

Davide Fant, Carlo Milani  
Pedagogia hacker



elèuthera

i materiali di approfondimento sono consultabili presso l'indirizzo  
<https://eleuthera.it/ph>



© 2024 Davide Fant, Carlo Milani  
ed èleuthera editrice

progetto grafico di Riccardo Falcinelli

**[www.eleuthera.it](http://www.eleuthera.it)**  
[eleuthera@eleuthera.it](mailto:eleuthera@eleuthera.it)

# Indice

Introduzione	7
CAPITOLO PRIMO	13
Farsi hacker per imparare insieme	
CAPITOLO SECONDO	27
Noi e la tecnologia: una conferenza intergalattica	
CAPITOLO TERZO	47
Gioie e sofferenze: primo, chiedere	
CAPITOLO QUARTO	61
Notifiche, corpi e poesia	
CAPITOLO QUINTO	75
Evocare il demone che abita ogni app	

CAPITOLO SESTO	89
Giocare o essere giocati? Gamificazione e dintorni	
CAPITOLO SETTIMO	107
La fatica di essere profilo	
CAPITOLO OTTAVO	119
Le nostre vulnerabilità	
CAPITOLO NONO	133
Resistere sul filo del rasoio	
CAPITOLO DECIMO	155
Ci si libera solo insieme	
CAPITOLO UNDICESIMO	165
Far respirare i contenuti preziosi	
Conclusioni	183
Ringraziamenti	191
Bibliografia	192

# Introduzione

Esaurita la sbornia, passata l'euforia collettiva in cui sembrava che gli strumenti digitali avrebbero (auto)magicamente creato una nuova comunità planetaria, diffuso democrazia, concesso libertà mai sperimentate, le persone si trovano oggi spaesate di fronte al disincanto, talvolta traumatico: la solitudine dilaga, ci si sente in continua competizione, impotenti, agiti. Lo si percepisce a tutti i livelli: nei contesti sociali, lavorativi, nella vita di adulti, adolescenti e bambini. Sono vissuti che le nuove generazioni sperimentano in modo forse amplificato, con sofferenze difficili da esplicitare, pena il richiamo da parte degli adulti che li rimproverano di star sbagliando qualcosa, che gli strumenti sono «solo strumenti» e il problema sono loro che «li stanno utilizzando male».

## *Liberarsi nel digitale*

Con il libro che avete tra le mani vogliamo rispondere all'urgenza di un'educazione sui temi del digitale che ponga al centro le relazioni fra persone e tecnologie. Relazioni ambivalenti che sfociano spesso in vissuti di sofferenza, di euforia a cui seguono cocenti delusioni, di esaltazione spasmodica ed emozioni violente; da questo *disagio della tecnica* vogliamo muovere per aprire spazi di immaginazione, ri-creazione e liberazione.

Come Centro Internazionale di Ricerca per le Convivialità Elettriche (CIRCE) abbiamo chiamato questo approccio *pedagogia hacker*. Si tratta di una teoria-prassi che si può immaginare come l'attività di un gruppo di bambini intenti a giocare, cercare, smontare i giocattoli per capire cosa c'è dietro e dentro, a ricombinare i pezzi seguendo il proprio desiderio; o anche come l'attitudine di adolescenti che amano e odiano i propri dispositivi, inventano pratiche di resistenza più o meno efficaci per poterci convivere, che utilizzano la tecnologia per dar voce e forma alle proprie urgenze.

Nella pedagogia hacker hanno valore i tentativi a vuoto, la frustrazione dell'errore, l'errare della ricerca, l'eccitazione delusa, il tempo «perso» a esaminare le minuzie, a cercare senza trovare, a riprovare senza riuscire, nonostante l'esercizio e l'impegno, nonostante gli aiuti e i suggerimenti.

L'intento è sviluppare un metodo che produca spazi liberati, dalla produttività forzata, dall'efficienza necessaria, in cui si incontrano la tecnologia e l'organico, i corpi umani e gli apparecchi elettronici, la politica e il codice sorgente, la poesia e la fantascienza speculativa; in cui si possano assumere le nostre vulnerabilità e alimentare la capacità di immaginare.

## *Tecnologia, corpi, arte, poesia*

Attraverso la nostra sperimentazione educativa vogliamo proporre non solo *tecnologie digitali appropriate e conviviali*, ma anche tecniche di facilitazione, capacità di entrare in contatto con il proprio corpo, narrare di sé e apprendere dall'esperienza, pratiche artistiche, modi di fare che curiamo come si curano gli ortaggi in un orto comunitario, i fiori in un giardino comune. Selezionare *tecnologie appropriate* non solo perché adeguate, ma perché *proprie, riappropriate* da noi.

In una prospettiva simile non stupirà allora che in un libro dedicato al digitale sia presente il teatro, la musica, i versi in rima, che si ritrovino, remixati, approcci derivati dal vasto mondo dell'arte-terapia, dallo psicodramma agli strumenti autobiografici, al lavoro di cura attraverso la poesia. Si tratta di applicare un metodo che è una dichiarazione d'intenti: far dialogare, porre in tensione generativa la dimensione quantificata del digitale e quella simbolica, metaforica, narrativa, per aprire inediti spazi di indagine, relazione e ibridazione generativa tra organico e tecnologico.

## *Giocare le domande*

I nostri laboratori prendono le mosse da domande semplici e allo stesso tempo impertinenti: come mi sento quando utilizzo i diversi strumenti digitali? Come agiscono sul mio corpo? Quale potere esercitano? Come posso mettere a punto modalità migliori per viverci insieme?

Le risposte non sono scontate. Possiamo però elaborare un metodo, perché il metodo è (anche e soprattutto)

un contenuto; proponiamo attività, giochi, riti e particolari conduzioni di gruppo per esplorare le questioni più incalzanti. Come nella migliore tradizione hacker ci divertiamo molto. Ad esempio è possibile partecipare a riti dal sapore arcano per scoprire quale demone, *daimon*, caratteristico abita una determinata piattaforma social: una sorta di presenza invisibile in grado di orientare i nostri comportamenti senza che ce ne accorgiamo. In alcuni casi utilizziamo maschere, musica, luci per condividere emozioni, desideri, disagi; chi partecipa a volte crea piccole scene teatrali, surreali, divertenti, talvolta geniali.

Diverse di queste esperienze sono raccontate in questo libro, tratte dai laboratori condotti in questi anni in giro per l'Italia e all'estero, e in quello spazio privilegiato di sperimentazione è stato Anno Unico, la «scuola per chi non va a scuola»<sup>1</sup>.

Sono attività che consegniamo a educatori, insegnanti e artisti, affinché, come hacker, possano attingerne per ciò che serve alle loro pratiche, smontarle, rimontarle, farsi ispirare per creare qualcosa di nuovo.

### *Fare pedagogia da hacker*

Il testo che avete tra le mani a suo modo vuole anche contribuire al dibattito di lungo corso nei territori dei *media studies* e più specificamente della *media education*. E farlo con un approccio hacker, cioè rifuggendo un certo accademismo e privilegiando la dimensione della sperimentazione, l'urgenza di confrontarsi con esigenze reali in contesti concreti.



Vuole proporre una pedagogia critica capace di riportare in primo piano la riflessione sul potere anche nella relazione con le tecnologie, per evolvere pratiche di emancipazione da condizioni oppressive inedite.

Nei laboratori mettiamo a disposizione tutto quello che sappiamo, che abbiamo imparato dalla nostra esperienza e nel nostro percorso di ricerca; condividiamo molte competenze tecniche, ma ci smarchiamo dal ruolo di «risolvi-problemi»: il nostro approccio vuole essere capacitante, sostenere gli individui e i gruppi nell'acquisizione di potere e possibilità di azione.

Dietro a tutto questo, c'è l'amore per la materia, il pensiero e l'immaginazione che si plasmano, si modificano e «funzionano» perché riusciamo a far combaciare i pezzi, anche quelli che prima non esistevano o stavano altrove, parti mancanti che diventano vuoti necessari, oppure orpelli di troppo che si trasformano in snodi fondamentali, fino a creare dispositivi e, soprattutto, racconti nuovi.

Tutto questo funziona perché crea meraviglia là dove regnava l'apatia, funziona perché spiazza, ricombina, riusa, ripara, ricompone, mescola, meticcia e riorganizza, con pochi semplici gesti eleganti, montagne di merci spazzatura in giochi strabilianti.

Per giocare a questo gioco, la prima regola è: cominciare a giocare\*!

\* Questo libro inizia sulla carta e continua online. Lungo il testo si rinvia spesso alla sezione materiali del sito di elèuthera, dove potete trovare molti approfondimenti e indicazioni operative per svolgere le attività riportate: <<https://eleuthera.it/ph>>.

## **Nota all'Introduzione**

1. Anno Unico si trova a Saronno (VA) ed è promosso da Fondazione Daimon. Da piccolo servizio di «scuola bottega» si è evoluto in percorso innovativo di contrasto alla dispersione scolastica e ricerca pedagogica. È caratterizzato da un approccio in cui sfumano i confini tra spazio educativo e scuola. Accoglie adolescenti in situazione di povertà educativa e, da qualche anno, chi soffre di forte ansia e fobia sociale <<https://www.announico.it/>>.