli economici che stanno alla loro base. L'utente produttivo, finché rimarrà *utente*, potrà limitarsi a produrre collettivamente valore nei canali predisposti dai modelli di produzione capitalistica ed ogni innovazione da lui prodotta, lungi dal profilarsi quale minaccia, verrà riassorbita e diverrà linfa vitale per il cambiamento, l'adattamento e lo sviluppo di tali modelli, garantendo quindi la continua riproduzione del capitalismo. In questo senso, l'utente produttivo è, anzitutto, un *utente riproduttivo*.

3. Il potere valorizzante dell'informazione

Sin qui si è parlato del rapporto tra partecipazione ed informazione e di trasformazione di quest'ultima in valore, senza di fatto chiarire i meccanismi di creazione di plusvalore che dominano il rapporto tra utente partecipativo e piattaforme Web. Per meglio comprendere il rapporto tra audience partecipativa e produzione capitalistica è opportuno quindi inquadrare teoricamente il rapporto tra informazione e plusvalore, chiedendosi in che modo il flusso informativo proveniente dall'audience partecipativa possa essere intercettato e convertito in valore. A ben vedere, il consumo partecipativo, garantendo un feed-back continuo di informazione (numero di viewer, like, sharing, commenti, ecc), consente alle piattaforme online di conoscere costantemente l'andamento dei desideri dell'utente e quindi di adattare, modificare e migliorare le strategie produttive mettendo in tal modo il consumatore partecipativo in una posizione molto interessante. Oltre alla produzione di questo primo livello di informazione, l'utente partecipativo, essendo anche un attivo produttore di contenuti, crea ulteriore informazione che confluisce nell'enorme flusso informativo alimentato, altresì, dall'investimento relazionale che egli realizza grazie alla dimensione sempre più social assunta dalle piattaforme online. Anche in questo caso ricorremo alla teoria marxista e, in particolare, ad un saggio di Romano Alquati.

Pubblicato sui "Quaderni Rossi" in due parti nel 1962 e 1963, *Composizione organica del capitale e forza-lavoro alla Olivetti* rappresenta una delle prime analisi marxiste della cibernetica ed è ancora oggi un testo chiave per affrontare il rapporto tra informazione e valore in senso marxiano. Il concetto di *informazione valorizzante* introdotto da Alquati, infatti, può essere considerato come un ponte concettuale fra le nozioni di informazione in cibernetica e di valore in Marx. Alquati, anzitutto, considera l'apparato cibernetico come un'estensione della burocrazia interna alla fabbrica, che consente di monitorare il processo produttivo attraverso *informazioni di controllo*.

L'apparato burocratico è verticale perché non è 'produttivo': è un fascio di linee gerarchiche rappresentabili come assi verticali, come delle sonde piantate nei nodi strutturali della valorizzazione a succhiare al lavoro produttivo le 'informazioni di controllo' che permettono al padrone di verificare se il flusso avviene nei canali predisposti (Alquati 1962-1963:126).

Alquati introduce quindi il concetto di *informazione valorizzante* per identificare il fluido vitale che scorre in questi circuiti e li alimenta. Il concetto di informazione entra così nella definizione di lavoro vivo e nell'idea stessa di plusvalore, che si trova ad essere continuamente assorbito nelle macchine e condensato nelle merci in questo modo. L'*informazione viva* è continuamente prodotta dai lavoratori per essere trasformata in *informazione morta*, cristallizzata cioè, nelle macchine e nell'intero apparato burocratico. In questa prospettiva, la burocrazia interna alla fabbrica è considerata come una specifica divisione del lavoro che viene rispecchiata, implementata ed estesa dalla cibernetica. In tal senso l'intuizione di Alquati che propone un *continuum* fra burocrazia, cibernetica e macchinari è estremamente interessante: la cibernetica disvela la natura meccanica della burocrazia di fabbrica e al tempo stesso il ruolo burocratico delle macchine, in quanto esse diventano apparati di *feedback* per controllare il lavoratore e catturarne la conoscenza ed esperienza del processo produttivo. L'informazione valorizzante è ciò che entra nella macchina cibernetica e viene trasformato in una sorta di *conoscenza meccanica*.

L'informazione è l'essenziale della forza-lavoro, è ciò che l'operaio attraverso il capitale costante trasmette ai mezzi di produzione sulla base di valutazioni, misurazioni, elaborazioni per operare nell'oggetto di lavoro tutti quei mutamenti della sua forma che gli danno il valore (Alquati 1962-1963:121).

La dimensione numerica della cibernetica consente di codificare la conoscenza dei lavoratori in *bit* e, conseguentemente, di trasformare i *bit* in numeri della pianificazione economica. In altre parole, operando come interfaccia numerica tra i domini della conoscenza e del capitale, il codice digitale trasforma l'informazione in valore. «La cibernetica», afferma Alquati, «ricomponne globalmente e organicamente le funzioni dell'operaio complessivo polverizzate nelle microdecisioni individuali: il 'bit' salda l'atomo operaio alle 'cifre' del 'Piano'» (Alquati 1962-1963:124).

Alquati definisce *informazione* precisamente queste micro-decisioni innovative che i lavoratori devono prendere lungo tutto il processo produttivo per dare *forma* al prodotto finale.

La centralità dell'informazione, e quindi della conoscenza quale principale elemento produttivo nei processi di produzione capitalistica, fa del saggio di Alquati un vero e proprio testo *ante-litteram* sul capitalismo cognitivo. In questo senso esso rappresenta un'analisi molto efficace per inquadrare e analizzare i processi produttivi del web. In quest'ottica, l'analisi di Alquati permette infatti di descrivere l'audience partecipativa nei termini di un insieme di soggetti produttivi impegnati in una produzione pressoché continua di informazione valorizzante. La serie di atti creativi, misure e micro-decisioni continuamente prese da ciascun consumatore sotto forma di visualizzazioni, like, valutazioni, commenti, condivisioni, produzione e upload di contenuti testuali e audiovisivi, ecc., confluiranno, come già accennato, in un poderoso flusso informazionale che verrà costantemente trasmesso all'apparato cibernetico e qui assorbito, codificato e convertito in valore dalle piattaforme online. Tale flusso di informazione viva, infatti, orienterà in tempo reale la direzione del processo produttivo — la pianificazione economica nei termini di Alquati — conducendo, in ultima analisi, ad un costante adattamento/miglioramento dei processi di produzione capitalistica e quindi ad un mantenimento e incremento del valore prodotto. L'informazione viva, sotto forma di micro-decisioni innovative del consumatore, verrà cioè cristallizzata come informazione morta all'interno dell'apparato cibernetico o, come diremmo oggi, delle piattaforme digitali. L'utente, ancora una volta, oltre che produttivo di informazione e di valore, diviene *utente riproduttivo*, capace di trasmettere al processo di produzione informazioni fondamentali non solo per il suo funzionamento qui e ora ma anche per la sua costante riproduzione.

Perché il flusso informazionale prodotto dall'audience partecipativa possa essere intercettato e codificato, è necessario mettere in evidenza, inoltre, la funzione di *apparati digitali di feedback* assunta dalle piattaforme del web. La possibilità che le micro-decisioni prese lungo il processo produttivo vengano intercettate e convertite in valore si fonda infatti sulla struttura stessa delle piattaforme e cioè sulla loro *forma* che è determinata dal software e dagli algoritmi che le animano.

Essi predispongono un apparato ricettivo che prevede sia modalità totalmente automatiche sia modalità attivabili dal consumatore. In quest'ultimo caso, la possibilità di “mettere un like”, di caricare, di condividere, di cercare contenuti, ecc., e cioè di produrre informazione valorizzante, si materializza in specifiche forme attivabili che spesso eccedono la pura possibilità di partecipazione mutando in inviti, sollecitazioni o vere e proprie coercizioni a partecipare e quindi a produrre informazione. Gli *apparati digitali di feedback* consentono quindi di controllare e guidare costantemente l'utente riproduttivo nella produzione di informazione, catturarne la conoscenza e l'esperienza del processo produttivo all'interno di canali predisposti.

4. Codici algoritmi e automazione della partecipazione

Un'ulteriore questione particolarmente utile per comprendere il nesso tra partecipazione, informazione e valore, è la funzione dei codici algoritmici in quanto codici che governano i processi di produzione capitalistica nel web. Se, concordemente con l'idea proposta da Lev Manovich (Manovich 2010), è possibile affermare che le nuove tecnologie digitali, animate dal «motore nascosto» del software, stanno imprimendo una svolta anche culturale alla nostra società, a ben guardare, dietro il software sembrano celarsi gli algoritmi, codici invisibili che governano la valorizzazione capitalistica delle forze sociali nel capitalismo digitale. Alexander Mackenzie osserva, a tal proposito, che è molto difficile concettualizzare il software senza gli algoritmi e afferma, inoltre, che «ogni codice, formalmente analizzato, incapsula un algoritmo» (Mackenzie 2006:43). Andrew Goffey ci ricorda che «l'algoritmo occupa una posizione cruciale nelle scienze computazionali per la sua capacità di incapsulare la logica che sta alla base della macchina di Turing» (Goffey 2008:14). Nell'economia capitalista del Web gli algoritmi possono essere considerati una forma di capitale fisso, mezzi di produzione che codificano e trasformano una certa quantità di *sapere sociale* in valore di scambio. A questo punto è interessante osservare come gli algoritmi si collochino al cuore dei processi di automazione. Marx considera l'automazione in quanto processo di assorbimento all'interno della macchina delle «forze produttive generali del cervello sociale». Come osservato da Tiziana Terranova, nella storia del rapporto tra capitale e tecnologia, è possibile notare come l'automazione si sia evoluta, allontanandosi dal modello termomeccanico della catena di montaggio industriale, verso le reti elettro-computazionali diffuse nel capitalismo contemporaneo (Terranova 2014). In questa prospettiva è possibile collocare gli algoritmi entro la linea genealogica tratteggiata da Marx nei *Grundrisse*, che attraversa svariate fasi trasformative «di cui l'ultima è la macchina o, piuttosto, un sistema automatico di macchinari [...] azionato da un'autonoma, forza motrice che muove se stessa». Quest'ultimo, continua Marx, «è costituito da numerosi organi meccanici e intellettuali, cosicché gli operai stessi sono determinati soltanto come sue membra coscienti» (Marx 1857-1858;1976:706-707). L'automazione industriale, termodinamica, diede inizio a un sistema dove gli stessi lavoratori diventano meri collegamenti dotati di coscienza. L'automazione digitale è invece elettro-computazionale e coinvolge soprattutto il sistema nervoso e il cervello. Essa implica possibilità di virtualità, simulazione, astrazione, feedback e processi autonomi (Fuller 2008). Governata dai codici algoritmici, essa si esplica in reti fatte di connessioni elettroniche e nervose, cosicché gli utilizzatori stessi diventano collegamenti *quasi-automatici* all'interno di un continuo flusso di informazione. In questo contesto la componente corporea diviene evidentemente co-estensiva alle componenti digitali. In tal senso è interessante notare come nel modello antropogenetico del lavoro di Christian Marazzi si descriva una nuova composizione organica del capitale dove il corpo della forza-lavoro, oltre a contenere la facoltà di lavoro, assorbe le funzioni tipiche del capitale fisso e cioè dei mezzi di produzione (Marazzi 2005). In quest'ottica è possibile immaginare che, se nel capitalismo cognitivo la fonte macchinica di profitto può essere esternalizzata nel corpo stesso dei lavoratori, i processi di automazione elettro-computazionale interessino una componente corporea già ibrida, un *intreccio*

macchinico vivo che coinvolge il vivente e le altre componenti macchiniche digitali. In questo contesto, la componente algoritmica, comportandosi come una *macchina astratta* (in senso deleuze-guattariano), si instaura trasversalmente rispetto alle altre componenti corporee e digitali modulandone l'automazione secondo i modelli produttivi del capitale⁵. Alla luce di queste riflessioni, l'utente partecipativo può essere considerato un corpo non solo integrato ma coestensivo ai processi di produzione capitalistica delle piattaforme Web. Un corpo produttivo il cui sistema nervoso trasmette, quasi costantemente, un flusso di informazione valorizzante secondo i ritmi e i modelli di produzione iscritti nei codici algoritmici e le cui attività intellettive sono dunque modulate, automatizzate e modellizzate secondo le esigenze produttive del capitale. In questa prospettiva sarebbe interessante, infine, prefigurare un'analisi del rapporto tra l'algoritmo e il concetto di *ritornello*. Deleuze e Guattari aprono *Mille Piani* con una lunga riflessione su tale concetto che Guattari riprenderà poi diffusamente in *Caosmosi*. Esso è riassumibile nell'idea che alcuni segmenti discorsivi della macchina non svolgono semplicemente un ruolo funzionale o significazionale ma assumono una funzione «esistenzializzante», di pura ripetizione intensiva e territorializzante. Idea che appare particolarmente interessante per lo studio del rapporto tra il funzionamento dei codici algoritmici e la ritualità/ripetitività impressa all'*intreccio macchinico vivo* nei processi di automazione algoritmica qui rapidamente tratteggiati.

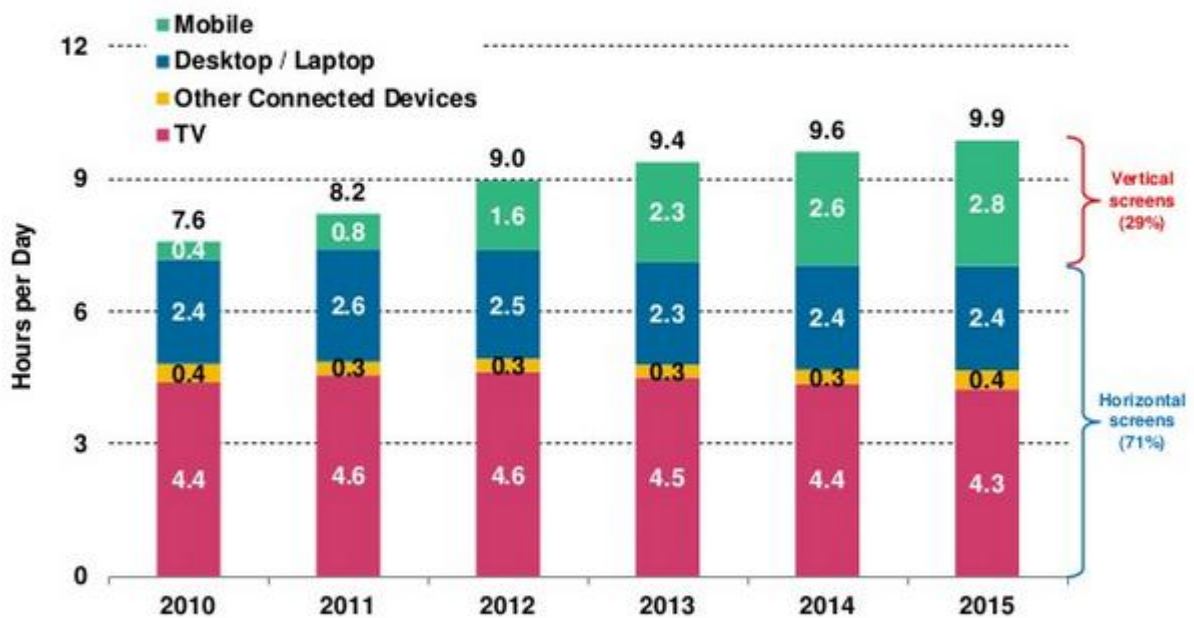
5. Il surplus di tempo che non ci libererà

Se si osserva la tabella qui sotto ci si potrà fare un'idea delle ore giornaliere trascorse dinanzi agli schermi negli USA.

⁵ La definizione di macchina è qui assunta nel senso indicato da Guattari in un capitolo illuminante di *Caosmosi* dedicato al concetto di *eterogenesi macchinica* dove viene riassunto il rapporto tra i vari livelli macchinici e la natura dinamica e trasversale della *macchina astratta*. In quel capitolo, il filosofo francese puntualizza come il concetto di macchina si sviluppi ben al di là della macchina tecnica e come si ponga «la necessità di allargare i limiti della macchina strictu sensu all'insieme funzionale che la associa all'uomo». Ciò implica la presa in conto di multiple componenti macchiniche delle quali qui si riporta un breve elenco: componenti materiali ed energetiche, componenti semiotiche, diagrammatiche ed algoritmiche, componenti di organi, influssi ed umori del corpo umano; informazioni e rappresentazioni mentali individuali e collettive (Guattari 1992:39-59).

...Vertical Viewing =
29% of View Time (Multi-Platform) vs. 5% Five Years Ago, USA...

Time Spent on Screens by Orientation (Hours / Day), USA, 2010 – 2015



@KPCB Source: eMarketer 415, Costume analysis. Note: Other connected devices include OTT and game consoles. Mobile includes smartphone and tablet. Usage includes both home and work. Ages 18+. Time spent with each medium includes all time spent with that medium, regardless of multitasking; for example, 1 hour of multitasking on desktop/laptop while watching TV is counted as 1 hour for TV and 1 hour for desktop/laptop. 24

Clay Shirky, nel suo libro *Surplus Cognitivo. Creatività e generosità nell'era digitale*, parla di un accumulo di oltre un trilione di ore di tempo libero all'anno da parte della popolazione mondiale istruita (Shirky 2010). Un'eccedenza di tempo libero che, secondo l'autore, è andata crescendo vertiginosamente dal secondo dopoguerra in poi. Questo *surplus*, grazie allo sviluppo delle nuove tecnologie digitali e dei media sociali in particolare, che avrebbero consentito una crescente condivisione e partecipazione, rappresenterebbe un'enorme risorsa collettiva, un'opportunità gravida di inaspettate potenzialità per il presente e soprattutto per il futuro delle nostre società. Per Shirky non vi è alcun dubbio: non solo le nuove tecnologie digitali non producono isolamento sociale, ma al contrario lo contrastano promuovendo l'uso collettivo e partecipativo del surplus di tempo libero di cui la nostra società dispone e la nascita di nuove forme di creatività, generosità, partecipazione e condivisione. Nei paragrafi precedenti sono state introdotte alcune riflessioni sul rapporto tra partecipazione e processi di produzione delle piattaforme online, descrivendo l'audience partecipativa attraverso i concetti di sussunzione delle forze intellettuali e relazionali della società, di informazione valorizzante, di rovesciamento del tempo libero in tempo di lavoro, di *utente riproduttivo*, di automazione algoritmica e *intreccio macchinico vivo*. Qui si vorrebbe mettere in evidenza un ultimo aspetto dell'utente partecipativo, un aspetto che in qualche modo si muove trasversalmente lungo le questioni già affrontate e che ci dà l'opportunità di estendere la riflessione sul suo ruolo sociale e culturale della partecipazione. Si tratta di un aspetto, ancora una volta, direttamente legato al corpo, alla paradossale separazione dei corpi partecipanti all'interno delle società democratiche europee così come si sono ritmicamente rifondate e consolidate con la svolta neo-liberista degli anni ottanta, la "rivoluzione digitale" degli anni novanta, la deriva

securitaria antiterrorista degli anni duemila, la ferocia repressiva del capitalismo in crisi degli anni duemiladieci⁶.

Nell'analisi di Shirky, le cui venature ottimistiche sono così evidenti da renderne quasi superflua la segnalazione, emerge una questione che merita particolare attenzione. Con la consueta abbondanza di casi e di aneddoti estratti dal "mondo reale", narrati con tale perizia e fedeltà da suscitare un effetto di realtà così efficace da far impallidire certi epigoni del Naturalismo, Shirky ci obbliga a porci una domanda. All'aumentare del tempo libero o liberato dalla partecipazione prevista dai media sociali e, in senso più ampio, dalle nuove tecnologie digitali, non è forse corrisposta una graduale riduzione del tempo caratterizzato dall'esercizio della prossimità dei corpi, dalla solidarietà che soltanto la vicinanza fra essi può stabilire? Come già osservato, il surplus di tempo libero, sapientemente convogliato nella partecipazione, sembra oggi sottoposto ad un movimento generalizzato di vampirizzazione e rovesciamento in tempo produttivo. Questo movimento avviene in uno spazio che, come efficacemente tratteggiato da Tiquun, appare profondamente panoptizzato, popolato da corpi separati e sottoposti ad una *immobilitation forcenée*. Corpi dalla vita apparente, separati da sottili pareti di vetro che appaiono paradossalmente più immobili mentre le loro funzioni mentali sono attivate, catturate, mobilitate e rispondono in tempo reale alle fluttuazioni del flusso informazionale che attraversa lo schermo. Si potrebbe a buon ragione parlare di un dispositivo di produzione fondato sull'immobilizzazione e la segregazione dei corpi: «*la chaise, le bureau, l'ordinateur: un dispositif. Un arraisonnement productif. Une entreprise méthodique d'atténuation de toutes les forms de vie*» (Tiquun 2009:111, tr. mia). È tutt'altro che difficile scorgere il carattere politico o, per dirla con Tiquun, *brutalement politique* che risiede in questo scenario. La messa a valore della conoscenza nel capitalismo contemporaneo si realizza necessariamente e soprattutto attraverso uno stretto controllo dei corpi e una capillare levigatura degli spazi e dei tempi entro i quali essi possono muoversi. Al dispositivo statico descritto da Tiquun si affiancano nuove forme di immobilizzazione e separazione dinamica dei corpi aperte dalla possibilità che essi hanno di rimanere connessi al flusso informazionale anche durante i loro movimenti all'interno delle città, evidente conseguenza della diffusione della tecnologia mobile. Nelle strade e nelle piazze che attraversano, questi corpi appaiono espropriati della loro presenza da un altrove che li richiama nel flusso informazionale semi-permanente che attraversa il loro *second screen*. Simultaneamente essi sono riportati ad una presenza ugualmente espropriata che li vede muovere freneticamente dentro le traiettorie urbane scandite dai ritmi del lavoro e del consumo imposti dalla produzione capitalistica delle città. Ogni segmento di tempo libero che eccede il tempo espropriato dal lavoro deve essere accuratamente ricondotto in attività produttive e impegnato in forme di socialità compatibili con lo sviluppo capitalistico. All'uomo che, nelle parole di Georges Bataille, è *un troppo pieno di energie da prodigare* (Bataille 1936) non sarà certo consentito di dissipare queste ultime in direzioni autonome. Nella città contemporanee quindi il tempo libero viene ora catturato nei dispositivi di immobilizzazione produttiva presenti nello spazio domestico o negli anfratti extra-lavorativi concessi o strappati nei luoghi di lavoro, ora assorbito nel flusso informazionale del *second screen*, ora accuratamente inquadrato nei parchi e nei luoghi di ricreazione e di consumo di massa. Il continuo slittamento del tempo in stati a differente qualità produttiva si dispiega, inoltre, sotto un regime di sorveglianza che, legittimato da crescenti appetiti di decoro e sicurezza, consente un monitoraggio pressoché continuo dei corpi: si pensi alle cifre milionarie investite nei programmi di videosorveglianza delle città europee e alla pervasività della *dataveillance*.

Nel nuovo modello di città ogni imprevisto deve essere espunto dal panorama delle possibilità; per fare ciò, per ridurre cioè i tentativi di evasione, diviene necessario moltiplicare l'offerta di possibilità compatibili con tale modello e mantenere costante il livello di partecipazione. Il

⁶ Sul rapporto tra crisi del capitalismo e cibernetica gli autori di Tiquun scrivono: «*Les crises du capitalisme telles que les comprenait Marx viennent toujours d'une désarticulation entre le temps de la conquête et le temps de la reproduction. La fonction de la cybernétique est d'éviter ces crises en assurant la coordination entre "l'avant-train" et "l'arrière-train" du Capital. Son développement est une réponse endogène apportée au problème posé au capitalisme, qui est de se développer sans déséquilibres fatals*» (Tiquun 2001:261).

capitalismo, sorretto dalla diffusione delle nuove tecnologie digitali che sostengono questa proliferazione di possibilità e che, contemporaneamente, consentono un monitoraggio costante dei flussi di informazione e una pervasiva sorveglianza dei corpi che li producono, sembra dunque aver messo al mondo un potente apparato di messa in produzione, controllo, normalizzazione e automazione del *general intellect*. Il potenziale liberatorio attribuito alla diffusione di tali tecnologie, così come felicemente narrato dalla *participatory culture*, deve dunque qui leggersi anche come un potenziale liberatorio per le possibilità di sviluppo e per la radicalizzazione del capitalismo. In questo contesto il futuro proliferante preconizzato da Guattari sembra in effetti realizzarsi e allo stesso tempo precipitare ed implodere presentandosi nelle vesti di un presente vischioso, dove ogni discorso liberatorio sulle *eccedenze* o sul potere procedente dalla nuova socialità digitale descrive o produce piani di consistenza che si dissolvono alla stessa velocità della loro emersione. Le comunità online e il loro continuo darsi e dissiparsi, appaiono in tal senso importanti metafore dell'impossibile fuoriuscita dall'esistente, spettri festosi che si manifestano ad intermittenza per illudere e rassicurare quanti ancora riescano a scorgere di tanto in tanto l'atmosfera post-sociale o meglio postuma che permea le nostre società. Scrive il Comité invisible:

chiamare "società" il popolo di estranei in mezzo al quale viviamo è una tale usurpazione di significato che gli stessi sociologi hanno avuto la decenza di rinunciare a un concetto che, per un secolo intero, fu il loro modo di guadagnarsi il pane. Essi preferiscono ora la metafora della *rete* per descrivere il modo in cui si connettono le solitudini cibernetiche con cui si annodano le deboli interazioni conosciute sotto il nome di «colleghi», «contatti», «amici», «relazione», o «avventura» (Comité invisible 2007).

Difficile non immaginare che in questa prospettiva, le forme di vita incompatibili con la legge capitalistica tenderanno ad essere progressivamente formattate e normalizzate in vista di una loro sempre più piena integrazione. La partecipazione, in questo senso, può essere considerata come un efficace dispositivo di integrazione e normalizzazione sociale entro i modelli di vita compatibili e desiderabili dallo sviluppo capitalistico. D'altro canto, la possibilità della *non partecipazione*, pur essendo un'opzione a certe condizioni contemplata, rappresenta in genere la difformità da prevenire e da reprimere, la minaccia da neutralizzare e da ricondurre entro l'alveo del previsto. La non partecipazione verrà tollerata se assumerà forme leggibili e dialoganti (ed in certo senso dunque, ancora partecipanti) in modo da poter essere facilmente gestita e neutralizzata. Al limite, non partecipare sarà consentito nella misura in cui ciò comporti un'"autoesclusione" sociale dell'individuo o del gruppo non partecipante che si condanneranno/verranno condannati alla perdita dei benefici sociali riservati ai partecipanti. In tal senso, il sottile ricatto legato a questa possibile perdita garantirà uno spontaneo movimento di ritorno verso la partecipazione. Qualora il non partecipante, però, volesse disertare il sistema di partecipazione non con la sottrazione e l'esclusione ma decidendo di intraprendere azioni che attacchino o minino il funzionamento del sistema generale di partecipazione sociale (se, in altri termini metterà in atto forme di partecipazione non previste e non riassorbibili) la sua personalità verrà ricondotta nella narrazione patologica o sovversiva ed egli verrà allora sottoposto alle azioni repressive degli apparati medici o polizieschi. In altre parole la sua personalità verrà annientata⁷. In questo contesto la *pura diserzione*, forse ancora possibile, è difficile da ipotizzare e la diserzione in quanto messa in atto di forme di partecipazione non conformi e destabilizzanti per il sistema stesso tenderà ad essere rapidamente e violentemente neutralizzata. Questi deterrenti non bastano, ovviamente, ad eliminare del tutto la possibilità della diserzione. La possibilità, cioè, che micro-diserzioni latenti possano in qualsiasi momento cristallizzare e saldarsi in piani di più ampie dimensioni rimane dunque una minaccia costante. Non stupisce quindi il mai sopito timore che questi momenti possano mettere in pericolo la *participatory society*. Timore tradito dai tanti e costanti appelli alla più ampia inclusione in essa. Persino Shirky ci dice, in fin dei conti, che il tempo extra-lavorativo, se non accuratamente

⁷ Si veda a tal proposito Guattari 1980.

inquadrate nelle forme di partecipazione offerte dalle nuove tecnologie, rappresenta un terreno molto delicato e instabile, un terreno potenzialmente esplosivo che potrebbe minacciare il sistema di partecipazione e quindi la riproduzione della società capitalista. Shirky ovviamente, raccomanda il “miglior uso possibile” di quel tempo libero che consisterebbe in un’integrazione sempre più serrata entro le deboli maglie della socialità offerta dalle nuove tecnologie, in modo tale da scongiurare qualsivoglia forma di diserzione. In questo senso la posizione teorica di Shirky appare, se non poliziesca per lo meno animata da appetiti normativi/normalizzanti. A ben guardare l’autore si trova però in buona compagnia: il richiamo continuo alla partecipazione investe trasversalmente le società capitalistiche di oggi in quasi tutti gli campi sociali e culturali. Sfidiamo a trovare un ambito dove, specie negli ultimi vent’anni, non si sia fatto appello alla partecipazione o non si siano sperimentate pratiche partecipative. Come nota Tiqqun: «ovunque non si vede altro che orizzontalità dei rapporti e partecipazione a progetti che dovrebbero rimpiazzare l’autorità gerarchica e burocratica, contro-poteri e decentralizzazione che dovrebbero disfare monopoli e segreti» (Tiqqun 2001:280). Il motivo di tanto interesse non può che spiegarsi con la straordinaria efficacia inclusiva e normalizzante della partecipazione che garantisce un capillare inquadramento produttivo e comportamentale delle forze intellettuali e relazionali della società, condizione necessaria per il continuo sviluppo del capitalismo. L’assordante richiamo alla necessità di partecipazione ci mostra, in tal senso, un certa dose di terrore verso la diserzione e proietta una velata minaccia alle istanze non-partecipative che rischiano di mettere in pericolo la *participatory society*. In questo scenario l’appello alla partecipazione sembra assumere un’ulteriore significato. Esso si carica delle fattezze rituali che può avere l’invocazione di ciò che minaccia di fuggire, di ciò che sta per scomparire, oppure, ancora, di ciò che è ormai irrimediabilmente postumo. I riti, come è noto, assumono di sovente una funzione contenitiva e sedativa, specialmente quelli funebri: incorniciano socialmente il lutto e rendono il dolore della scomparsa meno lancinante. All’interno di una generale conflagrazione del sociale che si accompagna al progressivo dissolvimento della partecipazione in quanto momento di aggregazione di corpi che prendono parte ad una secrezione collettiva di reale potenza trasformativa è lecito parlare di una *posthumous society*, di una “società” che non può o non sa più essere (né sa di essere) altro che forza riproduttiva di se stessa entro il piano insovertibile del capitalismo con il quale ormai sembra identificarsi irreversibilmente e che dunque non sembra avere più fini veramente esterni a se stessa, né desiderio di diventare altro, ma solo di persistere. Una società irreparabilmente espropriata della possibilità di accedere alla partecipazione nel senso forte sopra descritto in quanto popolata da miriadi di *solitudini cibernetiche* tenute paradossalmente insieme dall’assenza (cioè da un eccesso di fantasmatica presenza) e dalla separazione. Della partecipazione in senso forte essa però conserva ed invoca il feticcio a scopi sedativi, recuperandone ed agitandone talvolta le spoglie per intimare energicamente a non disertare l’unica partecipazione possibile: *prendere parte*, o meglio, *non poter non prendere parte* a quelle deboli interazioni sociali che uniscono e separano le solitudini cibernetiche e che garantiscono la riproduzione della *posthumous society* e del capitalismo. L’invocazione della partecipazione ha dunque inizio laddove la partecipazione in senso forte non può più darsi; la sua ipertrofica emersione linguistica ne segnala lo stato postumo. La parola sussume la transizione da una forma di partecipazione all’altra, mascherando nell’omonimia il deperimento di una a vantaggio dell’altra, laddove la franca proclamazione della morte, della perdita irreparabile, deve indugiare nel campo dell’inconfessabile. Appare dunque in certo senso paradossale osservare i corpi delle solitudini cibernetiche temporaneamente giustapposti in occasione di cortei e manifestazioni, invocare ancora, candidamente, più democrazia e più partecipazione ad una società che sembra esistere ormai soltanto in negativo, che sembra esistere, cioè, in virtù del terrore che essa continuamente esercita su tutto ciò che minaccia di disertarla e dunque di sopravvivere.

Non deve stupire, infine, che all’estensione e al consolidamento globale del capitalismo corrisponda un tale livello di *attenuazione sociale della società*. Il movimento di rarefazione sociale, trainato dalla forza disumanizzante del capitalismo cibernetico, diviene a sua volta un’intensità sulla quale si instaura ancora e con nuovo vigore normativo la soggettività capitalista.

Per dirla con Lyotard, la disumanizzazione è soltanto la preconditione per una nuova umanizzazione a maggiore capacità normativa (Lyotard 1979a:102)

6. Dalla *parole pourrie* alla *parole résistante*

Lo scenario sin qui descritto non sembra lasciare molto spazio alla possibilità di superamento del capitalismo, laddove i cambiamenti o le rotture tendono a divenire momenti non solo tutti interni ad esso ma occasioni per colonizzare nuovi piani dell'esistente. Dopo quarant'anni di contro-rivoluzione trionfante ci si potrebbe non solo chiedere il perché di tanti trionfi del capitalismo ma forse si potrebbe tentare di immaginare cosa avrebbe comportato o cosa comporterebbe una vittoria delle istanze anti-capitaliste di area marxista. In questa prospettiva sarebbe opportuno introdurre una lettura della *participatory society* e delle teorie ad essa afferenti attraverso una critica della critica marxista, pur rischiando di mettere in discussione una parte delle premesse teoriche che hanno sorretto questo saggio. Rischiare di far vacillare la teoria non per puro gusto della rottura né per fede nella critica, ma per alimentare le aree di sospetto che pure si addensano e premono e, non ultimo, per esercitare quell'attitudine al rovesciamento dell'esistente che, forse per abitudine, ancora affidiamo, vogliamo affidare, al futuro. In definitiva dare voce al sospetto, delegittimarsi e delegittimare, preventivamente, le pulsioni normative-riproduttive-costituenti. Fermo restando che la teoria marxista rimane, in ogni caso, il punto di partenza ineludibile per comprendere i processi di produzione capitalistica e per farne emergere le contraddizioni e la potenza disumanizzante, non vi sono motivi che ci inducano a credere che un superamento del capitalismo digitale e della *posthumous society* che ormai si confonde con il capitalismo stesso, possano avvenire a partire dalla *realizzazione* della prospettiva marxista.

Nel 1979 Lyotard osservava che: «*partout, à un titre ou à l'autre, la Critique de l'économie politique (c'était le sous titre du Capital de Marx) et la critique de la société aliénée qui en était le corrélat, sont utilisées en guise d'éléments dans la programmation du système* » (Lyotard 1979b).

In questa prospettiva gli autori di Tiquun scrivono:

Face à l'hypothèse cybernétique unifiante, l'axiome *abstrait* d'un antagonisme potentiellement révolutionnaire – lutte des classes, «communauté humaine» (*Gemeinwesen*) ou «social-vivant» contre Capital, *general intellect* contre processus d'exploitation, «multitude» contre «Empire», «créativité» ou «virtuosité» contre travail, «richesse sociale» contre valeur marchande, etc. – sert en définitive le projet politique d'une plus grande intégration sociale (Tiquun 2001:286).

In primo luogo, la teoria marxista della cibernetica e delle nuove tecnologie digitali, spinta verso la sua *pars construens* sembra identificarsi con la realizzazione di una nuova economia sociale. In fin dei conti gli approcci marxisti e post-marxisti non criticano in sé la qualità economica del capitalismo né la visione totalizzante e sistemica propria della cibernetica e quindi sembrano prefigurare la prospettiva di una capillare integrazione sociale entro un nuovo progetto economico. In secondo luogo l'insistenza sul rovesciamento del tempo libero in tempo di lavoro sembra sacralizzare il lavoro stesso in quanto momento ineliminabile nella realizzazione di un nuovo progetto economico di integrazione sociale. Una volta riconosciuto il carattere collettivo e partecipativo della creazione di informazione e di plusvalore si aprirebbe la strada ad un presunto comunismo del tutto affine a un democratismo economico e forse al progetto di ricostruzione di uno stato post-fordista. Il soggetto partecipativo sembrerebbe destinato, in questa prospettiva, ad essere accuratamente ri-normalizzato e rimesso al lavoro entro un'economia solidale sistemica probabilmente fondata non sulla collettivizzazione o la statalizzazione dei mezzi di produzione ma su una collettivizzazione delle decisioni di produzione. La partecipazione ai processi produttivi di questa economia diverrebbe, se possibile, più coercitiva e ineluttabile di quella attuale. Il

superamento del capitalismo apparirebbe come una sua nuova estensione fondata sull'integrazione totale di ogni individuo nel nuovo sistema sociale di produzione.

Nel 1990 Toni Negri intervistava Gilles Deleuze ponendogli una domanda cruciale:

D'un côté ce dernier scénario renvoie à la plus haute perfection de la domination qui touche aussi la parole et l'imagination, mais de l'autre, jamais autant qu'aujourd'hui, tous les hommes, toutes les minorités, toutes les singularités sont potentiellement capables de reprendre la parole, et avec elle, un plus haut degré de liberté. Dans l'utopie marxienne des «Grundrisse», le communisme se configure justement comme une organisation transversale d'individus libres, sur une base technique qui en garantit les conditions. Le communisme est-il encore pensable ? Dans la société de la communication, peut-être est-il moins utopique qu'hier?.

Deleuze rispondeva così:

Vous demandez si les sociétés de contrôle ou de communication ne susciteront pas des formes de résistance capables de redonner des chances à un communisme conçu comme «organisation transversale d'individus libres». Je ne sais pas, peut-être. Mais ce ne serait pas dans la mesure où les minorités pourraient reprendre la parole. Peut-être la parole, la communication sont-elles pourries. Elles sont entièrement pénétrées par l'argent: non par accident, mais par nature. Il faut un détournement de la parole. Créer a toujours été autre chose que communiquer. L'important ce sera peut-être de créer des vacuoles de non-communication, des interrupteurs pour échapper au contrôle (Deleuze 1990a).

Immaginare oggi una fuoriuscita dalla *posthumous society* attraverso “prese di parola” che promanano dalla stessa *posthumous society* non è certo semplice: la *parole pourrie* sembra essere la lingua ufficiale di questa società. È possibile tuttavia rilanciare la suggestione di Deleuze in una prospettiva che non proponga più alcuna presa di parola e che, al contrario, si realizzi in un ritrarsi da essa in un movimento in grado di discernere aree di interruzione della comunicazione. Immaginare oggi la frantumazione del capitalismo digitale per mezzo della comunicazione e della presa di parola significa ricadere nella triste trappola dell'*utente riproduttivo*: qualsiasi cosa egli dirà o farà diverrà linfa vitale che alimenterà il capitalismo stesso e la sua riproduzione. Enunciandosi, inoltre, egli si sottoporà inevitabilmente agli apparati di controllo sempre più raffinati che pervadono ormai quasi ogni anfratto delle nostre società. La destabilizzazione del capitalismo oggi potrebbe dunque iniziare con la creazione e la moltiplicazione di micro-fratture apportate per via de-enunciazione, per sottrazione dallo stato di enunciazione semi-permanente che ci fa utenti sociali, attivi e partecipativi. In altri termini rendersi soggetti invisibili, opachi e dismorfici per moltiplicare i *vacuoles de non-communication* immaginati da Deleuze e le *zonest d'opacité offensive* descritte da Tiqqun:

L'important pour nous ce sont ces zones d'opacité, l'ouverture de cavités, d'intervalles vides, de *blocs noirs* dans le maillage cybernétique du pouvoir. La guerre irrégulière avec l'Empire, à l'échelle d'un lieu, d'une lutte, d'une émeute, commence dès maintenant par la construction de zones opaques et offensives. Chacune de ces zones sera à la fois *noyau* à partir duquel expérimenter sans être saisissable et *nuage* propogateur de panique dans l'ensemble du système impérial, machine de guerre coordonnée et subversion spontanée à tous les niveaux. La prolifération de ces zones d'opacité offensive (ZOO), l'intensification de leurs relations, provoquera un déséquilibre *irréversible* (Tiqqun 2001:335).

La via indicata da Tiqqun, già percorsa da non pochi individui e gruppi, benché possa apparire affascinante, presenta un aspetto piuttosto problematico. La proliferazione delle *zones d'opacité offensive*, l'intensificazione delle relazioni fra di esse e la «la guerre irrégulière avec l'Empire» che comporta la nascita delle ZOO non rimangono certo su un piano di impercettibilità. La percettibilità, beninteso, sarebbe auspicabile qualora si potesse contare su una proliferazione di

zone d'opacità in grado da reggere il confronto con la forza repressiva del capitalismo, riuscendo a determinarne uno squilibrio irreversibile. In altri termini, le ZOO sembrano costantemente ricadere nella comunicazione, sollecitando così gli apparati repressivi senza però raggiungere la potenza per resistervi o disarmarli e giustificandone quindi il continuo irrigidimento. Non sembra possibile, oggi, a partire dalla *posthumous society*, immaginare una propagazione di queste zone tale da innescare una guerra in grado di far collassare ciò che, usando la terminologia negri-hardtiana, Tiqqun chiama Impero. Ciò equivale a dire che dalla *posthumous society* non è possibile uscire per via enunciazionale — la *parole pourrie* di Deleuze — né, forse, per via de-enunciazionale. In altri termini le ZOO offrono importanti aree di opacità che però, se non portate ad un livello di intensificazione estrema e di espansione globale, ad una massiva e irreversibile interruzione dei flussi informativi, verranno riassorbite quasi in tempo reale dai dispositivi di integrazione sociale e dalle forze repressive del sistema capitalistico. Ciò non toglie che la creazione di una ZOO, presupponendo l'esistenza di micro-istanze di diserzione latenti al di sotto della superficie costantemente levigata della *posthumous society*, individui germi potenzialmente fertili nelle maglie della necropoli sociale. Le ZOO, in tal senso, rappresentano importanti nuclei dinamizzanti, focolai agglutinanti o aree mobili di sfaldatura entro le quali sarà forse possibile continuare a sperimentare e teorizzare nuove e più efficaci forme di cristallizzazione delle istanze latenti di diserzione. Una tale prospettiva potrebbe condurre, attraverso quel percorso che Tiqqun ha definito con l'espressione *caos fecondo* (Tiqqun 2001:339), sia verso una futura destabilizzazione/rovesciamento del capitalismo digitale sia, ancora una volta, verso una sua ristrutturazione/rifondazione senza fine. Del resto non bisogna dimenticare, come avverte Foucault, che qualsiasi tentativo di resistenza può esistere soltanto all'interno del campo nemico:

Mais des résistances qui sont des cas d'espèces: possibles, nécessaires, improbables, spontanées, sauvages, solitaires, concertées, rampantes, violentes, irréconciliables, prompts à la transaction, intéressées, ou sacrificielles; par définition, elles ne peuvent exister que dans le champ stratégique des relations de pouvoir (Foucault 1976:126).

Ciò vale anche per la teoria. Essa, se non vuole rischiare di pronunciare reiteratamente *paroles pourries* deve muoversi nel campo delle relazioni di potere che la definiscono riuscendo a resistervi. In tal senso è opportuno evidenziare la necessità di una teoria che sappia da una parte superare lo sguardo compiacente che la *participatory culture* riserva, suo malgrado, al capitalismo e, dall'altra, cogliere gli aspetti critici del marxismo pur rifuggendo le tentazioni economiche sistemiche di cui sembra essere portatore. Una teoria radicalmente anti-capitalista non potrà rinunciare ad assumere come punto di partenza l'analisi del processo di conflagrazione sociale entro il quale oggi si sviluppa il capitalismo. È a partire da questa consapevolezza che si potrà analizzare in modo profondo il rapporto fra partecipazione, informazione, valore, tempo libero e corpo nei processi di produzione del Web. Questa teoria dovrà, altresì, porre al centro dell'analisi il rapporto fra partecipazione e diserzione, sforzandosi di stimolare scenari di superamento del capitalismo digitale malgrado le difficoltà offerte da una società dove uno scenario simile appare, al momento, molto difficile da immaginare. Essa dovrà infine, lo ribadiamo, resistere. Dovrà essere disposta, cioè, a delegittimarsi e finanche a disertarsi temporaneamente per sopravvivere alle molteplici pressioni normalizzanti che costantemente tenteranno di levigarne ed attenuarne i tratti più incompatibili con il capitalismo. Scrive Lyotard: «*ce que vous nous demandez, théoriciens, c'est que nous nous constituions en identités, en responsables* (Lyotard 1974:258). Pressioni che le chiederanno dunque di allinearsi con identità teoriche previste e di approdare a forme che dovranno essere sì critiche, ma mai veramente offensive. Il rischio è, ancora una volta, che la teoria diventi *parole pourrie*, nella misura in cui essa non potrà mai essere veramente offensiva, poiché pronunciata da posizioni già disarmate, normalizzate e compatibili con il capitalismo.

Auspiciando la nascita di una *parole résistante*, ci piace concludere questo contributo riportando il seguente passaggio de *La volonté de savoir*; nei corpi e nelle regioni irriducibili di cui parla

Foucault vorremmo vedere, malgrado i segnali ostinatamente contrari, forze ancora capaci di sovvertire l'esistente:

Des grandes ruptures radicales, des partages binaires? Parfois. Mais on a affaire le plus souvent à des points de résistance mobiles et transitoires, introduisant dans une société des clivages qui se déplacent, brisant des unités et suscitant des regroupements, sillonnant les individus eux-mêmes, les découpant et les remodelant, traçant en eux, dans leur corps et dans leur âme, des régions irréductibles. [...] Et c'est sans doute le codage stratégique de ces points de résistance qui rend possible une révolution (Foucault 1976:127).

Bibliografia

Alquati R., “Composizione organica del capitale e forza-lavoro alla Olivetti”, Prima parte, *Quaderni Rossi*, 2, 1962, Seconda parte, *Quaderni Rossi*, 3, 1963.

Arnould J., Thompson C. J., “Consumer Culture Theory (CCT): Twenty Years of Research”, *Journal of Consumer Research*, 31, 4 (2005).

Babbage C., *On the Economy of Machinery and Manufactures*, Charles Knight, London, 1832; prima trad. it. *Sulla economia delle macchine e delle manifatture*, G. Piatti in Vacchereccia et al., Firenze 1834.

Banks J., Deuze M., “Co-Creative Labor”, *The International Journal of Cultural Studies*, 12 (2009), pp. 419-431.

Banks J., Burgess J., Cobcroft S., Cunningham S., Hartley J., Potts J., Montgomery L., “Consumer Co-creation and situated creativity”, *Industry & Innovation*, 15, (2008), pp.13-36.

Banks J., Potts J., Hartley J., Burgess J., Cobcroft R., Cunningham S., Montgomery L., *Consumer Co-creation and situated creativity*, “Industry & Innovation”, n. 15, 2008, pp. 459-474.

Bataille G., *Introduzione a “Acéphale”* n°1, 1936.

Benkler Y., *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*, Yale University Press, New Haven, 2006; trad. it. *La ricchezza della Rete. La produzione sociale trasforma il mercato e aumenta le libertà*, Università Bocconi editore, Milano, 2007.

Boutang Y. M. (a cura di), *L'età del capitalismo cognitivo. Innovazione, proprietà e cooperazione delle moltitudini*, Ombre Corte, Verona, 2002.

Boutang Y. M., *Le capitalisme cognitif : la nouvelle grande transformation*, Éd. Amsterdam, Paris, 2007.

Bruns A., *Towards Producers: Futures for User-Led Content Production* in Sudweeks F., Hrachovec H., Ess C., (eds.), *Proceedings: Cultural Attitudes towards Communication and Technology*, Murdoch University, Perth, 2006, pp. 275-284.

Cinquemani L., “Soft Cinema: creatività, software e automazione”, *Fata Morgana*, 26 (2015), pp. 323-29.

Comité invisible, *A nos amis*, Éditions La Fabrique, Paris 2014.

Comité invisible, *L'Insurrection qui vient*, Éditions La Fabrique, Paris 2007, tr. it. *L'insurrezione che viene*, 2007.

Deleuze G. (1990a), “Le devenir révolutionnaire et les créations politiques”, intervista con Antonio Negri, *Futur Antérieur journal*, n. 1 (1990). Come *Contrôle et devenir* in Id., *Pourparlers 1972-1990*, Minuit, Paris, 1990. Trad. it. *Controllo e divenire* in *Pourparler*, Quodlibet, Macerata, 2000.

- Deleuze G. (1990b), "Post-scriptum sur les sociétés de contrôle" in *L'autre journal*, n. 1 (1990). Trad. it.: *Poscritto sulle società di controllo* in Id., *Pourparler*, Quodlibet, Macerata, 2000.
- Deleuze G., Guattari F., *L'anti-Edipo. Capitalismo e schizofrenia*, vol. 1, tr. it., Einaudi, Torino 2002.
- Deuze M., Banks J., *Co-Creative Labor*, "The International Journal of Cultural Studies", 2009, pp. 419-431.
- Foucault M. (1976) *Histoire de La Sexualité Vol 1: la volonté de savoir*, Gallimard, Paris 1976.
- Foucault M., *Sorvegliare e punire*, Einaudi, Torino, 1976.
- Foucault M., *Microfisica del potere. Interventi politici*, Einaudi, Torino, 1997.
- Fuller M., *Software Studies: A Lexicon*, MA: The MIT Press, Cambridge 2008.
- Frank B., *Changing Media, Changing Audiences, Remarks at the MIT Communication Forum*, 1 April, Cambridge, 2004.
- Green J., Jenkins H., *The moral economy of Web 2.0: audience research and convergence culture*, in J. Holt & A. Perren (eds.), *Media Industries: History, Theory, and Method*, Blackwell Publishing, Boston, 2009.
- Guattari F., *Chaosmose*, Galilée, Paris, 1992; trad. it. *Caosmosi*, Costa & Nolan, Genova, 1996.
- Guattari F., *Postmodern deadlock and post-media transition* in Id., *Soft Subversion. Texts and interviews 1977-1985*, Semiotext(e) Foreign Agents, Los Angeles, 2009.
- Guattari F., *Why Italy?*, "Semiotext(e)" n. 3, 1980, pp. 234-37.
- Goffey A., *Algorithm*, in M. Fuller (a cura di) *Software Studies: A Lexicon*. MA: MIT Press, Cambridge 2008.
- Jenkins H., *Fans, bloggers, and gamers: exploring participatory culture*, New York University Press, New York, 2006.
- Lyotard J.-F., *Économie libidinale*, Minuit, Paris 1974.
- Lyotard J.-F.(1979a), *La condition postmoderne*, Minuit, Paris, 1979; trad. it. *La condizione postmoderna*, Feltrinelli, Milano, 1981.
- Lyotard J.-F. (1979b), *Les problèmes du savoir dans les sociétés industrielles les plus développées*, Presses du Service des Impressions en régie du Bureau de l'Éditeur officiel du Québec, Québec-Paris, 1979.
- Kelly K., *What Technology Wants*, Viking Press, New York, 2010; trad. it. *Quello che vuole la tecnologia*, Codice, Torino, 2011.
- Mackenzie A., *Cutting code: Software and sociality*, Peter Land, Oxford 2006.

Manovich, L. *Software Culture*, Olivares, Milano, 2010.

Marx K., *Grundrisse der Kritik der politischen Ökonomie* (1857-1858), tr. it. a cura di G. Backhause, *Lineamenti fondamentali di critica dell'economia politica («Grundrisse»)*, Einaudi, Torino 1976.

Marazzi, C. *Capitalismo digitale e modello antropogenetico del lavoro. L'ammortamento del corpo macchina*. In Laville J. L., Marazzi C., La Rosa M., Chicchi F. (a cura di) *Reinventare il lavoro*, Sapere, Roma, 2005.

O'Reilly T., *What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*, "Communications & Strategies", n. 1, 2007, URL: <http://ssrn.com/abstract=1008839>.

Pasquinelli M., *L'algoritmo PageRank di Google: diagramma del capitalismo cognitivo e rentier dell'intelletto comune*, in Federico Chicchi e Gigi Roggero (a cura di) *Sociologia del lavoro*, Franco Angeli, Milano, 2009.

Pasquinelli M., *Capitalismo macchinico e plusvalore di rete: note sull'economia politica della macchina di Turing* in Id. (a cura di), *Gli algoritmi del capitale. Accelerazionismo, macchine della conoscenza e autonomia del comune*, Ombrecorte, Verona 2014.

Ricciardi M., *Cyberspazio e mondi virtuali*, in Id. (a cura di), *La rete e i luoghi*, Aracne, Roma 2014.

Ritzer G., Jurgenson N., "Production, Consumption, Prosumption: The nature of capitalism in the age of the digital prosumer", *Journal of Consumer Culture*, 10 (2010), pp. 13-36.

Roberts K., *Lovemarks: The Future Beyond Brands*, Powerhouse, New York, 2005.

Rosen J., *The People Formerly Known as the Audience*, PressThink, 27 June 2006, http://archive.pressthink.org/2006/06/27/ppl_frmr.html.

Shirky C., *Cognitive Surplus: Creativity and Generosity in a Connected Age*, Penguin Press, New York-London, 2010; trad. it. *Surplus cognitivo. Creatività e generosità nell'era digitale*, Codice, Torino 2010.

Terranova T., *Red stack attack! Algoritmi, capitale e auto-mazione del comune*, in M. Pasquinelli (a cura di), *Gli algoritmi del capitale. Accelerazionismo, macchine della conoscenza e autonomia del comune*, Ombre Corte, Verona, 2014.

Tiqqun, *Une métaphysique critique pourrait naître comme science des dispositifs...* in *Contributions à la guerre en cours*, Éditions La Fabrique, Paris 2009. Originariamente in "Tiqqun", Organe conscient du Parti Imaginaire. Exercices de Métaphysique Critique ("Tiqqun 1"), 1999.

Tiqqun, *L'hypothèse cybernétique*, in Tiqqun, Organe de liason au sein du Parti Imaginaire, Zone d'Opacité Offensive, (Tiqqun 2), 2001.

Tiqqun, *Introduction à la guerre civile*, in in Tiqqun, Organe de liason au sein du Parti Imaginaire, Zone d'Opacité Offensive, (Tiqqun 2), 2001.

Toffler A., *The Third Wave*, Morrow, New York, 1980; trad. it. *La terza ondata*, Sperling & Kupfer, Milano, 1987.

Vercellone C., *Dalla sussunzione formale al general intellect: Elementi per una lettura marxiana dell'ipotesi del capitalismo cognitivo*. Atti del workshop internazionale *Lavoro cognitivo e produzione immateriale: Quali prospettive per la teoria del valore?*, Università di Pavia, luglio 2005.