

PEDAGOGIA HACKER

Davide Fant per il gruppo Ippolita

da “Tecnologie del dominio. Lessico minimo di autodifesa digitale”, Meltemi 2017

Il gruppo di Ippolita ha iniziato ad utilizzare il concetto di pedagogia hacker durante le formazioni di autodifesa digitale, per indicare l'attitudine di fondo che anima questi interventi.

In questo modo si intendeva evidenziare il valore pedagogico, in un'ottica di pedagogia critica, delle competenze e attitudini che caratterizzavano i primi computer club e gli hackerlab, terreno culturale in cui anche Ippolita ha mosso i propri primi passi.

Possiamo, generalizzando il concetto di hacker (che altrove abbiamo approfondito nella sua complessità), pensare che un tale approccio pedagogico si fondi su alcuni elementi imprescindibili:

- Approccio curioso e problematizzante rispetto al mondo e nello specifico alla tecnologia

L'hacker è un individuo che si pone delle domande, problematizza la realtà intorno a sé. Quando ha individuato un problema che gli sembra interessante inizia a lavorare per cercare di risolverlo. E' una persona profondamente curiosa, appassionata di tecnologia; il suo primo desiderio di fronte ad un oggetto tecnologico è quello di smontarlo, vedere come funziona, cosa c'è dentro. Per lui nessun artefatto è obsoleto perché sa che ogni cosa può essere re-inventata, ri-combinata, ri-adattata ad usi anche molto lontani da quelli per cui è stata creata.

- Apprendimento come piacere

Ciò che muove l'hacker al continuo apprendimento è il piacere stesso di apprendere. Gli hacker programmano con entusiasmo, amano affinare le loro competenze e mettere a frutto la loro intelligenza. Ogni problema diventa una sfida, un'occasione appassionante per mettersi alla prova. Il motivo primario che lo spinge ad apprendere e faticare non è la possibilità presente o futura di cospicui guadagni, è il piacere di superarsi, di creare, il divertimento di scoprire soluzioni funzionali ai problemi percorrendo strade non ancora battute.

- Apprendimento come frutto di ricerca ed esperienza personale, non inquadrabile in percorsi di studio ufficiali

La formazione degli hacker segue principalmente canali non ufficiali, è un percorso di ricerca personale che parte anzitutto dall' *hands on*, dal metterci le mani sopra.

L'hacker sceglie autonomamente di volta in volta i propri obiettivi di apprendimento e auto-organizza proprio tempo di lavoro-studio non imbrigliato in un sistema di rigidi dispositivi di apprendimento e titoli riconosciuti.

- La dimensione sociale del sapere e la conoscenza come bene comune

Ogni hacker sente il dovere di far circolare ciò che ha imparato. Considera la conoscenza un bene collettivo quindi ritiene fondamentale metterla a disposizione di tutte le persone a cui potrebbe essere utile. La conoscenza è vista come un bene che si può costruire solo collettivamente e non può essere arginata da leggi che la imbrigliano.

Questi elementi evidenziano un modello pedagogico ben preciso, per molti versi lontano da quello mainstream. I percorsi di apprendimento sono personalizzati e non basati su programmi standard imposti per tutti, i titoli di studio perdono di significato. Gli hacker non apprendono per aspirazioni di alti guadagni, o per arricchire un curriculum apprezzabile nel sempre più esigente mercato del lavoro. Ciò che muove l'apprendimento è la passione e il riconoscimento da parte della comunità dell'utilità del proprio lavoro e delle proprie scoperte, il desiderio di capire come funziona il mondo per poterlo migliorare. Grande valore ha la dimensione collaborativa e dialogica di apprendimento tra pari.

Si tratta quindi di una prospettiva valoriale, formativa, pedagogica, fortemente in contro-tendenza con l'istituzione scolastica e accademica attuale dove utilitarismo, trasmissione depositaria dei saperi, programmi rigidi, appiattimento della formazione alle richieste del mercato, copyright, limitazione della dimensione critica, sono gli ingredienti frequenti.

LABORATORI DI AUTODIFESA DIGITALE IN UNA PROSPETTIVA DI PEDAGOGIA HACKER

Siamo convinti che un modo fecondo di diffondere pratiche di consapevolezza e autodifesa digitale sia sostenere negli individui lo sviluppo dell'approccio hacker alla tecnologia e all'apprendimento in generale.

Proporre esperienze formative in un'ottica di pedagogia hacker significa per noi anzitutto aiutare gli individui a far emergere l'hacker che si nasconde in ognuno di noi, dargli valore e aiutarlo a crescere.

Per i bambini abbiamo verificato essere più facile, l'attitudine hacker ha molto a che fare con le modalità di apprendimento e di scoperta dei primi anni di vita, per gli adulti invece c'è qualche resistenza in più, ma in molti casi solo iniziale.

Durante le nostre sessioni laboratoriali ai più piccoli proponiamo di darsi dei nomi da hacker, e gli chiediamo di dimostrarci il loro valore nel campo raccontandoci le volte in cui si sono relazionati verso la tecnologia con quella particolare attitudine: attiva, curiosa, disinibita, iconoclasta. Per gli adulti ci vuole un po' più di tempo, ma poi, quando si rendono conto che la tecnologia va al di là degli strumenti digitali, si aprono mondi. Riscoprono così la propria attitudine hacker nel fai da te, in qualsiasi lavoro artigianale, nell'arte di arrangiarsi, nel riciclare e ri-inventare che era la normalità quando il dominio del consumismo era meno totalizzante. A quel punto per loro è importante volgere lo stesso sguardo agli strumenti tecnologici.

Una volta scoperto l'hacker che c'è in sé proponiamo sia agli adulti che ai bambini di guardare con quegli occhi “dietro lo schermo”, di “seguire i fili delle nostre connessioni”, per scoprire quali sono le parti nascoste, quali parti del processo ci sfuggono, ma anche per inventare insieme soluzioni inedite e affascinanti di relazione ecologica con le macchine.

IL LATO OSCURO

Come tutti i giochi radicali la cultura hacker non è priva di lati oscuri, rischiosi. Una pedagogia critica hacker significa anche un approccio critico e dialogico verso la realtà hacker stessa.

Come abbiamo già scritto, dallo stesso substrato culturale in cui Stallman ha creato la *Free Software Foundation* si sono formati anche Steve Jobs e Mark Zuckerberg, e altri tra i protagonisti del migliore anarco-capitalismo attuale.

Primo punto di criticità del fare hacker è l'approccio eccessivamente ingegneristico, in cui si immagina che qualsiasi problema (anche sociale) abbia una soluzione tecnica con cui lo si possa superare. L'hacker rischia di scivolare nel mito illuminista del progresso e della razionalità, della tecnica salvifica che può annullare qualsiasi dimensione umana e politica. A questo si collega il fatto che per quanto l'hacker auspichi una diffusione orizzontale delle conoscenze rimane comunque un individuo con una padronanza della tecnologia fuori dalla media, questo gli conferisce un potere altrettanto non ordinario (altrove abbiamo parlato del cosiddetto suprematismo nerd)

Inoltre connaturata nell'esperienza hacker, al di là della collaborazione e della condivisione delle conoscenze, c'è una dimensione individualistica e performativa: il culto dell'eccellenza in cui ognuno deve superarsi sempre, fino a non riconoscere il concetto di limite (del tempo, del corpo).

Nella nostra idea di pedagogia hacker, che si muove nel solco della pedagogia critica, questi elementi non vengono tralasciati ma affrontati dialogicamente, aiutati ad emergere e ad essere approcciati riflessivamente. E' proprio nella consapevolezza delle potenzialità generative e rivoluzionarie di questa cultura e allo stesso tempo delle sue ombre più minacciose, che forse è

possibile partire per operare un livello di riflessione e azione adatto alla sfida che ci si pone davanti.

LABORATORI ESPERIENZIALI DI CONSAPEVOLEZZA E AUTODIFESA DIGITALE

Laboratorio dopo laboratorio, la pedagogia hacker è diventata per noi sempre più la riflessione su come sostenere lo sviluppo di consapevolezza nel rapporto tra uomo e macchina, inglobando approcci metodologici formativi di tipo esperienziale.

Il fine è quello di attivare processi riflessivi, sostenere l'attivazione consapevole di uno sguardo strabico in cui gli individui possano con un occhio osservare se stessi e con l'altro le caratteristiche dell'ambiente tecnologico che abitano, al fine di evidenziarne, da una prospettiva decentrata, le interazioni, apprendere di sé in relazione con il mondo che li circonda.

Si tratta di osservare una dinamica relazionale persona-ambienti digitali che se da una parte rivelerà elementi in comune tra ogni essere umano, in altri aspetti non può che essere personale, unica, coinvolgerà ed evidenzierà il ruolo di vissuti, immaginari, entusiasmi, resistenze, attitudini, rappresentazioni dell'universo individuale e sociale che ognuno abita.

Giocare per de-programmarsi e riconquistarsi

Come nella migliore tradizione hacker in questi laboratori si gioca e ci si diverte molto. Può succedere ad esempio che - per permettere ad ognuno di riflettere sul proprio approccio alla tecnologia, per riconoscere gli “occhiali” che indossiamo nel guardarla - si venga ingaggiati in una guerra intergalattica tra il pianeta degli Ingegneri, degli Smanettoni, dei Mistici e dei Jurassici. Capita anche che per esplorare i diversi immaginari riguardo il digitale si utilizzino maschere, musica, luci, che per condividere emozioni, desideri, vincoli, si creino piccole scene teatrali, a volte surreali, spesso divertenti, talvolta geniali.

Il gioco nei laboratori esperienziali di Ippolita è però diverso da molti di quei giochi che sempre di più investono la vita quotidiana.

Oggi si gioca al supermercato accumulando “punti fragola”, si gioca in rete per avere privilegi, status, guadagnare punti e moneta digitale, si viene premiati per le 'buone azioni' ; forse si profila un futuro in cui l'intera società sarà governata attraverso giochi: ci sarà il gioco della pulizia, dell'ordine pubblico, del lavoro. Forse ci attende una società gamificata dove attenersi ai protocolli sarà bello, darà soddisfazione, ci “drogheremo” di iniezioni dopaminiche.

Con i giochi “hacker” che proponiamo ci piace smascherare questi giochi, esplorarne le implicazioni sociali, politiche, psicologiche (in una delle attività si invitano i partecipanti a scovare le regole del “gioco di facebook” e del magico mondo della like-crazia), de-programmarci dagli automatismi che i giochi del dominio infiltrano sotto pelle. Il metodo nei laboratori di Ippolita è quindi anche una dichiarazione di intenti, come hacker si gioca per liberare il gioco, per recuperarne la dimensione visionaria e rivoluzionaria, per riscoprire la sua caratteristica imprescindibile di atto libero, aperto, creatore (Huizinga, 1972). Il gioco non viene utilizzato come strumento educativo “simpatico”, per mandare giù l'amara pillola del sapere senza annoiare i nostri discenti, ma come scelta di campo tra la stasi delle procedure e la capacità di immaginare, sovvertire, esercitare il proprio potere di metamorfosi. Un gioco a ricompensa intrinseca, dove il premio siamo noi, riconquistati.

Setting notturni vs trasparenza totale

Il setting che disponiamo per sviluppare questo tipo di esperienza ha, per necessità di cose, caratteristiche diametralmente opposte a quelle degli spazi dei social network commerciali. Tali piattaforme ostentano la regola del “tanto”, sono il luogo del confessionale, della proliferazione

di pornografia emotiva, lo spazio in cui ogni intimità deve essere portata alla luce del sole, in cui si è costantemente valutati. Nelle sessioni formative esperienziali di Ippolita preferiamo non essere in molti, ci si prende cura del gruppo affinché non sia palcoscenico ma entità che protegge e sostiene, spazio dove non è obbligatorio dire tutto, dove il secretum è rispettato, dove la nudità, l'esporsi non è "l'imbarazzante che diventa eccitante" ma vuole essere quella di un corpo danzante, consapevole, autodeterminato.

Nei laboratori che proponiamo i ragazzi parlano senza essere ascoltati dai genitori, i genitori senza i figli. Poi in un secondo momento si incontrano, se vogliono, comunicano in un contesto avalutativo, senza like, cuoricini e stellette. Amiamo i setting notturni, in penombra, dove è possibile giocare con le maschere che ognuno indossa quotidianamente, dove si possa allentare l'assillo all'ipercoerenza e legittimarci ad essere molteplici, meticci, frammentati.

E' uno spazio in cui anche i conduttori, se vogliono attivare comunicazione autentica, devono per primi essere autentici. Abbiamo sperimentato più volte che le dinamiche collusive si abbassano in maniera proporzionale a quanto anche noi siamo disposti a fra trapelare le nostre contraddizioni, le nostre ferite, la nostra non linearità.

Un setting quindi che diventa una contro-proposta, un'altro modo possibile di fare le cose. Nella vita quotidiana esistono spazi piccoli? Spazi non-giudicanti, spazi dove vige il segreto? Esistono la penombra, le soffitte, i solai? Come li difendiamo, li tuteliamo? E' possibile essere ancora "sognatori di rifugi"? (Bachelard, 1975)

L'intento, l'invito, è quello di sostenere un ambiente di apprendimento che abbia di per se un valore sociale e politico, che rappresenti una delle poche strade che abbiamo in a disposizione per "cambiare gioco" in modo radicale.