

Il Pensiero Gramsciano nell'Era Digitale: Egemonia, Tecnologie Emergenti e Nuove Forme di Controllo Sociale

Il pensiero di Antonio Gramsci, sviluppato negli anni Venti e Trenta del Novecento, offre strumenti analitici di straordinaria attualità per comprendere le dinamiche di potere nell'era digitale contemporanea. I concetti gramsciani di **egemonia culturale**, **guerra di posizione**, **senso comune** e **intellettuali organici** trovano nuove applicazioni nelle tecnologie emergenti, dai social media all'intelligenza artificiale, rivelando come il controllo sociale si eserciti oggi attraverso algoritmi, piattaforme digitali e sistemi di sorveglianza pervasivi. L'analisi gramsciana svela come le Big Tech non si limitino a dominare economicamente, ma costruiscano consenso e modellino soggettività attraverso sofisticati meccanismi di produzione culturale e controllo ideologico.



Portrait of Italian Marxist philosopher Antonio Gramsci.

I Fondamenti del Pensiero Gramsciano

Egemonia Culturale e Consenso

Il concetto gramsciano di **egemonia** rappresenta una forma di dominio che si basa sul consenso piuttosto che sulla coercizione diretta^[1]. Secondo Gramsci, l'egemonia "non si costruisce solo attraverso la forza, ma tramite il consenso, plasmando le idee e le strutture sociali"^[1]. Questa visione del potere è cruciale per comprendere come le tecnologie digitali operino come strumenti di controllo sociale senza ricorrere alla violenza fisica.

L'egemonia gramsciana si manifesta attraverso le istituzioni della **società civile** - scuole, media, chiese - che producono consenso intorno alla visione del mondo dominante^[2]. Nell'era digitale, questi spazi sono stati progressivamente colonizzati da piattaforme digitali che assumono un ruolo egemone nella formazione dell'opinione pubblica e nella costruzione dell'immaginario collettivo.

Guerra di Posizione vs Guerra di Movimento

Gramsci distingue tra "**guerra di movimento**" - l'assalto frontale al potere - e "**guerra di posizione**" - la lenta conquista degli apparati culturali^[3]. La guerra di posizione rappresenta "un processo più lento e duraturo di logoramento della società civile esistente e, attraverso l'auto-organizzazione delle classi subalterne, la creazione di una nuova"^[3].

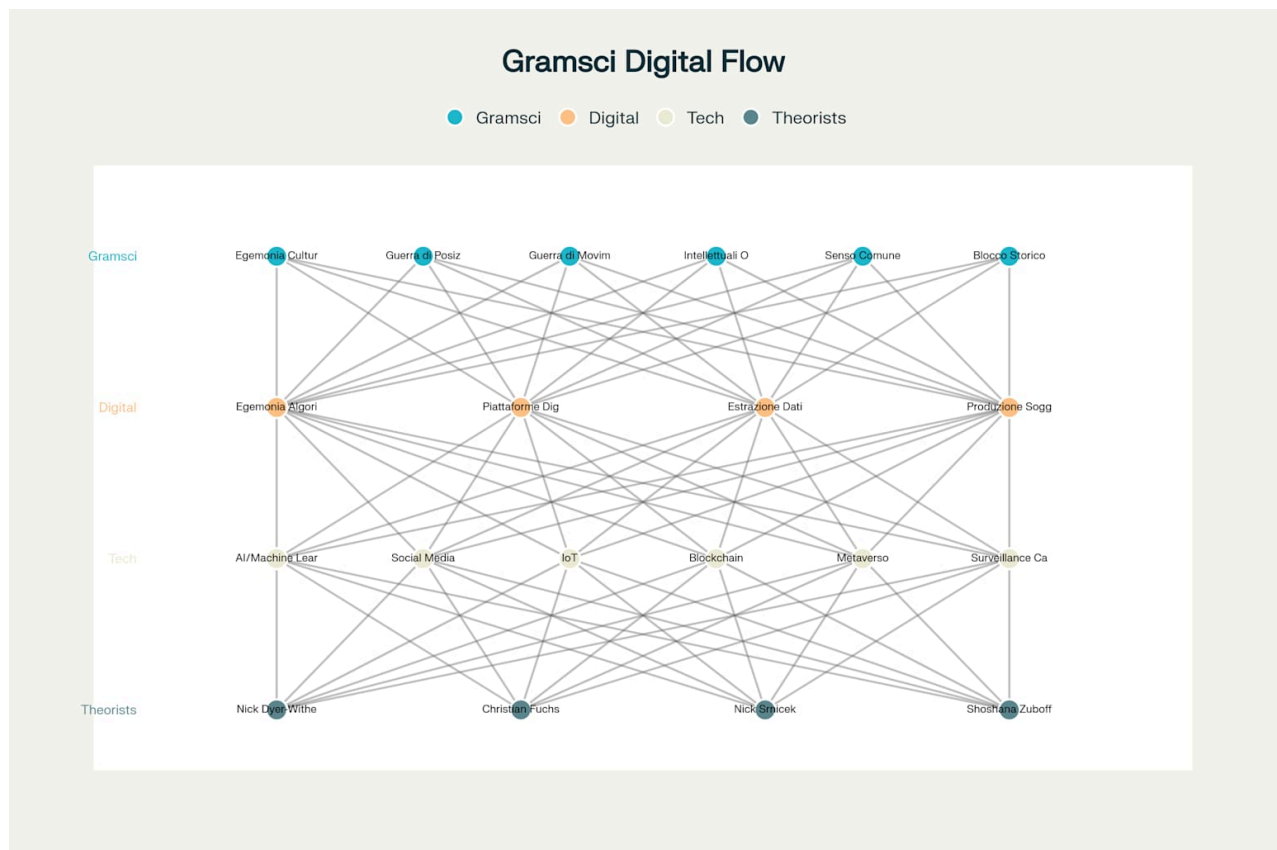
Nel contesto digitale, le Big Tech hanno condotto una sistematica guerra di posizione, conquistando progressivamente spazi di mediazione sociale, culturale ed economica. Questo processo non è avvenuto attraverso una rivoluzione improvvisa, ma mediante la graduale colonizzazione delle pratiche quotidiane attraverso dispositivi e piattaforme apparentemente neutri.

Intellettuali Organici e Produzione di Senso Comune

Gli **intellettuali organici** gramsciani sono i mediatori tra struttura economica e sovrastruttura culturale, coloro che "influenzano il consenso" e organizzano l'egemonia^[4]. Nell'ecosistema digitale, questa funzione è svolta da algoritmi, data scientist, designer di interfacce e content creator che plasmano l'esperienza digitale quotidiana.

Il **senso comune** gramsciano - quella "visione del mondo contraddittoria" che combina elementi di buon senso con ideologie dominanti^[5] - trova nella rete digitale un terreno di produzione e riproduzione senza precedenti. Le piattaforme social creano quello che Gramsci chiamava "senso comune", normalizzando specifiche visioni del mondo attraverso algoritmi di raccomandazione e filter bubble.

La Traduzione Digitale dei Concetti Gramsciani



Mappa concettuale: Dal pensiero gramsciano all'egemonia digitale nelle tecnologie emergenti

Egemonia Algoritmica e Big Other

La nozione di **"egemonia algoritmica"** emerge come traduzione contemporanea del concetto gramsciano. Shoshana Zuboff introduce il concetto di **"Big Other"** - un'architettura globale di mediazione informatica che "alimenta il meccanismo silenzioso di estrazione, mercificazione e controllo dei dati" ^[6]. Questo sistema rappresenta una forma di controllo pervasivo che opera attraverso la persuasione e l'indifferenza piuttosto che la coercizione diretta.

A differenza del Grande Fratello orwelliano, il Big Other funziona attraverso meccanismi egemonici: "utilità, indifferenza e persuasione si combinano per realizzare su vasta scala una economia di scopo" ^[6]. Gli utenti acconsentono volontariamente alla sorveglianza in cambio di servizi apparentemente gratuiti, realizzando quello che Gramsci identificava come l'essenza dell'egemonia: il dominio attraverso il consenso.

Platform Capitalism e Estrazione del Surplus Comportamentale

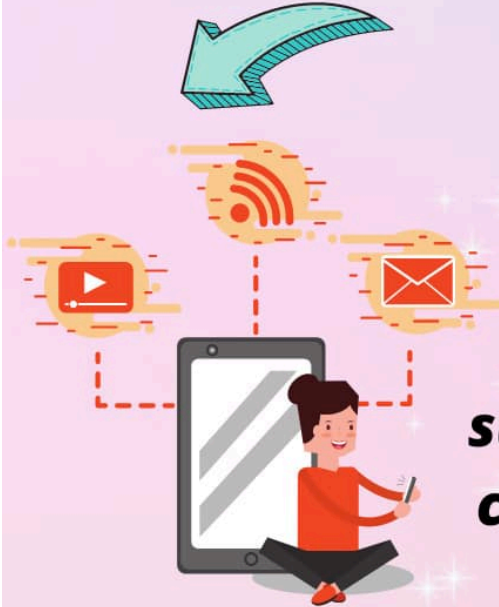
Nick Srnicek definisce il **"capitalismo delle piattaforme"** come un nuovo modello economico basato sull'estrazione e analisi di dati ^[7]. Le piattaforme digitali rappresentano "strutture virtuali capaci di ricoprire allo stesso tempo il ruolo di attore commerciale e infrastruttura economica" ^[7].

Zuboff introduce il concetto di **"surplus comportamentale"** - l'eccedenza di dati estratti dall'esperienza umana oltre quelli necessari per il miglioramento del servizio ^[8]. Questo surplus viene trasformato in "prodotti di predizione comportamentale" venduti sui mercati dei futures comportamentali, realizzando una forma di accumulazione che Gramsci non poteva prevedere ma che riflette i suoi meccanismi di egemonia.

You are manipulated by subliminal cues from the ubiquitous digital tech, designed to bypass the users awareness



These algorithms are the "product" sold on the market which corporations & the state use to modify & manipulate your future behavior, thoughts & perception of the world



What is surveillance capitalism?



All your behaviors, actions, whereabouts, social interactions on the internet (on all digital apps/ platforms) are tracked & monitored

This data is used to build algorithms that predict your future behavior

This behavioral data serves as free raw materials in digital capitalism



An infographic illustrating surveillance capitalism, showing how digital platforms track user behavior to build algorithms that manipulate perception and actions.

Produzione di Soggettività e Controllo Affettivo

Il concetto gramsciano di egemonia come "relazione educativa" ^[4] trova espressione nella capacità delle tecnologie digitali di modellare soggettività. Come osserva Maurizio Lazzarato, il "**lavoro immateriale**" contemporaneo investe direttamente la produzione di soggettività ^[9].

Byung-Chul Han analizza come il potere contemporaneo operi attraverso la "**psicopolitica**" - una forma di controllo che agisce su emozioni e affetti piuttosto che su corpi ^[9]. I dispositivi digitali non si limitano ad automatizzare processi ma "producono attivamente soggettività", orientando comportamenti, desideri e forme di vita attraverso meccanismi di gamificazione, notifiche e design persuasivo.

Applicazioni alle Tecnologie Emergenti

Intelligenza Artificiale e Governance Algoritmica

L'**intelligenza artificiale** rappresenta l'evoluzione più sofisticata dell'egemonia algoritmica. I sistemi di machine learning incorporano bias sociali e culturali nei loro processi di apprendimento, perpetuando e amplificando le disuguaglianze esistenti ^[10]. Come evidenziato da Thind, "l'IA probabilmente agisce come strumento egemonico in quanto rafforza ideali suprematisti bianchi" ^[11].

La **governance algoritmica** opera attraverso quello che potremmo definire un "trasformismo digitale" - la capacità dei sistemi dominanti di incorporare e neutralizzare le istanze di cambiamento. Gli algoritmi di raccomandazione dei social media, ad esempio, possono amplificare contenuti apparentemente oppositivi mentre li inseriscono in logiche di engagement che rafforzano il sistema complessivo.



If Current Patterns Continue What Will Be AI's Role In Future?



AI's role: transformative yet risky
for sustainability; demands ethical governance
to avoid ecological and societal harm.

AI's future role is transformative yet risky, requiring ethical governance to prevent ecological and societal harm.

Platform Capitalism e Controllo Infrastrutturale

Il controllo delle **infrastrutture digitali** rappresenta una forma contemporanea di egemonia che Gramsci avrebbe riconosciuto come centrale. Le piattaforme digitali controllano non solo i contenuti ma le stesse modalità di comunicazione e interazione sociale^[12].

Come osservato nell'analisi del capitalismo delle piattaforme, le Big Tech esercitano tre forme di potere: **potere strutturale** (leva economica e dominio di mercato), **potere strumentale** (lobbying e costruzione di alleanze), e **potere infrastrutturale** (controllo su dati e infrastrutture tecnologiche)^[13].



An illustration of American flag computer mice connected to a globe, symbolizing digital hegemony and global technological influence.

Internet of Things e Colonizzazione degli Spazi Privati

L'**Internet of Things** (IoT) rappresenta l'estensione dell'egemonia digitale negli spazi più intimi della vita quotidiana. I dispositivi IoT "possono essere utilizzati da varie entità per colonizzare e ottenere accesso alle case e ai corpi delle persone"^[14], realizzando quella che potremmo definire una forma di "egemonia domestica".

Questo processo riflette la capacità egemonica di penetrare nella sfera privata non attraverso la coercizione ma mediante l'offerta di utilità e convenienza. Gli smart speaker, i termostati connessi e i dispositivi indossabili costruiscono quello che Foucault chiamava "governo delle condotte" attraverso la modulazione ambientale e comportamentale.

Blockchain: Tensioni tra Decentralizzazione e Controllo

La tecnologia **blockchain** presenta interessanti ambivalenze dal punto di vista gramsciano. Da un lato, promette decentralizzazione e disintermediazione; dall'altro, rischia di riprodurre concentrazioni di potere sotto nuove forme^[15].

L'analisi delle applicazioni blockchain nei sistemi energetici rivela come questa tecnologia possa supportare sia modelli decentralizzati che forme di controllo centralizzato, a seconda

dell'implementazione specifica^[15]. Il "trilemma della blockchain" - la tensione tra decentralizzazione, sicurezza e scalabilità - riflette le contraddizioni più ampie del capitalismo digitale.

Metaverso e Nuovi Spazi di Egemonia Virtuale

Il **metaverso** rappresenta l'ultima frontiera dell'egemonia digitale, promettendo la creazione di spazi virtuali controllati da corporation private^[16]. Come osservato nell'analisi di Tencent, le grandi aziende tecnologiche stanno acquisendo "un monopolio assoluto e il controllo sui mondi virtuali e sull'orientamento dell'intrattenimento"^[16].

Il metaverso realizza in forma digitale quello che Gramsci identificava come l'ambizione egemonica totale: la costruzione di una "nuova civiltà" sotto la direzione di specifici gruppi sociali. In questo caso, le Big Tech aspirano a diventare i "moderni Principi" della governance virtuale.



A luminous, circuit-patterned humanoid figure towers over a futuristic city, symbolizing digital hegemony and algorithmic control.

Resistenze e Counter-Egemonie Digitali

Tecnologie Conviviali e Commons Digitali

La prospettiva gramsciana non si limita all'analisi del dominio ma indica possibilità di trasformazione. Il concetto di "**tecnologie conviviali**" - derivato da Ivan Illich e ripreso da Marco Guastavigna - offre una direzione per costruire alternative egemoniche^[17].

I **digital commons** rappresentano tentativi di costruire contro-egemonie digitali attraverso progetti come il software libero, Wikipedia, e le piattaforme cooperative^[18]. Come osservato nell'analisi dei commons digitali, "quello che è richiesto per trasformazioni più ampie verso i commons è un attore collettivo potente, un nuovo soggetto politico"^[18].

Guerra di Posizione nell'Era Digitale

La costruzione di contro-egemonie digitali richiede una nuova "guerra di posizione" che combini interventi tecnologici, economici e culturali. Questa strategia deve affrontare quello che Gramsci chiamava la "questione degli intellettuali" - la formazione di nuove figure capaci di articolare visioni alternative del digitale.

L'educazione alla **critical digital literacy** emerge come terreno cruciale di questa battaglia culturale. Come osservato, "la literacy critica digitale si riferisce alla nostra capacità di impegnarci criticamente con i contenuti online"^[19], sviluppando capacità di analisi e decostruzione degli apparati tecnologici dominanti.

Meccanismi Contemporanei di Controllo Egemonico

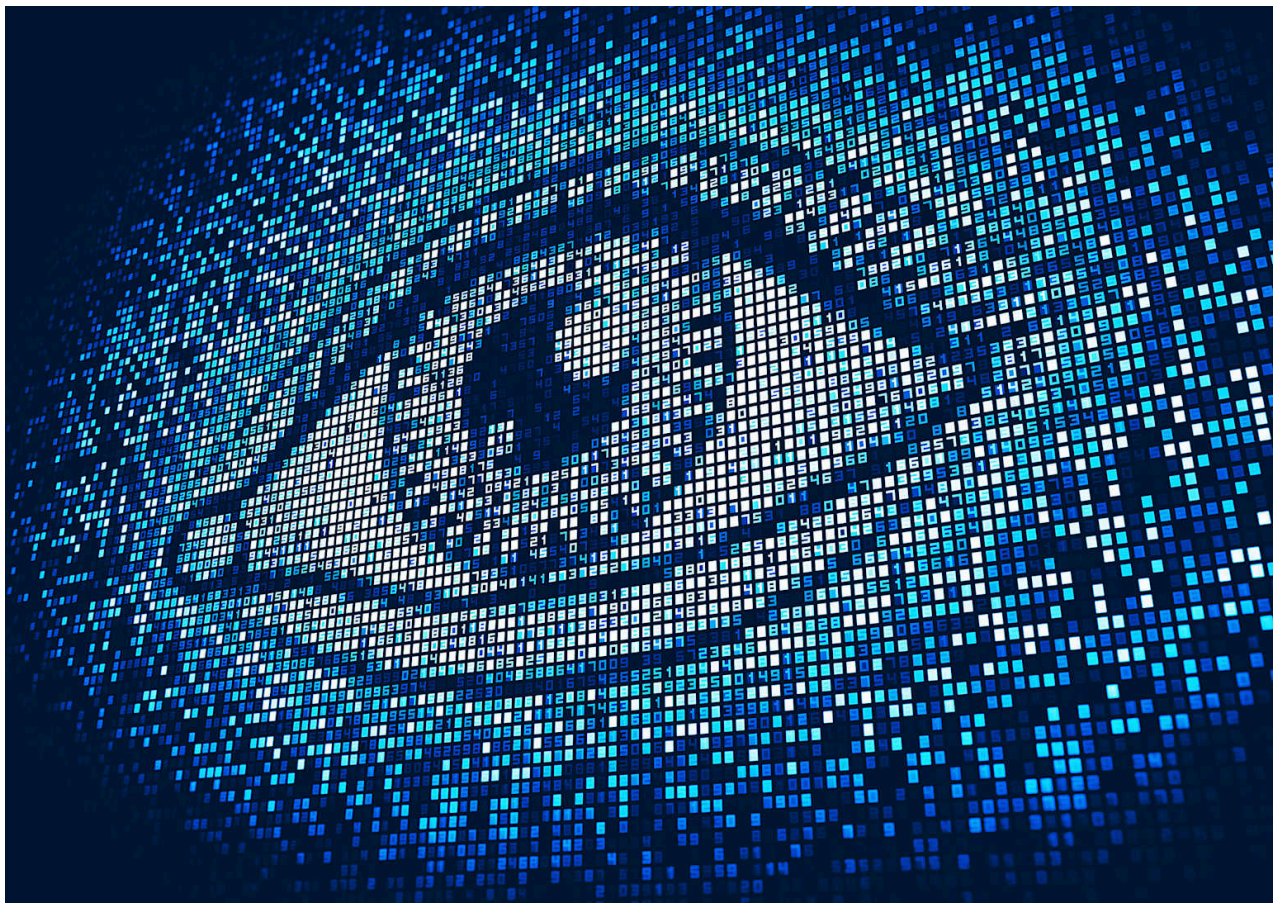
Bias Algoritmico e Riproduzione delle Disuguaglianze

Il **bias algoritmico** rappresenta una forma contemporanea di quello che Gramsci chiamava "senso comune" - l'incorporazione di visioni del mondo dominanti in strutture apparentemente neutre^[10]. Gli algoritmi di machine learning "riflettono discriminazione sistematica e ingiusta" incorporando pregiudizi razziali, di genere e di classe nei loro processi decisionali.

Questo fenomeno realizza su scala tecnologica quello che Gramsci identificava come la capacità egemonica di far apparire "naturali" e "inevitabili" rapporti sociali storicamente determinati. L'algoritmo diventa il depositario di un nuovo "senso comune" tecnologico che legittima e perpetua le disuguaglianze esistenti.

Sorveglianza e Panopticon Digitale

Il **capitalismo della sorveglianza** rappresenta l'evoluzione dell'egemonia nell'era digitale. Come analizzato nel caso delle rivelazioni di Snowden, si è configurato un "**panopticon digitale**" che combina controllo statale e privato^[20].



A digital eye formed by glowing data squares symbolizes the pervasive nature of surveillance and data collection in the digital age.

Questo sistema opera attraverso quello che Gramsci avrebbe riconosciuto come egemonia: gli utenti non sono costretti alla sorveglianza ma vi acconsentono in cambio di utilità e servizi. La "privacy in cambio della gratuità" rappresenta una forma di scambio egemonico che legittima il controllo pervasivo.

Echo Chambers e Produzione del Consenso

Le **echo chambers** e le **filter bubbles** dei social media realizzano una forma sofisticata di controllo egemonico^[21]. Gli algoritmi di raccomandazione non impongono direttamente specifiche visioni ma creano ambienti informativi che rinforzano credenze preesistenti, realizzando quello che Gramsci chiamava "direzione intellettuale e morale".

Come osservato nell'analisi dell'egemonia culturale sui social media, "le élite contemporanee hanno un nuovo e potente strumento a loro disposizione" attraverso la digitalizzazione della cultura^[21]. I social media superano i confini nazionali, permettendo forme di egemonia culturale su scala globale.



A hand interacts with a mosaic of digital and social media icons, symbolizing the interconnected online landscape.

Teorici Contemporanei e Sviluppi Critici

Nick Dyer-Witheford e il Cyber-Marx

Nick Dyer-Witheford sviluppa una teoria "**cyber-marxista**" che applica categorie gramsciane all'analisi del capitalismo digitale^[22]. Il concetto di "**cyber-proletariato**" estende l'analisi di classe all'era digitale, mostrando come le tecnologie non eliminino il lavoro ma lo riconfigurano in forme più precarie e frammentate.

Dyer-Witheford identifica una "**offensiva cibernetica**" del capitale che opera su tre livelli: eliminazione del lavoro umano attraverso l'automazione, riduzione dei costi del lavoro tramite mediazione elettronica, e intensificazione del controllo sui lavoratori^[22]. Questa analisi riprende e aggiorna l'intuizione gramsciana dell'egemonia come controllo totalizzante delle condizioni di vita.

Christian Fuchs e il Digital Labour

Christian Fuchs sviluppa una "**teoria critica di Internet**" che applica concetti marxiani e gramsciani all'analisi del lavoro digitale^[9]. Il suo concetto di "**digital labour**" rivela come gli utenti di piattaforme digitali svolgano lavoro non retribuito che viene appropriato dalle corporation.

Fuchs identifica nel digital labour una forma di sfruttamento che opera attraverso meccanismi egemonici: gli utenti percepiscono l'attività online come svago e autorealizzazione mentre producono valore per le piattaforme. Questo processo realizza quella che Gramsci chiamava la capacità egemonica di trasformare l'oppressione in consenso.

Shoshana Zuboff e il Capitalismo della Sorveglianza

L'analisi di Zuboff del "**capitalismo della sorveglianza**" rappresenta forse l'applicazione più sistematica di intuizioni gramsciane all'era digitale^[8]. Il suo concetto di "**Big Other**" descrive una forma di potere che opera attraverso l'estrazione di "surplus comportamentale" dall'esperienza umana.

Zuboff identifica nel capitalismo della sorveglianza una nuova fase dell'accumulazione capitalistica che non si limita allo sfruttamento del lavoro ma colonizza l'esperienza umana stessa. Questo processo avviene attraverso meccanismi egemonici: "utilità, indifferenza e persuasione si combinano" per ottenere il consenso alla sorveglianza^[6].

Implicazioni per la Democrazia e la Cittadinanza

Crisi della Rappresentanza e Nuove Forme di Partecipazione

L'egemonia digitale produce effetti profondi sui processi democratici tradizionali. Come osservato nell'analisi della "crisi dello Stato democratico rappresentativo", le tecnologie digitali alterano i meccanismi di formazione del consenso e di intermediazione politica^[23].

I social media creano nuove forme di "**populismo digitale**" che bypassano le istituzioni rappresentative tradizionali, realizzando una forma di democrazia diretta apparente che in realtà è mediata da algoritmi privati. Questo processo riflette quello che Gramsci chiamava "trasformismo" - l'incorporazione delle istanze di cambiamento in forme che preservano i rapporti di potere esistenti.

Cittadinanza Digitale e Nuovi Diritti

L'emergere di una "**cittadinanza digitale**" pone questioni gramsciane fondamentali sui diritti e doveri nell'era digitale^[23]. La partecipazione politica mediata digitalmente richiede nuove forme di "alfabetizzazione tecnologica" che non siano meramente strumentali ma critiche.

La questione della **digital literacy critica** diventa centrale per costruire forme di resistenza egemonica. Come osservato, è necessario sviluppare capacità di "analizzare, criticare e decostruire" i materiali digitali per non essere "consumatori passivi di contenuti online"^[19].

Prospettive Future e Direzioni di Ricerca

Governance Algoritmica e Democrazia

Il futuro dell'egemonia digitale dipenderà in gran parte dall'evoluzione della **governance algoritmica**. La questione non è se gli algoritmi governeranno aspetti crescenti della vita sociale, ma chi controllerà questi algoritmi e secondo quali principi.

L'analisi gramsciana suggerisce che la democratizzazione degli algoritmi richiede non solo trasparenza tecnica ma la costruzione di nuove egemonie che subordinino lo sviluppo tecnologico a principi di giustizia sociale ed ecologica. Questo processo richiede quella che Gramsci chiamava "riforma intellettuale e morale" - una trasformazione culturale che precede e accompagna i cambiamenti istituzionali.

Intelligenza Artificiale e Controllo Sociale

Lo sviluppo dell'**intelligenza artificiale generale** rappresenta la frontiera più avanzata dell'egemonia algoritmica. Come evidenziato nell'analisi dei rischi dell'IA, esistono preoccupazioni concrete sulla "divisione di classe e lo spettro della guerra biologica incitata dall'IA controllata da entità con mentalità suprematista" ^[11].

La questione gramsciana centrale diventa: chi controllerà i sistemi di IA più avanzati e secondo quali valori? La risposta a questa domanda determinerà se l'IA diventerà uno strumento di emancipazione collettiva o di controllo egemonico ancora più pervasivo.

Sostenibilità Ecologica e Giustizia Digitale

L'analisi gramsciana dell'egemonia digitale deve confrontarsi con la **crisi ecologica**. Come osservato nel diagramma di Guastavigna, il modello di sviluppo tecnologico dominante "ignora/invisibilizza/compromette" sistematicamente la salute ecologica ^[17].

La costruzione di contro-egemonie digitali deve integrare giustizia sociale e sostenibilità ecologica, superando la falsa dicotomia tra progresso tecnologico e tutela ambientale. Questo richiede quello che Gramsci chiamava un nuovo "blocco storico" - un'alleanza sociale che subordini lo sviluppo tecnologico a obiettivi di benessere collettivo e sostenibilità planetaria.

Conclusioni: Verso una Tecnologia Democratica

L'applicazione del pensiero gramsciano all'egemonia digitale rivela come le tecnologie emergenti non siano neutre ma incarnino specifici rapporti di potere e visioni del mondo. L'**egemonia algoritmica** contemporanea opera attraverso meccanismi di consenso, persuasione e produzione di soggettività che Gramsci avrebbe riconosciuto come forme sofisticate di controllo sociale.

Tuttavia, l'analisi gramsciana non si ferma alla critica ma indica possibilità di trasformazione. La costruzione di **contro-egemonie digitali** richiede una strategia integrata che combini sviluppo di tecnologie alternative, formazione di nuove soggettività critiche e costruzione di alleanze sociali per la democratizzazione del digitale.

La sfida contemporanea consiste nel **riappropriarsi della dimensione politica della tecnologia**, superando tanto l'entusiasmo acritico quanto il rifiuto pregiudiziale. Si tratta di sviluppare una **"cultura tecnologica alternativa"** capace di orientare l'innovazione verso obiettivi di emancipazione collettiva piuttosto che di dominio privato.

In questo senso, il contributo gramsciano si inserisce in un progetto più ampio di **democratizzazione radicale della tecnologia** che richiede alleanze trasversali tra educatori, sviluppatori, movimenti sociali e cittadini consapevoli. Solo attraverso questa convergenza sarà possibile costruire alternative concrete al modello tecno-capitalista dominante e realizzare il potenziale emancipatorio delle tecnologie digitali nel quadro di una nuova egemonia orientata alla giustizia sociale e alla sostenibilità ecologica.

La lezione gramsciana fondamentale per l'era digitale è che **la tecnologia è sempre politica**: non si tratta di scegliere tra "digitale sì" o "digitale no", ma di lottare per determinare quale tipo di digitale, al servizio di quali interessi e secondo quali valori. Questa battaglia si gioca oggi nei laboratori di ricerca, nelle aule universitarie, nei movimenti sociali e nelle scelte quotidiane di milioni di utenti digitali che possono diventare protagonisti consapevoli della costruzione di un futuro tecnologico più giusto e democratico.



1. progettazione-tecnologica-egemonizzata.jpg
2. <https://www.laportadivetro.com/post/egemonia-digitale-ai-ed-elon-musk-una-rilettura-gramsciana>
3. <https://www.dmcultura.it/progetti/ama-gramsci-ask-me-anything-gramsci>
4. <https://www.futuro-europa.it/34528/corner/egemonia-culturale-nellera-di-internet.html>
5. <https://www.cambridge.org/core/books/gramsci-historical-materialism-and-international-relations/alienation-capitalism-and-the-interstate-system-toward-a-marxiangramscian-critique/609A12E212144EB5B24CF96619F2A97>
6. <https://www.fondazioneavvenire.org/egemonia/>
7. <https://www.liceogramsciobbia.edu.it/progetti?id=49>
8. <https://storaiinrete.com/veneziani-egemonia-culturale-nel-xxi-secolo/>
9. <https://fee.org/articles/antonio-gramsci-the-godfather-of-cultural-marxism/>
10. <https://fondazionegramsci.org/volumi/egemonia-e-modernita-2/>
11. <https://ruedelafontaineedizioni.com/catalog/recueil/emerging-tech-interpretazione-e-uso-delle-tecnologie-emergenti-nella-trasformazione-digitale/>
12. <https://oxfordpoliticalreview.com/2024/04/15/cultural-hegemony-and-social-media-why-we-need-to-keep-up-with-the-kardashians/>
13. <https://www.davidpublisher.com/Public/uploads/Contribute/60614938c11e7.pdf>
14. <https://studenttheses.universiteitleiden.nl/access/item:2630972/view>
15. <https://glasp.co/hatch/0Aggb3oXCkg76dEyJlQLnQp8wA3/p/foEwUcVLxe4XLP6g86G7>
16. <https://www.e-ir.info/2022/02/26/gramscian-notions-helpful-for-research-into-digital-and-tech-corporations/>
17. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3880929
18. <https://policyreview.info/articles/news/data-hegemony-digital-empires/1789>

19. <https://www.dotbeyond.it/works/ama-gramsci>
20. <https://www.triple-c.at/index.php/tripleC/article/view/264/319>
21. <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/10245294241231992>
22. <https://sdonline.org/issue/67/insurrection-and-gramsci's-war-position>
23. <https://projects.itforchange.net/state-of-big-tech/state-of-big-tech-capitalism-in-the-age-of-intellectual-monopoly/>