

Ecco il digital divide, le disuguaglianze sociali 2.0

La Rete si è progressivamente imposta come spazio di costruzione della cittadinanza e della dimensione sociale dell'individuo. Per questi motivi, già a partire dalla sua diffusione, si è cominciato a pensare a Internet come strumento di emancipazione dei cittadini dagli squilibri di potere, portati in essere dal sistema capitalista. Parallelamente, è nata la speranza che la Rete potesse contribuire a costruire una sfera pubblica caratterizzata da maggiore partecipazione e maggiore inclusione: grazie all'interattività e alla diffusione capillare casa per casa, Internet sarebbe potuto diventare uno strumento di superamento delle disuguaglianze sociali e delle discriminazioni politiche e di costruzione di una società più equa.

L'esperienza ha dimostrato che non è così. Anche Internet produce e riproduce disuguaglianze sociali, che sarà poi compito della politica cercare di ridurre e depotenziare. Essa crea un "divario digitale", meglio noto come digital divide, tra coloro che posseggono le tecnologie digitali e coloro che non le posseggono; tra coloro che dispongono di quelle tecnologie e coloro che non ne dispongono; tra coloro che sono costantemente aggiornati sul piano tecnologico e coloro che devono accontentarsi di tecnologie obsolete. Questi ultimi subiscono uno svantaggio dal fatto di non accedere a Internet, o di accedervi in condizioni disagiate: carenza di informazioni, accesso ritardato alle informazioni, limitazioni nelle possibilità della vita reale. Ma chi subisce il digital divide?

Gli abitanti delle zone povere del pianeta, dove mancano la tecnologia e le risorse economiche per far giungere la rete; inoltre anche le classi economicamente più svantaggiate del mondo occidentale, coloro che hanno maggiori difficoltà a investire denaro nell'acquisto di un computer o a pagare i costi d'accesso. Fin qui si tratta di disuguaglianze "antiche". Ma Internet ne crea anche di nuove. Il digital divide colpisce in maniera impressionante gli anziani, e in generale le fasce di età superiori ai cinquant'anni, indipendentemente dal reddito; in questo modo viene sancito il passaggio, in atto da tempo, da una società in cui la vecchiaia era fonte di prestigio sociale a una società in cui essa è causa di emarginazione. Inoltre, il digital divide colpisce le persone meno istruite, soprattutto chi non conosce l'inglese. Infine, e in particolar modo, esso colpisce i disoccupati, i pensionati, i lavoratori agricoli, cioè coloro che non frequentano un posto di lavoro dove avrebbero la possibilità di familiarizzare con l'uso delle nuove tecnologie.

In contrapposizione al digital divide, si sta affermando il modello always on, ovvero "sempre connessi". Le nuove tecnologie della comunicazione tendono ad essere percepite come strumenti tecnologici addomesticati e perfettamente inseriti nella quotidianità delle nostre esistenze. Nel processo di riconfigurazione delle tecnologie, il nuovo prodotto tecnologico permette all'utente di essere sempre potenzialmente connesso al resto del mondo, in ogni luogo e in ogni momento, accorciando le distanze e rendendo quasi nullo lo spazio fisico. Tempo e spazio, di conseguenza, acquistano un altro significato; essere dunque always on, sempre connessi, diventa così una condizione che investe l'uomo contemporaneo e che sempre di più caratterizza le nuove generazioni, cresciute navigando in rete, tablet e smartphone in mano.

Il Digital divide

A partire dalla metà degli anni Novanta del secolo scorso, comincia a diffondersi la tesi secondo cui il mancato utilizzo di Internet possa dare luogo a una nuova forma di disuguaglianza sociale che si manifesta nel gap esistente fra gli *information haves* e gli *havenots* e che, pertanto, richiede l'elaborazione di specifiche politiche pubbliche volte a garantire effettive condizioni di accesso ad Internet.

Il 29 maggio 1996, l'allora Vice-Presidente Al Gore dell'amministrazione Clinton utilizzò l'espressione "digital divide" per indicare il gap esistente fra gli *information haves* e gli *havenots* nell'ambito del programma *K-12 education* ("Kindergarten through 12th grade").

L'evoluzione del divario digitale può essere descritta utilizzando due differenti approcci che consentono di analizzare specifici aspetti di tale fenomeno, in presenza di numerose variabili che influenzano, a livello micro (variabili socio demografiche) e macro (fattori economici e istituzionali), l'accesso ad Internet.

In particolare, la tesi della "normalizzazione" sostiene la progressiva eliminazione del divario informatico, che andrà gradualmente a normalizzarsi sino ad esaurirsi totalmente, nella prospettiva di un progressivo livellamento delle competenze digitali, mentre la tesi della "stratificazione" opta per un crescente incremento delle disuguaglianze virtuali nate con la Rete, le quali, piuttosto che diminuire, sono destinate a protrarsi nel tempo con effetti sempre più discriminatori tra gli inclusi e gli esclusi digitali.

Secondo la classificazione maggiormente accreditata in materia è possibile distinguere tre tipi di divario digitale: globale, sociale e democratico. Il primo si riferisce alle differenze esistenti tra paesi più o meno sviluppati; il secondo riguarda le disuguaglianze esistenti all'interno di un singolo paese; il terzo focalizza le condizioni di partecipazione alla vita politica e sociale in base all'uso o meno efficace e consapevole delle nuove tecnologie.

Quando si analizza il fenomeno del divario digitale, è necessario evidenziare una dimensione cognitiva che presuppone l'assenza di conoscenze informatiche minime da parte di un individuo, il quale, pertanto, non è in grado di svolgere le più semplici attività virtuali configurabili nel cyberspazio; e una dimensione infrastrutturale che focalizza l'esistenza di carenze nella disponibilità di dotazioni infrastrutturali e di strumenti telematici necessari a consentire un'efficace navigazione.

Individuare possibili soluzioni per il divario digitale richiede di identificare, prima, di che tipologia di digital divide si tratti. La differenza di accesso agli ambienti e alle tecnologie ICT infatti può riguardare tanto gruppi diversi all'interno dello stesso paese, quanto paesi diversi. Allo stesso modo c'è chi sottolinea che ci sono fattori socio-culturali molto più importanti di quelli tecnologici nel determinare la natura o il grado di divario digitale.

Andando con ordine, quando si tratta di comprare le possibilità di accesso e utilizzo proficuo di Internet e altre tecnologie ICT in paesi diversi si parla, in generale, di global digital divide. Ancora una volta, non si tratta ormai di una semplice questione di accesso: tutti i paesi – o, almeno, una

(buona) parte della popolazione di tutti i paesi – hanno ormai accesso a tecnologie e infrastrutture per la connessione a Internet, anche a livello globale, così il divario digitale ha più a che vedere con la qualità e le modalità d'accesso. Fatta questa necessaria premessa, è facile rendersi conto che il global digital divide è ancora forte: basti pensare che tre paesi – Cina, Stati Uniti e Giappone – detengono oggi più della metà delle connessioni a banda larga sul totale globale.

Se si faceva accenno ai fattori culturali – e alla possibilità di preferire all'espressione digital divide quella di digital inclusion – è perché, sia a livello nazionale che a livello internazionale, pur a parità di accesso formale a connessioni Internet e altre tecnologie ICT, sono stati individuati gradi diversi e diversa familiarità nel capire e sfruttare proficuamente il digitale. L'ipotesi è, insomma, che il digital divide sia strettamente correlato al – se non addirittura sia una forma di – knowledge divide

In letteratura, infine, si fa riferimento anche al cosiddetto divario digitale di secondo livello (o second-level digital divide). Fatto salvo, infatti, che la maggior parte delle persone abbia ormai accesso a un device e a una connessione a Internet, la vera differenza rilevante è tra chi si limita a consumare i contenuti che trova in Rete e chi, invece, quei contenuti li produce anche. In letteratura, del resto, largo spazio è dato a come tecnologie e ambienti digitali hanno reso tutti dei prosumer e favorito la nascita dei cosiddetti user generated content. Contro ogni previsione e ogni narrazione speranzosa del web, però, la percentuale di utenti che partecipano alla creazione di meme, wiki e qualsiasi altro contenuto recuperabile in Rete è ancora minima rispetto al numero totale di internauti. E, va da sé, che fattori come un alto livello di istruzione o un livello di reddito medio-alto sono predittivi di un comportamento maggiormente partecipativo, esattamente come lo è l'aver a disposizione una connessione a banda larga.

Chiudere il divario digitale, di qualunque tipo esso sia, è l'obiettivo che si sono date molte iniziative e molte politiche condivise da parte di stati diversi, organizzazioni internazionali, associazioni e altri soggetti no profit che si occupano di Internet governance.

Fatte salve le necessità infrastrutturali e quella di assicurare l'accesso fisico alla Rete e alle tecnologie, quattro sono i principi che, ormai da tempo, sono riconosciuti come possibili soluzioni al digital divide: l'uguaglianza economica, la mobilità sociale, la crescita economica e un'organizzazione democratica.

L'accesso paritario alla Rete, nel senso più metaforico dell'espressione, si configura cioè come una sorta di esternalità positiva di altrettanto paritarie condizioni economico-sociali che sta agli stati assicurare ai propri cittadini. Nel 2003 il World Summit on the Internet Society ha adottato una serie di principi chiave per la governance della Rete, molti dei quali hanno a oggetto proprio la soluzione del divario digitale. Si fa riferimento, in particolare, all'importanza di fornire alle generazioni più giovani soprattutto un'adeguata istruzione digitale che dovrebbe servire a crescere dei buoni cittadini digitali e alla necessità di migliorare, più in generale, la media literacy di tutte le fasce della popolazione, con particolare riferimento ai gruppi minoritari, vulnerabili o per cui esistono particolari criticità, anche nella rappresentazione mediatica per esempio.