

Social Media

La solitudine

ITALIANO – Ungaretti: “Veglia” e la solitudine esistenziale

Giuseppe Ungaretti, poeta e soldato della Prima Guerra Mondiale, ha vissuto e raccontato in modo diretto la **solitudine assoluta dell'uomo di fronte alla morte**.

Nella poesia “*Veglia*”, contenuta nella raccolta *L'Allegria*, descrive una notte trascorsa accanto al corpo senza vita di un compagno, massacrato in battaglia. Il verso iniziale – «Un'intera nottata buttato vicino a un compagno massacrato» – è un'immagine durissima, senza retorica, senza ornamenti. Ungaretti **non grida il dolore: lo trascrive, lo comprime**, lo consegna al silenzio. E proprio questo silenzio è il cuore della solitudine.

Non è solo **una solitudine fisica**, ma anche **spirituale, psicologica**. Il contatto quotidiano con la morte, la perdita dei punti di riferimento, l'impossibilità di condividere il dolore rendono ogni uomo solo, anche in mezzo agli altri. La guerra spezza ogni legame e isola l'individuo in un vuoto che Ungaretti esprime con un **linguaggio spezzato, frammentato**, fatto di versi brevi, senza punteggiatura.

Questa condizione, apparentemente lontana nel tempo, si **rinnova oggi sotto nuove forme**: viviamo in una società iperconnessa, ma **profondamente disconnessa a livello umano**. Come il soldato in trincea, l'utente dei social media è spesso immerso in un silenzio affettivo, mascherato da migliaia di “connessioni”.

Ungaretti ci insegna che la solitudine non dipende dalla presenza fisica degli altri, ma dalla **profondità del contatto umano**, che la tecnologia può nascondere ma non sostituire.

STORIA – La solitudine dei soldati nella Grande Guerra

Durante la **Prima Guerra Mondiale**, milioni di giovani vissero un'esperienza di solitudine e disumanizzazione mai sperimentata prima.

La **guerra di trincea**, fatta di lunghi mesi passati in condizioni igieniche spaventose, esposti al freddo, alla fame e alla morte improvvisa, generò una **rottura profonda nei rapporti umani e nella percezione dell'esistenza**.

Le lettere e i diari dei soldati testimoniano una solitudine radicale: non c'erano notizie da casa per settimane, i compagni morivano davanti agli occhi, e ogni tentativo di mantenere contatti con il mondo civile era spezzato dalla brutalità della guerra.

Molti soldati svilupparono quella che oggi chiameremmo **depressione post-traumatica o “shell shock”**, una condizione mentale devastante, segnata da isolamento emotivo, mutismo, panico.

Questa **solitudine di massa** creò una generazione di uomini spezzati, che spesso **non riuscivano più a reintegrarsi nella società**. La solitudine non era più solo un'esperienza individuale, ma **una realtà storica collettiva**.

Oggi, anche se non viviamo in trincea, esistono nuove forme di isolamento: emotivo, sociale, digitale. Le guerre di allora hanno lasciato spazio a **solitudini silenziose**, spesso ignorate, ma non meno devastanti. E la tecnologia, se non gestita con consapevolezza, può **riprodurre gli stessi effetti psicologici di distanza e alienazione**.

**INGLESE – Web Today

Since the 1990s (nineteen ninety) and the rise of **Web 2.0**, internet users are no longer just passive consumers: they now actively participate by creating and sharing content online.

Web usage has expanded into several main areas:

1. Information Sharing

Websites like **Wikipedia**, **Wikitravel**, and **Wikileaks** allow users to share and update information collaboratively.

- *Wikipedia* provides general knowledge constantly updated by users;
- *Wikitravel* offers travel advice;
- *Wikileaks* publishes confidential documents, often of political importance;

2. Social Networking

Platforms such as **Facebook** and **Instagram** help users:

- Create personal profiles;
- Stay in touch with friends;
- Share messages, music, videos, and photos;
- Make new connections;

3. Blogging

A **blog** is a personal site, similar to a digital diary, where the blogger regularly posts thoughts, info, and links.

- Blogs are interactive and often include photos, audio, videos, and links;
- **Twitter** is a popular microblog with shorter, frequent posts;
- A **forum** is a site for group discussions based on shared interests;

4. Shopping

Online shops (like **Amazon** or **iTunes**) and auction sites (**eBay**) let users buy and sell items easily.

- Advantages: It's cheaper, faster, and more convenient;
- Disadvantage: Risk of fraud and scams;

5. Virtual Worlds and Gaming

Sites like **Second Life** allow users to create avatars and interact in digital worlds.

Other platforms (e.g., **Zynga**) offer multiplayer games, gambling, or betting, which are becoming increasingly popular.

6. Entertainment Sharing

Sites like **YouTube** and **Spotify** give access to music and videos, usually in streaming.

- Some allow downloads, others only viewing/listening;
- Platforms like **Flickr** let users upload and share their photos;
- Some illegal sites distribute copyrighted material without permission;

SISTEMI E RETI – Protocolli nei social: connessione e isolamento

I **protocolli di rete** usati nei social media – come HTTP, TCP/IP, WebSocket – permettono la **comunicazione continua in tempo reale**.

Grazie a questi protocolli, possiamo inviare messaggi, ricevere notifiche, chattare, caricare foto.

Ma questa **interazione tecnica**, per quanto efficiente, **non garantisce un'interazione umana reale**.

I social media sono progettati per **mantenere l'utente connesso il più a lungo possibile**, tramite notifiche push, aggiornamenti continui, feed infiniti. Questo provoca spesso **dipendenza, ansia, senso di inadeguatezza**.

Il problema, quindi, non è nel protocollo in sé, ma in **come i protocolli vengono usati per creare esperienze manipolatorie**. Si parla infatti di **“dark patterns”**: scelte progettuali pensate per generare comportamenti compulsivi.

Quindi, **la tecnologia della rete può essere uno strumento di unione o un generatore di isolamento**, a seconda di come viene progettata e utilizzata.

PHP è un linguaggio server-side che ha rivoluzionato il web dinamico. Grazie a esso, sono nati i **social media**, le **piattaforme interattive**, i **blog**. Ma dietro ogni social media c'è un **database**, spesso NoSQL (come MongoDB) per la flessibilità e la scalabilità, oppure relazionale (come MySQL) per la struttura ordinata.

Questi sistemi raccolgono:

- dati personali,
- preferenze,
- interazioni,
- comportamenti.

Il problema è che questa architettura, pensata per connettere, è **stata sfruttata per costruire una rete che osserva, traccia, predice e manipola**.

Gli utenti non sono più **persone**, ma **profili di dati**, e il “design sociale” dei social è costruito per **stimolare l'interazione minima**, non la profondità. Commenti veloci, like, cuori: tutto è fatto per sembrare vivo, ma restare **superficiale**.

Il risultato è una nuova solitudine: **tanta connessione tecnica, poca connessione umana**. E la responsabilità sta anche in chi progetta questi sistemi.

TPSIT – PHP e la progettazione delle interazioni digitali

Con PHP abbiamo imparato a **costruire pagine dinamiche**, siti web interattivi, login, commenti, profili. Tutti questi strumenti sono alla base dei social. Ma più importante ancora è **l'intento del progetto**.

Quando un sistema è costruito solo per **generare coinvolgimento superficiale**, **ottimizzare la permanenza dell'utente**, raccogliere dati senza cura per la qualità relazionale, si crea un **ambiente tossico**.

Il paradosso è questo: più aumentano le notifiche, meno ci sentiamo visti. Più siamo connessi, **più ci sentiamo soli**.

Come programmatori, dobbiamo chiederci: **stiamo progettando per la connessione vera o per l'illusione di contatto?**

GESTIONE – Il progetto informatico e l'etica dell'interazione umana

In Gestione, sappiamo che un progetto informatico parte da **una necessità**, si sviluppa con **requisiti funzionali**, si pianifica (con Gantt), si controllano i costi (CTR), e si rilascia. Ma **cosa succede se il progetto è pensato per creare dipendenza, isolamento, manipolazione?**

Oggi, molti social sono progettati esattamente così: sfruttano i meccanismi psicologici dell'utente per tenerlo sempre online, ma **non per costruire relazioni significative**. Il **Project Manager**, in questo scenario, ha un ruolo chiave.

È lui che può:

- decidere se accettare funzionalità invasive,
- promuovere progetti che **valorizzano il benessere dell'utente**,
- evitare tecnologie che generano **solitudine digitale**.

Il project manager, quindi, **non è solo un tecnico**: è un **mediatore etico tra bisogni umani e strumenti digitali**. E deve avere il coraggio di dire “no” a progetti che disumanizzano.