

Softwar: gerarchie sociali

di Jason Paul Lowery

Contenuti

Softwar: gerarchie sociali.....	1
Disclaimer.....	1
Reality check.....	2
Tipi di linguaggio.....	4
Il potere della narrazione.....	6
Gerarchie di potere.....	9
Gerarchie a confronto.....	11

Disclaimer

Questo è un breve saggio estratto dalla *seconda parte* del libro "Softwar" di J.P. Lowery. Un riassunto della prima parte è disponibile nel documento "Softwar: introduzione", pubblicato su adriani.altervista.org nel Novembre 2023.

Reality check

La scoperta del fuoco è stata rivoluzionaria soprattutto dal punto di vista alimentare. Cucinare il cibo rende più assimilabili molte sostanze, in modo simile al funzionamento di un pre-bruciatore, il quale migliora l'efficienza di un motore "prescaldando" gli ingredienti prima della combustione. Analogamente, poiché il cervello consuma circa il 20% del fabbisogno umano, l'invenzione del fuoco a permesso agli esseri umani di dedicare più energia al ragionamento astratto, che si è tradotto in un vantaggio evolutivo su tutte le altre specie. L'incremento della capacità di ragionamento ha potenziato i processi cognitivi del cervello, amplificando la capacità del cervello di filtrare e alterare il modo in cui percepiamo la realtà circostante. Ma quale realtà?

Gli esseri umani interagiscono principalmente con due tipi di realtà: la **realtà esterna** (intesa come oggettiva, assoluta o fisica, a seconda della corrente di pensiero) e la **realtà soggettiva o astratta**, intesa come l'insieme di concetti, simboli e convinzioni che vivono esclusivamente nella nostra mente (detto anche *paradigma*). Tale realtà soggettiva viene costruita in base all'esperienza, ovvero mediante **input** sensoriali. Molti concetti, simboli ed idee vengono sviluppate attraverso la lettura, la visione di filmati o ascoltando i racconti altrui. Al tempo stesso la realtà soggettiva condiziona il sistema cognitivo, per cui non percepiamo il mondo per quello che è veramente, ma lo etichettiamo invece in base al suo significato simbolico, proiettando una sorta di **output** astratto.

In altre parole: il paradigma condiziona le percezioni, creando un circolo vizioso.

Esempio: se spargo a caso dei bastoncini colorati su un tavolo, qualsiasi essere vivente in grado di percepire la radiazione visibile vedrà solo dei semplici bastoncini. Se invece li raggruppo per colore, ognuno vedrà dei gruppi di colore omogeneo, anche se il colore percepito potrebbe dipendere dalla specie. Ma se dispongo i bastoncini in modo da creare delle scritte o dei simboli, chi conosce quel codice o alfabeto non potrà fare a meno di riconoscerne i simboli. Se invece li dispongo secondo un alfabeto che non conosco, ad esempio quello cinese, allora tornerò a vedere solo dei bastoncini colorati su un tavolo, privi di significato.

Una volta appreso un codice o simbolismo, non possiamo "spegnere" il filtro cognitivo associato. Il processo di attribuzione del significato simbolico è qualcosa che non possiamo evitare. Una volta che il cervello è programmato a riconoscere un codice, lo riconosciamo senza volere, spesso addirittura illudendoci che si tratti di una percezione oggettiva. Ciò significa che il rapporto tra realtà esterna e realtà astratta è bidirezionale:

- La **realtà esterna** percepita (le esperienze sensoriali) modella la nostra realtà astratta (mediante concettualizzazione), ovvero svolge il ruolo di **input** del pensiero astratto
- La **realtà astratta** condiziona la nostra visione del mondo (riconoscimento di simboli e pattern), svolgendo il ruolo di **output** del pensiero astratto

Questo è il meccanismo che spiega perché il cervello cade spesso in errore, come nel caso delle illusioni ottiche. Per distinguere ciò che è reale dalle proiezioni mentali (l'output della mente astratta), gli esseri umani confrontano l'input sensoriale con l'output astratto prodotto dalla mente. Se i due segnali coincidono, diciamo che l'esperienza è reale. Se invece sono diversi, o ci sono delle incongruenze, diciamo che è un'illusione. Chiameremo questo meccanismo **reality check**.

Esempio: sono in casa e vedo le foglie degli alberi muoversi in giardino, da cui deduco che fuori ci sia del vento. In quell'istante il concetto "vento" è solo un output astratto prodotto dalla mente, in quanto non ho esperito alcun movimento dell'aria. Se esco all'aperto e sento l'aria sulla pelle, e rumore di vento nell'aria, ne posso dedurre che il vento è reale. Se invece non percepisco aria, e c'è silenzio assoluto, ma nonostante ciò vedo agitarsi le foglie degli alberi, allora divento sospettoso e mi chiedo se ho un'allucinazione, se sto sognando o altro.

Le neuroscienze suggeriscono che gli esseri umani si siano evoluti selezionando come tratto vincente la tendenza a *sbagliare* il reality check, generando **falsi positivi**. Questo perché è più vantaggioso spaventarsi per una corda abbandonata tra i cespugli, credendo che sia un serpente, piuttosto che fare l'errore opposto, cioè vedere un serpente e pensare che sia solo una corda. Chi commette il primo tipo di errore ha una visione errata della realtà, ma sopravvive. Anche chi commette il secondo tipo di errore ha una visione sbagliata della realtà, ma muore prima. Questa tendenza innata a credere reali le proiezioni della nostra mente spiega perché dedichiamo tanta attenzione alle entità astratte, come ideali, religioni, politica, arte e scienza. Un esempio è la lettura: quando leggiamo un libro siamo ignari del mondo reale, praticamente immobili, e agli occhi di un ignorante "non stiamo facendo nulla". Solo chi sa decifrare il nostro comportamento, ovvero conosce il significato dei concetti "libro" e "leggere", converrà che stiamo facendo qualcosa.

In altre parole, la letteratura è una delle prime forme di realtà virtuale.

Il *reality check*, ovvero il "toccare con mano" qualcosa per verificare se è reale o illusorio, richiede spesso l'applicazione di una forza. Ciò vale sia quando verificiamo se un oggetto è reale (se sono in dubbio, provo a toccarlo), sia quando vogliamo capire se un'esperienza è reale (se ho il dubbio di sognare, provo a pizzicarmi). Dal punto di vista fisico l'applicazione di una forza si traduce in lavoro. Quest'osservazione ci riconduce a quanto discusso nella prima parte, dove abbiamo spiegato come la **Prova di Lavoro** sia un meccanismo naturale che permette di verificare la veridicità di concetti astratti quali proprietà, gerarchia e leadership. Perciò il reality check, cioè l'atto di toccare un oggetto, o darsi un pizzicotto, può essere pensato come la Prova di Lavoro che utilizziamo per stabilire cosa è reale, e cosa no.

Pensiamo adesso al **cyberspazio**, cioè all'insieme di internet, realtà virtuali, canali di comunicazione, sistemi e servizi online, come al contesto in cui interagiscono le singole realtà astratte degli esseri umani. Internet è infatti il modo più efficiente per comunicare a distanza, scambiarsi idee e confrontare le diverse versioni della realtà (stiamo parlando di internet intesa come infrastruttura e non dei social network, che sono "inutili" applicazioni verticali). Anche nel cyberspazio potrebbe essere necessario una sorta di reality check, per distinguere ciò che esiste davvero (in un contesto digitale), da ciò che è solo un'illusione o un falso. Secondo Lowery il protocollo **Bitcoin**, essendo il più popolare database di informazioni basato su una Prova di Lavoro, potrebbe essere proprio il meccanismo che in futuro useremo per stabilire cosa è "vero" nel cyberspazio, nel senso di accettato come valido dalla maggioranza, e ciò che invece è solo frutto di illusioni cibernetiche soggettive.

Tipi di linguaggio

Parlando del meccanismo del *reality check* abbiamo osservato come il pensiero astratto è responsabile sia della generazione di “falsi positivi” (utili alla sopravvivenza), sia della capacità di concettualizzare idee e costruire simbolismi. Altri prodotti notevoli del pensiero astratto sono:

- **Linguaggio**: capacità di gestire sintassi e lessico
- **Identificazione di schemi**: usare esperienze pregresse per colmare lacune sensoriali
- **Pianificazione**: esprimere previsioni (o ipotesi) e pianificare strategie per affrontarle
- **Narrazione**: costruzione di realtà alternative a scopo sociale, di svago o metaforico
- **Credenze**: costruzione di un'ideologia, filosofia, teologia, scienza ecc.
- **Autorità**: Prova di Forza (scritta o verbale) per dare ordini senza applicare forza fisica
- **Gerarchia**: codifica di un sistema di pensiero atto a giustificare leggi e classi sociali

Questi elementi hanno fornito ulteriori vantaggi evolutivi rispetto alle altre specie. Ad esempio, la capacità di pianificazione ha permesso di cacciare in modo più efficiente: invece di cacciare un branco di caribou all'aperto (prede con basso *Benefit-Cost Ratio*, in breve BCR), l'uomo ha iniziato a studiarne i movimenti e fare piani per spingerli in anfratti stretti, dove i caribou sono meno offensivi perché incapaci di caricare i cacciatori (prede con alto BCR).

Alcuni vantaggi evolutivi si sono rivelati un'arma a doppio taglio. Ad esempio, il tratto non violento che abbiamo in comune con i lupi si manifesta come una tendenza generale a sentirci in colpa ogni volta che infliggiamo sofferenza ad un animale simili all'uomo, come ad esempi gli altri mammiferi. Il **senso di colpa**, unito alla capacità astratta di sviluppare credenze e immaginare gerarchie, potrebbe spiegare perché molte religioni affermano che l'uomo è stato creato dalle divinità per dominare sul mondo. Con questa narrativa l'uccisione di un bue diventa un atto sacro, richiesto da un dio, anziché una necessità umana. Analogamente abbiamo inventato ideologie che giustificano le gerarchie di potere, e metodi pacifici per decidere chi comanda. Anche questi sono concetti astratti che giustificano la nostra **obbedienza** all'autorità, per delegare ad altri le conseguenze del nostro stile di vita.

Esempio: un gruppo di amici non riesce a prendere una decisione, ed uno di loro si offre come leader. Se il leader è democratico e consulta gli individui uno ad uno, probabilmente non riuscirà a trovare una soluzione che soddisfi tutti. Se invece impone una soluzione approvata dalla maggioranza, chi non è d'accordo lo seguirà comunque (per non restare escluso), ma lo farà lamentandosi. Chi si lamenta è spesso inconsapevole di essere soddisfatto, perché il subire la decisione altrui gli fornisce sia la giustificazione del proprio disagio, sia una scusa in caso di fallimento. Se la decisione del leader si rivelasse sbagliata, chi si lamentava può lavarsene le mani e dire “non ero d'accordo”, o “stavo solo rispettando la legge” (Norimberga docet).

Ciò spiega perché la maggior parte degli esseri umani preferisce **delegare** la soluzione dei propri problemi ai genitori, alla comunità o allo stato, piuttosto che lottare per il cambiamento dal basso. E' più comodo credere che problemi sociali, disoccupazione e inquinamento siano conseguenza esclusiva delle decisioni prese dal governo, piuttosto che sentirsi responsabili dei comportamenti della collettività.

Una conseguenza importante del pensiero astratto è il linguaggio, che può essere pensato come l'evoluzione dell'**empatia animale**. Siamo capaci di comunicare con gli animali, specialmente con i mammiferi, poiché condividiamo il significato di molti gesti, versi o sguardi. Questo è uno dei motivi per cui ci sentiamo in colpa nell'uccidere un agnello, ma uccidiamo facilmente insetti o pesci: essi non posseggono i muscoli facciali necessari per esprimere uno sguardo di dolore a noi familiare. Infatti i cani si differenziano dai lupi anche perché hanno sviluppato i muscoli necessari per mimare uno sguardo "umano". Per lo stesso motivo ci viene naturale parlare il *bambinese* con neonati, animali, anziani o handicappati. Abbiamo un sistema di comunicazione innato ottimizzato per interagire con chi è dotato di una ridotta capacità linguistica. Tale sistema è talmente radicato che troviamo piacevole anche il solo percepire altre persone comunicare in quel modo ad altri. Ad esempio, se qualcuno accanto a noi coccola un gatto, o un genitore parla dolcemente al figlio, è normale provare un senso di piacere, tranquillità e serenità.

Questa forma di comunicazione, che potremmo chiamare **linguaggio emotivo**, sta alla base delle relazioni sociali e affettive più della comunicazione orale e scritta. Una relazione si fonda più su gesti, sguardi, esperienze, abbracci ed espressioni facciali, piuttosto che su quanto viene codificato in simboli e parole. Il linguaggio umano non ha lo scopo di comunicare emozioni, ma di descriverle. Infatti la capacità di identificare simboli permette sia di evocare gli aspetti semantici di un termine, sia di descrivere le regole sintattiche che costituiscono la struttura del linguaggio stesso.

Se il linguaggio umano è uno degli aspetti più avanzati del pensiero astratto, il quale è un'evoluzione della comunicazione animale, è naturale supporre che il linguaggio potrebbe essere solo una tappa intermedia, e che in futuro esisteranno forme di comunicazione più evolute. Secondo Lowery il linguaggio macchina usato dai computer è una naturale evoluzione del linguaggio verbale. Infatti il codice sorgente permette il funzionamento di tecnologie come **internet**, che a sua volta permette di comunicare in modo più veloce, efficiente e senza confini. Da questo punto di vista internet è una forma evoluta del linguaggio scritto.

Gli esseri umani usano il linguaggio più adatto al contesto: il linguaggio di **basso livello** (emotivo o animale) viene usato fine a se stesso, per comunicare emozioni (abbracci, sguardi, baci). Il linguaggio di **alto livello** (verbale o scritto) viene invece usato come strumento per raggiungere altri scopi, come ad esempio la condivisione di esperienze, concetti, idee, strategie, progetti o teorie sulla realtà. Uno degli scopi più comuni del linguaggio di alto livello è di connettere cervelli diversi, cioè di confrontare le diverse realtà soggettive per creare una sorta di intersezione di verità comuni, che solitamente chiamiamo *realtà oggettiva*. Ciò permette di cooperare su larga scala, sia in termini di numero e area geografica, sia attraverso il tempo, di generazione in generazione. Il linguaggio di **livello superiore** (internet) estende questi vantaggi su scala globale, producendo una realtà oggettiva altamente dinamica, capace di aggiornarsi in una frazione di secondo.

Nota: secondo alcune teorie, senza il linguaggio gli esseri umani riuscirebbe a gestire al massimo comunità composte da poche centinaia di individui (vedasi il *numero di Dunbar*).

Il potere della narrazione

La possibilità di trasmettere le idee attraverso lo spazio (linguaggio) e il tempo (scrittura) si manifesta a pieno nella narrazione. Le persone abili nel raccontare i fatti, manipolare il prossimo e parlare alle folle sono spesso gli individui più potenti e influenti. In politica un bravo oratore ha più successo di un candidato qualificato, se quest'ultimo è meno abile nel vendersi. Da questo punto di vista la narrazione ha sostituito il ruolo sociale della **caccia**, perché l'abilità nella comunicazione permette di catturare più risorse e scalare la gerarchia sociale. I leoni scelgono come capi i più abili a cacciare, noi i più abili nel raccontare (o inventare) storie.

Poiché la realtà oggettiva è paragonabile all'intersezione delle singole realtà soggettive, gli esseri umani tendono a considerare reali concetti astratti quali ideologie, teorie scientifiche, credenze mistiche, divinità e fantasmi. Non è necessario che i concetti di cui si parla nella realtà oggettiva abbiano riscontro nella realtà esterna: ciò che conta è quanto gli esseri umani **credono** nelle idee. Gran parte di ciò che oggi chiamiamo reale lo è diventato perché gli esseri umani hanno creduto in un ideale, come ad esempio la stampa, la luce elettrica, gli aeroplani, il telefono, i computer, internet. Nessuna di queste cose esisteva mille anni fa, ma gli esseri umani vi hanno *creduto* collettivamente, e così facendo hanno proiettato la realtà astratta nel mondo fisico.

La narrazione è uno degli strumenti più efficaci per convincere gli altri a credere in concetti astratti quali la vita ultraterrena, l'etica o la morale. Con l'opportuna **narrativa** queste illusioni sono accettate come vere perché ci fanno sentire eterni, giusti o buoni. Un bravo sciamano saprà convincere la sua tribù che cacciare, uccidere o digiunare è cosa buona e giusta, e similmente i membri della tribù troveranno corretto cacciare o compiere sacrifici umani. Questa forma di sofisticazione delle pulsioni animali ricorda il pensiero di Antonio Damasio, secondo il quale l'uomo non è un animale razionale ma razionalizzante. Siamo guidati da istinti animali, ma ci piace credere di essere spinti da forze assolute, per toglierci dalle spalle la responsabilità delle nostre azioni.

La **fede** degli umani in un ideale condiviso è cruciale nel determinare la *proiezione di potere* della razza umana sulla realtà. Senza la fede nei concetti astratti gli esseri umani riuscirebbero solo a cooperare nel contesto delle **esperienze condivise**: siamo tutti e due a corto di acqua, perciò collaboriamo per scavare un pozzo. La condivisione di ideali astratti permette invece di collaborare anche in *assenza di esperienze condivise*: siamo credenti e partiamo per le crociate, anche se non abbiamo mai visto né Dio né un mussulmano.

La similitudine tra fede religiosa e fiducia in generico ideale è confermata dal fatto che la nascita del pensiero astratto può essere fatta risalire all'usanza dell'**inumazione**. La sepoltura di persone con un corredo funebre, tra cui armi, gioielli, vestiti e cibo, di cui i viventi scelgono di privarsi, è una delle prime manifestazioni di *bassa preferenza temporale*. Quando un gruppo sociale sacrifica il presente per un futuro di cui ha sentito solo raccontare (la vita dell'aldilà), seppellendo col defunto risorse sottratte ai vivi, sta trascurando la realtà percepita a favore di una realtà ipotetica e astratta.

Ciò suggerisce che il potere della narrazione sia emerso con l'inizio del **neolitico**. I primi segni di religione, e quindi di gerarchia sociale, sono apparsi con l'invenzione dell'agricoltura e dell'addomesticamento. La spiritualità precedente era principalmente di stampo sciamanico: si parlava già di una vita dopo la morte, ma restando in armonia col mondo animale. La scoperta dell'**agricoltura** ha invece incentivato l'adozione delle **religioni**, come strumento per mitigare la

dissonanza cognitiva generata dallo sfruttamento degli animali, e giustificare la supremazia umana come espressione della volontà divina. Conseguentemente la gerarchia sociale ha acquisito una nuova funzione. Se prima serviva solo a risolvere le dispute e assegnare le risorse, a partire dal neolitico essa assume anche la capacità di amministrare il **bene** e il **male**. Comportamenti violenti, quale ad esempio un individuo adulto che uccide la prole dell'avversario per garantire la sopravvivenza dei più forti, hanno iniziato a venire etichettati come malvagi.

E' plausibile che già nel paleolitico coloro che cacciavano da soli, o uccidevano i propri simili, non siano stati ritenuti adatti dal punto di vista evolutivo. La natura ha preferito selezionare coloro che evitavano di uccidersi tra loro, come nel caso dei lupi. Con l'avvento dell'addomesticamento, la narrazione ha permesso di inquadrare questo comportamento in un quadro teorico soddisfacente. Ogni giorno uccidiamo milioni di piante ed animali per nutrirci, ma siccome ciò ferisce la nostra empatia animale (vedi esempio dei pesci), abbiamo inventato la **morale** per giustificare lo sfruttamento della natura. Preferiamo raccontarci di regnare sul pianeta perché l'ha deciso una divinità, piuttosto che ammettere di essere i predatori più potenti del pianeta. Come accennato sopra, ciò ha concesso ai capibranco di acquisire potere anche su ciò che è bene o male, giusto o sbagliato, meritevole o riprovevole, ricchezza o povertà. Se nel paleolitico non esistevano vistose differenze di classe, perché non era possibile accumulare benessere, durante il neolitico si creano le prime **disuguaglianze**, e infatti si inizia ad assistere all'inumazione di individui potenti, sepolti assieme ad offerte votive o simili.

Proviamo a riassumere quando detto in una catena di cause ed effetti:

- La scoperta del **fuoco** ha reso più efficiente il cervello, potenziando il **pensiero astratto**
- Il pensiero astratto ha stimolato l'adozione del **linguaggio**, che ha permesso di condividere pianificazione e strategie, per cacciare in modo più efficace e inventare i primi utensili
- **Agricoltura** e **addomesticamento** (neolitico e invenzione dell'aratro) hanno incoraggiato l'uso della narrazione per giustificare lo sfruttamento sistematico di piante e animali
- La **narrazione** ha permesso agli umani di credere in ideali astratti condivisi, riuscendo così sia a rendere reali tali ideali, sia ad imporsi sempre più sull'ambiente circostante
- Le narrative relative a concetti come **morale** e giustizia hanno spinto la società ad adottare la narrazione come criterio di scelta dei capibranco, per cui l'abilità narrativa si è sostituita all'abilità nella lotta o nella caccia, ed è diventato il meccanismo di conquista del potere

Il risultato è che gli esseri umani sono gli unici animali ad attuare una particolare forma di proiezione di potere: la creazione di sorgenti di **potere immaginario**. La narrazione spinge l'uomo a identificare il potere in simboli astratti: bandiere nazionali (pezzi di stoffa), spillette del partito (pezzi di latta), corone, scettri, abiti da cerimonia e divise militari. La società è un enorme gioco di ruolo dove fingiamo che i simboli astratti abbiano un potere reale, perché ciò permette di risolvere le dispute in modo civilizzato anziché violento.

La differenza tra la politica e un evento LARP (Live Action Role Play) è una mera questione di audience. Ubbidiamo alle manifestazioni di potere immaginario perché siamo gratificati dall'idea che il potere astratto sia un modo efficiente di risolvere le dispute, in quanto non violento. Consideriamo più civile ascoltare due politici insultarsi durante una tribuna elettorale, piuttosto che vederli combattere in un'arena. Si tratta di un'idea sensata, perché è legittimo aspirare ad una società in

grado di regolarsi senza la violenza. Purtroppo, come già osservato, così facendo i narratori più abili sono diventati i nuovi predatori alfa della catena alimentare. Ad esempio, se un predatore vuole prendere il controllo su un nucleo sociale, può applicare la seguente **strategia di conquista**:

- Condividere con il popolo l'ideale di una società regolata da concetti mentali, come leggi e rappresentanti, anziché dalla volgare forza bruta
- Inventare un sistema morale dove chi usa la violenza è un bruto, che va emarginato, curato o imprigionato
- Spiegare che scegliere un sistema gerarchico basato su un potere astratto, anziché fisico, riduce il rischio che il potere sia accentrato in poche mani, perché le leggi e normative, quali ad esempio la costituzione, difenderanno il popolo da questo pericolo

Se la manovra ha successo la società si troverà privata dei membri fisicamente più forti, che vengono allontanati o disarmati, e motivata ad abbandonare la violenza a favore di un sistema pacifico e democratico. Tutto ciò è molto bello ma c'è un problema: una volta accettato questo modello sociale, per il predatore-narratore è facile farsi attribuire il potere immaginario da lui stesso inventato. Il risultato è che la popolazione sarà felice di riconoscerlo come capo villaggio, faraone, o divinità incarnata: il predatore ha addomesticato la società, tramutandola in forza lavoro.

Il fenomeno in sé non è sbagliato, perché migliora il benessere sociale generale. Accettando un sistema gerarchico fondato su poteri immaginari i cittadini prosperano in pace, ma ciò non dura a lungo. Se pensiamo alla società come un organismo collocato in un ambiente competitivo, con il suo rapporto BCR, un gruppo che prospera rinunciando alla forza bruta aumenta il suo BCR oltre la soglia critica, e finisce quasi sempre per essere **conquistato** da una civiltà più evoluta a livello militare o tecnologico. In sintesi, una società che sceglie di valorizzare il potere astratto anziché quello fisico viene quasi sempre conquistata dall'interno (ascesa di un dittatore) o dall'esterno (invasione).

Il meccanismo si può spiegare anche in termini di **fiducia**. Nel momento in cui una tribù decide di seguire un sapiente perché si riconosce nelle sue "favole", i membri della tribù si fidano del fatto che lui non abuserà del potere, ma agirà sempre nell'interesse collettivo. Se tali aspettative sono infrante nessuno si ribella, perché grazie all'unione degli sforzi individuali, incentivata da un obiettivo condiviso, quelle favole sono diventate realtà, e i potenziali ribelli sono stati anestetizzati da una vita comoda ed agiata. Per dirla con la parole di Freud: "L'uomo civile ha barattato una parte della sua possibilità di felicità per un po' di sicurezza". Ogni generazione è più docile, sottomessa e ubbidiente dalla precedente, a vantaggio di una società più civile, pacifica e non violenta. Lo svantaggio è quello di essere più facilmente attaccabili, manipolabili e conquistabili, sia da nemici esterni che interni.

Gerarchie di potere

Abbiamo visto come gli esseri umani, per mezzo del potere della narrazione, abbiano inventato un modo di stabilire la gerarchia usando un potere astratto (immaginario) anziché fisico. Generalizzando, una società animale può scegliere tra diverse forme di potere, ai cui estremi si trovano il potere fisico (reale) e quello astratto (immaginario), tra loro opposti:

Aspetto	Potere fisico	Potere astratto
<i>Legittimità</i>	Evidente a colpo d'occhio	Richiede accettazione o certificazione
<i>Sorgente</i>	Esogeno (realtà fisica)	Endogeno (stesse credenze)
<i>Interdizione</i>	Bloccabile fisicamente	Richiede l'uso di altre regole astratte
<i>Reversibilità</i>	Irreversibile	Reversibile
<i>Limitazione</i>	Limiti termodinamici	Nessuno (basta cambiare le regole)
<i>Accessibilità</i>	Non dipende da status sociale	Selezione in base allo status sociale
<i>Attribuzione</i>	Facile da riconoscere (sangue)	Nessuna (può agire in modo invisibile)
<i>Efficienza</i>	Energivoro	Economico
<i>Gravità</i>	Danno visibile → usato con cautela	Danno invisibile → usato con leggerezza

E' interessante notare che il potere astratto ha tendenzialmente più difetti che pregi, se confrontato con quello fisico. La ragione per cui gli esseri umani preferisco strutture di potere basate sul potere astratto è perché non richiede violenza fisica, e la violenza fisica ha accezione negativa nel sistema morale. In altre parole si crea un **circolo vizioso**: se una società accetta un sistema ideologico che aborra la violenza, sarà felice di credere in una forma di potere astratto, la quale sostiene al suo interno i principi morali che rifiutano la violenza stessa.

Non è possibile giudicare in modo assoluto quale sia il sistema migliore, perché è impossibile valutare tutti i pro e contro di un sistema basato sulla forza fisica rispetto ad uno costruito su credenze immaginarie. Uno dei pochi svantaggi evidenti è che molti esseri umani non sono consapevoli che il potere astratto sia immaginario, ma lo proiettano nel mondo reale, secondo il meccanismo visto sopra (esempio dei bastoncini e dei simboli). Ciò avviene in virtù di un meccanismo detto **ipostatizzazione** o reificazione (1), ovvero la tendenza degli esseri umani a credere che i concetti astratti abbiano valenza fisica. Vediamo alcuni esempi:

- Credere che il denaro abbia valore intrinseco
- Credere che il valore della Gioconda sia reale
- Credere che il grado di un militare abbia valore anche fuori dalla caserma
- Credere che il potere di una legge non dipenda dal numero di persone che la rispettano

Questi esempi sono la manifestazione a livello socio-culturale dello stesso meccanismo che ci fa vedere un serpente là dove c'è soltanto una corda abbandonata nel bosco. In altre parole: crediamo che i concetti astratti sono reali come conseguenza di un meccanismo cognitivo selezionato per aumentare le probabilità di sopravvivenza.

In alcuni i casi il potere reale, cioè fisico, viene utilizzato per rafforzare il potere astratto. L'esempio classico è quello del cavaliere che punisce o uccide il cittadino che non riconosce l'autorità del re. Il cavaliere crede in buona fede che tale potere sia reale (tramite reificazione), perciò applica la propria forza fisica per difendere chi minaccia il potere astratto. In questo caso l'applicazione di forza (e quindi lavoro) ha due funzioni:

- Imporre il potere immaginario a chi non lo riconosce
- Ribadire la realtà oggettiva di tale potere alle altre persone

Chiariamo il secondo punto. Come visto nei capitoli precedenti, la Prova di Lavoro può essere pensata come un modo di verificare se un concetto o un'esperienza sia reale o immaginaria. Consideriamo un cittadino indeciso nei confronti dell'autorità astratta (a cui tutti credono): nel momento in cui egli vede il cavaliere punire i miscredenti, egli percepisce l'evento come una sorta di **reality check**. L'unica differenza è che non è lui a toccare l'oggetto in questione (o a darsi un pizzicotto), ma sono le guardie ad applicare la Prova di Lavoro in sua vece. In altre parole: punirne uno (usando poca energia) per educarne cento (risparmiando molta energia).

Un principio simile è applicato nei videogiochi: la vibrazione di un controller è un feedback meccanico che permette di capire se un'interazione con un oggetto virtuale è andata a buon fine o no, e ciò rende più reale l'esperienza. Questi feedback sono una forma di Prova di Lavoro, in quanto applicano solo una piccolissima frazione della forza simulata. Similmente, gran parte delle manovre militari si manifestano sotto forma di Prova di Lavoro: parate, embarghi, assedi; persino il semplice colpo d'avvertimento sparato in aria.

Il meccanismo funziona in modo **bidirezionale**: la forza fisica (o Prova di Lavoro) può essere usata per far apparire reale il potere astratto (forze dell'ordine) oppure per smentirlo (attentato ad un capo di stato). Basta attentare ad un potente, o ferirlo, per palesare quanto il suo potere sia virtuale anziché fisico. Anche la guerra ha spesso la medesima funzione: applicare la forza fisica per imporre un sistema di credenze astratte ad altre nazioni, oppure per minare la fede in quello vigente. Ciò perché il potere astratto richiede molto tempo per essere riconosciuto, ma basta una gaffe o uno scandalo per distruggerlo. Infatti il potere astratto funziona principalmente in virtù di due meccanismi:

- La fede dei "sudditi" che lo considerano reale (reificazione)
- La volontà dei credenti di sacrificarsi o morire per difenderlo (fanatici o forze dell'ordine)

Conseguentemente il narratore-cacciatore, ovvero colui che vuole assumere il controllo di una piccola società, assume il potere attuando una **strategia** divisa in quattro fasi:

- Raccontare che esiste un "luogo mentale" migliore. Anticamente questo era il paradiso o l'aldilà, nei secoli successivi è diventato un'utopia ideologica, politica, sociale o ambientale
- Raccontare che è possibile raggiungere questo luogo attraverso un "percorso"
- Raccontare che lui è il "pastore" in grado di guidare il "gregge" attraverso il "percorso"
- Aumentare il numero di seguaci. Ciò spesso avviene per effetto valanga (network effect), perché i seguaci stessi credono di salvare il prossimo o costruire un mondo migliore

I cacciatori-narratori spesso usano la **retorica** come mezzo per conquistare il potere. Questo perché le metafore sono difficile da confutare, dato che usano un concetto astratto (la metafora) per giustificare un altro concetto astratto (l'ideologia). Questa strategia è stata ampiamente sfruttata dalle religioni, ad esempio promettendo la vita ultraterrena, ma è usata anche dalle ideologie politiche. Nel momento in cui il narratore convince il popolo che si può vivere in mondo migliore, e che esiste un confine tra bene e male (o tra giusto e sbagliato, o paradiso e inferno), sta implicitamente affermando che la situazione attuale è imperfetta. La narrazione di un "percorso" è necessaria per fare di lui l'unico mezzo capace di traghettare la società verso il mondo migliore. Ciò si può manifestare incarnando il ruolo di sciamano, sacerdote, rivoluzionario, imprenditore, leader politico o influencer. I potenti sono coloro che detengono le chiavi per accedere ad un luogo mentale di loro stessa invenzione. In sintesi:

Il potere è nelle mani dei guardiani dei cancelli delle utopie

Uno dei primi segnali che indica se tale strategia di conquista sta funzionando è quando le persone iniziano a chiedere il permesso al narratore di accedere al percorso verso l'utopia, perché così facendo stanno già riconoscendo la sua autorità. Ciò vale anche quando le persone chiedono al potente di dimettersi, o di ridurre il suo potere, perché l'atto di tentare di destituirlo con il suo permesso di fatto consolida la sua autorità.

(1) A rigore ipostatizzazione o reificazione sono concetti diversi, ma per semplicità qui li considereremo equivalenti

Gerarchie a confronto

Per quanto detto finora le dinamiche sociali possono essere descritte da uno schema dove sia i subalterni che i leader *accettano* di essere vincolati ad una forma di potere, che funge da controllore, ovvero da direttore d'orchestra. Nel mondo animale questo ruolo è svolto dalla forza fisica, o meglio da un lavoro applicato nel tempo, per cui è esprimibile in watt di energia. Abbiamo scritto *accettano* in corsivo perché nel caso della realtà fisica l'accettazione delle regole del gioco non è opzionale, per cui sarebbe più corretto dire che il ruolo del **controllore** viene "scelto" da Madre Natura. Al contrario, nel caso delle gerarchie basate sul potere astratto, vi sono importanti differenze:

- L'accettazione del controllore è su base volontaria
- Il potere viene emesso sotto forma di "promozione" (previa richiesta)
- L'attribuzione di potere si manifesta come "aggiornamento di uno stato astratto"

Le gerarchie di potere astratto non permettono né di accedere a nuove risorse, né di difenderle, ma possono solo cambiare il proprietario "nominale" delle risorse. E' vero che i leader possono ordinare ai subalterni di conquistare (o difendere) le risorse, ma ciò conferma quanto già detto, perché di fatto le risorse sono conquistate e difese dal potere fisico dei subalterni, e non direttamente dal potere astratto dei leader.

Vi sono inoltre altre differenze degne di nota:

- Il potere fisico è accessibile a tutti. La legge può annullare il mio voto, ma non può annullare il danno fisico di un pugno affibbiato ad un politico
- Il potere astratto è a somma zero. Se qualcuno vince le elezioni, gli altri le perdono. Al contrario, se io divento più forte e muscoloso, gli altri non diventano più deboli

Ciò spiega perché il potere astratto tende sempre a **concentrarsi** nelle mani di pochi individui: ciò avviene sia perché l'accesso al potere può essere vietato, sia perché l'aumento di potere astratto da parte di un gruppo, casta o individuo significa quasi sempre indebolire gli altri (le minoranze). Il potere astratto può essere negato, corrotto, vietato, passato di mano ecc. E' vulnerabile a sfruttamento sistematico, perché chi sale il potere può cambiare le regole del gioco, e quindi modificare le regole di assegnazione del potere stesso. Nessuno può cambiare le regole della fisica: se un leone bianco diventa capo branco perché è il più forte, non può decidere che da quel momento il potere passerà di mano solo ad altri leoni bianchi. Al contrario, se un politico viene eletto in modo democratico, niente gli impedisce di cambiare le regole del gioco. Si potrebbe pensare che questo rischio sia mitigato dalla costituzione, ma la storia insegna che i governi compiono spesso atti anticostituzionali. Inoltre, gli articoli della costituzione consentono "via di fuga" (o *backdoor*) che permettono di aggirarli. Ad esempio, l'articolo 13 della costituzione italiana recita:

*La libertà personale è inviolabile. Non è ammessa forma alcuna di detenzione, di ispezione o perquisizione personale, né qualsiasi altra restrizione della libertà personale, **se non per atto motivato** dell'autorità giudiziaria e nei soli casi e modi previsti dalla legge.*

Dove la frase "se non per atto motivato" permette a chi detiene il potere (in questo caso l'autorità giudiziaria) di decidere se, quando e come limitare la libertà personale. Lo stesso dicasi per la locuzione "nei soli casi e modi previsti dalla legge". Riassumendo:

- La scoperta del fuoco ha permesso lo sviluppo del pensiero astratto e del **linguaggio**, che hanno consentito di abbandonare caccia e raccolta a favore di agricoltura e allevamento
- L'adozione di agricoltura e allevamento (neolitico) hanno favorito l'uso della **narrazione** per giustificare il dominio sulla natura, che si è sostituita alla caccia come meccanismo di assegnazione del potere, rendendo le società più facili da conquistare e dominare
- Il riconoscimento del potere astratto è accettato perché meno sanguinario del potere fisico, e si autoalimenta mediante un **circolo vizioso**: la narrazione giustifica il potere astratto, e il potere astratto vieta l'uso della forza fisica da parte dei sottoposti
- Gli esseri umani considerano reale il potere astratto in virtù della **ipostatizzazione**, e chi detiene il potere alimenta questa illusione mediante la Prova di Lavoro (forze dell'ordine)
- Il potere astratto può essere ottenuto disseminando ideologie, religione o utopie, e quindi conquistato da coloro che sono abili nell'assegnarsi il ruolo di **guardiano** di un'utopia
- L'insieme di questi meccanismi fa sì che qualsiasi forma di potere astratto tenda a **concentrarsi** nelle mani di pochi individui, ovvero coloro più abili nel raccontare storie