

INDICE

Ringraziamenti	11
Introduzione	13

PARTE PRIMA

I. <i>Le narrazioni negli immaginari informatici</i>	25
1. Approcci agli immaginari informatici	28
2. Approcci linguistico-culturalisti	29
3. Approcci sociologici e socio-tecnici	32
4. Approcci antropologico-etnografici	35
5. Una mappa delle narrazioni	37
6. Macro-narrazioni, o “i visionari”	38
7. Micro-narrazioni	43
8. Hacker: i prismi della cyber-mitologia?	51
II. <i>La permanenza degli immaginari e il Sublime tecnologico</i>	57
1. Il Sublime	58
2. Verso il Sublime tecnologico	61
3. Macchine per restare immobili	67
4. Il Cristianesimo e il macchinico di massa	71
5. Il Millenarismo: incardinare l’Eden nella Storia	74
6. Il Rinascimento: L’Utopia, o riportare l’Eden nello spazio	75
7. Campanella, Bacone e l’apertura del sogno	78
8. La genesi americana del Sublime tecnologico	81
9. Il terrore	87
10. Conclusioni	92

PARTE SECONDA

III. <i>Origini dell’immaginario tecnologico cinese</i>	95
1. Considerazioni preliminari	95
2. Lo sfondo: il problema della macchina in Cina	95

3.	La presenza della tecnologia nelle grandi tradizioni filosofiche: lineamenti	99
4.	Presenza della macchina nell'immaginario premoderno	106
5.	Un trauma definente: la Guerra dell'Oppio	107
6.	Salvare la nazione: la macchina come agente di rinnovamento	109
7.	Immaginare una nuova macchina nel ventesimo secolo	114
8.	La macchina dalla fine dell'impero alla Repubblica Popolare Cinese	118
9.	L'immaginario tecnologico cinese e i modelli dell'innovazione	123
IV.	<i>Lo sviluppo informatico in Cina</i>	127
1.	Prima fase: la prevalenza del calcolo	127
2.	Il problema del linguaggio	134
3.	Seconda fase: Deng Xiaoping, il microcomputer, la terza onda e il leapfrogging	144
4.	Terza fase: l'emergere della reticolarità	150
5.	Dodici progetti d'oro e quattro spine dorsali	151
6.	La "società armoniosa": il ritorno al Datong?	156
7.	Lo Scudo D'Oro: difendere la rinascita nazionale	158
8.	Hackers, Crackers, e l'amor di patria: Green Corps e Honker Union of China	164
9.	Conclusioni	171
V.	<i>Immaginari emergenti in Cina</i>	175
1.	Considerazioni preliminari	175
2.	La macchina: il personal computer come dispositivo elettronico	177
2.1.	<i>Gōngjù</i> , o il dispositivo	178
2.2.	<i>Fúshè</i> : trasformare il corpo	179
2.3.	<i>Jìsuànjī</i> e <i>diànnǎo</i> : il calcolatore e il cervello elettronico	180
2.4.	La questione dei caratteri e il problema della videoscrittura	181
3.	L'aspetto connettivo del computer	184
3.1.	<i>Biàn</i> : rimediare pratiche in maniera conveniente	185
3.2.	<i>Guānxi</i> : gestire ed estendere il network personale	186
3.3.	<i>Tóng</i> : connettere la società in una grande famiglia	189
3.4.	La Grande Biblioteca: il personal computer come repository di conoscenza	194
4.	La Rete come spazio pubblico	198
4.1.	Il <i>fēnqīng</i> , Grace Wang e il lato oscuro dell'agora	200

5. La Rete e l'Economia	207
5.1. <i>Cāicè gǔshì</i> : il personal computer e la finanza domestica	207
5.2. “Per i miei figli”: il personal computer come investimento a lungo termine	210
5.3. Il computer come vettore dello sviluppo economico	213
6. La Rete e la costruzione identitaria	215
6.1. <i>Wǎng liàn</i> : l'anonimato come problema	217
6.2. <i>Tóngzhì</i> : l'anonimato come risorsa	218
7. La Rete (e il PC) e l'Entertainment	221
7.1. Il tempo libero nella Cina post-maoista	222
7.2. <i>Wǎngluò chéngyǐn</i> , o la problematicità dell'entertainment digitale	226
7.3. Dipendenza e Nazionalismo: Zhang Chunliang e l'oppio del ventunesimo secolo	230
7.4. <i>Yāpiànguǐ</i> , o la macchina che produce fantasmi	234
7.5. <i>Shengdian</i> : immagini del corpo disconnesso	236
8. Per un quadro d'insieme: tecnologia della prosperità/tecnologia barbarizzante	240
Conclusioni	243
Bibliografia	249