

Diritto e potere nell'era digitale.

Cybersociety, cybercommunity, cyberstate, cyberspace: tredici tesi

Luciano Violante*

RULE OF LAW AND PUBLIC POWERS IN THE DIGITAL ERA. CYBERSOCIETY, CYBERCOMMUNITY, CYBERSTATE, CYBERSPACE: THIRTEEN THESIS

ABSTRACT: In this article, the author presents thirteen theses on the impact that artificial intelligence has and can have on a social and legal level. Starting with a description of the characters of cybersociety, he considers the potentialities and risks of the future use of AI, dealing with fundamental rights and balances of powers.

KEYWORDS: artificial intelligence; cybersociety; digital society; fundamental rights

SOMMARIO: 1. Tesi 1 – 2. Tesi 2 – 3. Tesi 3 – 4. Tesi 4 – 5. Tesi 5 – 6. Tesi 6 – 7. Tesi 7 – 8. Tesi 8 – 9. Tesi 9 – 10. Tesi 10 – 11. Tesi 11 – 12. Tesi 12 – 13. Tesi 13.

1. Tesi 1

Nel nostro mondo convivono tre diversi tipi di società: la società analogica, la società digitale e la *cybersociety*.

La società analogica è fondata sul principio di rappresentanza, sulla presenza di corpi intermedi, la trasparenza dei metodi di formazione delle classi politiche dirigenti, il controllo del loro operato e la loro sostituibilità.

La società digitale è caratterizzata dalla disintermediazione, dal superamento della rappresentanza, dalla decisione politica diretta. Nella società digitale tutti possono dialogare con tutti e con i membri della società politica, senza bisogno di mediatori. Conseguentemente, cominciano ad essere messe in discussione le élites della politica e della conoscenza; restano esenti, particolare non trascurabile, le élites del potere economico alle quali appartengono i padroni della rete. Nella società digitale c'è più libertà e meno responsabilità. Di qui gli sforzi nazionali e internazionali per definire regole, diritti e doveri.

La *cybersociety* è il terzo tipo di società, frutto della modernizzazione della società digitale, per effetto delle molteplici, interconnesse e alluvionali applicazioni del digitale. Noi costituiamo la *Cybersociety*, la alimentiamo attraverso le nostre relazioni digitali e viviamo al suo interno. Si tratta della evoluzione della società digitale, determinata dallo sviluppo della tecnologia digitale: l'autoapprendimento, i sistemi di controllo autonomo, la cooperazione tra uomo e macchina, *supercomputing*. Nella società

* Presidente della Fondazione Leonardo. Mail: luciano.violante@fondazioneleonardo-cdm.com. La relazione è stata presentata al convegno finale del Jean Monnet Project TrAIL, dedicato a Diritto e potere nell'era dell'intelligenza artificiale, tenutosi a Trento il 25 febbraio 2022.



digitale prevale il network, nella cybersociety prevale l'automazione. La *cybersociety* ha tutte le caratteristiche della società digitale potenziate dagli sviluppi di quella tecnologia.

2. Tesi 2

La *cybersociety* si distingue tanto dal cyberspace quanto dalle *cybercommunities*. La *cybersociety* è costituita dalle relazioni digitali di tutti coloro che appartengono alla stessa comunità nazionale. Le *cybercommunities* sono quelle comunità digitali legate tra loro dallo stesso tipo di interessi; possono naturalmente superare le appartenenze nazionali. Tanto le *cybersocieties* quanto le *cybercommunities* vivono nel cyberspace, che costituisce l'ambiente nel quale noi vivremo porzioni sempre più grandi della nostra vita. Il cyberspace è globale, non è né pubblico né privato, copre tutti gli Stati del mondo ma sfugge a ciascuno di loro.

Il cyberspace è in termini di relazioni sociali, economiche, scientifiche il quarto ambiente dell'umanità, dopo terra, mare, spazio; nel cyberspace si assottigliano i confini tra il cittadino, il consumatore e l'elettore. In termini di sicurezza il cyberspace costituisce il quarto dominio perché le problematiche della sicurezza oltre a svilupparsi sulla terra, in mare e nello spazio, oggi si sviluppano anche nello spazio cyber.

Il cyberspace è caratterizzato da due prodotti specifici ai quali sono dedicate le tesi due e tre, che seguono

3. Tesi 3

Il primo prodotto del Cyberspace è il *phygital* – acronimo formato dalle parole *physical* e *digital* – che indica la fusione tra fisico e digitale (“a blend of the physical and the digital” è la definizione che ne dà il dizionario inglese Collins). Il neologismo nasce nel XXI sec. per rappresentare l'interazione costante e indistricabile tra reale e virtuale. Nel 2020, “Figitale” diventa il titolo di un libro di Luca Marchese, importante consulente d'azienda. La parola non rappresenta, semplicemente, la combinazione tra elementi del mondo fisico ed elementi del mondo digitale, ma presuppone che tale combinazione sia riferita a una stessa persona, contemporaneamente presente in entrambe le dimensioni è proprio questa “contemporanea presenza” – peraltro sempre più abituale – a offuscare la distinzione tra i due concetti: si pensi a una persona che lavori allo stesso tempo da una pagina web e, in presenza, nel negozio fisico. Materiale e immateriale, tangibile e virtuale, non possono essere più concepiti in opposizione tra loro. Mi permetto una digressione: sino all'avvento del digitale, l'immateriale era riservato al sacro. L'avvento del digitale ha secolarizzato l'immateriale. In Italia, il termine inglese *phygital* si diffonde, inizialmente, nel marketing. La dimensione digitale costituisce uno dei pilastri di una ricerca scientifica sul “Futuro probabile” (nata dalla sinergia tra la Fondazione Leonardo-Civiltà delle Macchine e la Banca Intesa Sanpaolo). Nel linguaggio ordinario il termine indica un nuovo paradigma che interessa ogni aspetto del vivere, dell'abitare, dell'apprendere, del fare, dall'ambiente alla città, dal gaming alla didattica, dall'etica al lavoro, dai fondali marini allo spazio. Un solo esempio: la catena cinese Kentucky Fried Chicken ha installato nei propri fast-food degli schermi intelligenti capaci di sfruttare il ri-

conoscimento facciale e l'intelligenza artificiale per proporre offerte speciali ai clienti. Preciso che queste informazioni vengono da un saggio scritto per la ricerca della Fondazione Leonardo e di Banca Intesa, da Anna Giurikobvic Dato

4. Tesi 4

Il secondo prodotto del cyberspace sono i cyborg. Alessandro Vato, ricercatore dell'ITT ha pubblicato sul tema un importante saggio sul Quaderno 10 di Scienza e Vita. Chi è il cyborg? «Il cyborg è una persona che incorpora volontariamente componenti esogeni estendendo la funzione di controllo autoregolante dell'organismo per adattarsi a nuovi ambienti».

La parola cyborg costituisce una contrazione del termine *cybernetic organism* (organismo cibernetico); nasce quindi dall'idea di fornire l'uomo di dispositivi artificiali capaci di autoregolarsi per meglio adattarsi al mondo esterno. Negli ultimi anni grazie all'avanzamento tecnologico e alle conoscenze acquisite nell'ambito delle neuroscienze, i cyborg sono diventati una realtà che ha portato a scoperte scientifiche e applicazioni di grande rilievo. Il sistema *cybor* ha tre funzioni. Innanzitutto, restituisce funzionalità motorie, sensoriali o cognitive a persone che le hanno perse a causa di incidenti, di ictus cerebrali o malattie neurodegenerative come la sclerosi laterale amiotrofica (SLA). Esistono inoltre dispositivi il cui utilizzo permetta di aumentare le funzionalità già presenti, come per esempio esoscheletri indossabili che possano servire ad esempio a trasportare carichi molto pesanti in situazioni di conflitto bellico o in caso calamità naturali, quali terremoti o alluvioni. Una terza motivazione – spiega sempre Vato – si aggiunge alle precedenti nello sviluppare dispositivi artificiali che trasformano un uomo in cyborg e cioè quella di aggiungere delle funzionalità che in natura non esistono. È questo il caso di Neil Harbisson, un artista fornito di un'antenna connessa stabilmente alle ossa craniche con una telecamera alla sua estremità, la quale è capace di trasformare, in modo adeguato, i colori degli oggetti visualizzati con la telecamera in vibrazioni della calotta cranica. In questo modo Harbisson, che è daltonico, non riesce a visualizzare la diversità dei colori, ma ha la possibilità di percepirli non attraverso la vista ma grazie ad un canale sensoriale totalmente artificiale.

5. Tesi 5

Nella *cybersociety* l'inganno più pericoloso è la disintermediazione. Non è in corso la cancellazione dei mediatori; è in corso la loro discreta sostituzione. I vecchi mediatori si presentavano come tali sulla scena pubblica, erano scalabili, avevano statuti conoscibili. I nuovi mediatori non si presentano come tali, non sono scalabili, non hanno visibili statuti. Amazon, Google, Alibaba appaiono come servizievoli interlocutori, disponibili a darci comodamente, rapidamente, a costi accettabili e con efficienza, i servizi che noi pensiamo possano servirci. In cambio consegniamo loro gratuitamente e liberamente tutti i nostri dati. Se gli stessi dati ci venissero chiesti dallo Stato, partirebbero cortei e campagne di stampa. Non è in corso una disintermediazione; è in corso una reintermediazione. I nuovi mediatori orientano la nostra vita quotidiana in misura maggiore rispetto ai mediatori tradizionali. Ma, a differenza di costoro, non appaiono nella loro vera veste. I rischi sono evidenti. Per i mediatori occulti non ci sono né



regole né contropoteri; senza idonee contromisure sono destinati a esercitare sulle nostre vite un potere infinito. Se la libera formazione dell'opinione pubblica, che è il presupposto comune a tutte le democrazie occidentali, può essere svuotata da forme di condizionamento digitale e se i Parlamenti, come alcuni propongono, potessero essere sostituiti in tutto o in parte da forme di partecipazione diretta manipolabili da un'eterodirezione invisibile, sarà inevitabile la formazione di nuovi dispotismi politici. Credo che il costituzionalismo dovrebbe analizzare con particolare senso di responsabilità intellettuale le conseguenze costituzionali del voto digitale (a volte nelle discussioni parlamentari parificato al voto in presenza) e le conseguenze delle firme digitali nella richiesta referendum, che fanno venir meno il confronto argomentativo che è l'essenza costitutiva della campagna di raccolta firme. Occorrerebbe inoltre pensare a nuove forme di consultazione pubblica che riescano a coniugare il cyber a procedimenti democratici che arrivino alla decisione non attraverso l'alternativa tra il Sì e il No, ma attraverso il confronto tra le diverse ipotesi, la riflessione e l'argomentazione. Si potrebbe tentare questa strada estraendo a sorte un certo numero di cittadini, collegandoli su una piattaforma, chiedendo loro un'opinione su un problema specifico, dopo vari confronti ai quali parteciperebbero esperti di diversi orientamenti. I proponenti, Parlamento, Governo, Regioni, Enti Locali sarebbero tenuti a prenderle in esame. La democrazia deliberativa, perché di questo si tratta, potrebbe essere fortemente agevolata dalle tecnologie digitali.

6. Tesi 6

Le grandi aziende del digitale esplicano una sovranità digitale in uno spazio nuovo colonizzato solo da loro. Le "compagnie del digitale", potremmo definirle così, hanno un potere politico di fatto che nessuno ha mai avuto: creano opinioni, hanno una funzione regolatrice della vita dei privati e degli Stati, rendono servizi indispensabili e per questo condizionano la qualità dell'attività privata e pubblica. Se decidessero di staccare la spina, il mondo smetterebbe di funzionare. Ho parlato di compagnie del digitale ricordando che nella storia abbiamo avuto altri grandi privati che hanno esercitato funzioni come se fossero Stato. Tra il Seicento e l'Ottocento ci fu la Compagnia Inglese delle Indie Orientali. Era un grande soggetto privato che occupava un vastissimo territorio allo scopo di sfruttarne le risorse, versava dei profitti agli azionisti, aveva un proprio esercito, una propria giustizia, esigeva le imposte, esercitava poteri sovrani. Altro esempio di soggetto privato con funzioni simili a quelle di uno Stato fu la Compagnia inglese della Baia di Hudson, costituita alla fine del '600 da Carlo II d'Inghilterra per il commercio delle pellicce: aveva un esercito e un sistema di amministrazione della giustizia, governava un territorio immenso. Erano soggetti né pubblici né privati. Colonizzavano nuovi mondi e ne dettavano le regole e premiavano gli azionisti. Forse lo studio di queste vecchie compagnie coloniali farebbe capire meglio il funzionamento delle moderne "compagnie del digitale". C'è comunque una differenza che non riduce l'allarme: le vecchie compagnie occupavano un territorio preesistente, mentre le nuove creano il territorio che occupano. Siamo di fronte ad una espansione bulimica di poteri privati che servono funzioni diventate di pubblico interesse. Come per tutti poteri, anche per quelli digitali si pone il problema di una disciplina che non soffochi ma regoli e che abbia al centro lo sviluppo umano. È diffusa la preoccupazione per l'arbitrio e la minaccia di una "confisca di libertà" individuali e collettive, per il tramite di strumenti invasivi, al servizio di gruppi che domani potrebbero proporsi finalità non

puramente aziendali. La *cybersociety* pone in termini nuovi il problema della conoscenza. Sono frequenti, i messaggi politici fondati su menzogne presentate come “verità alternative”. Questo tipo di media non rappresenta la realtà ma costruisce una realtà, che crea opinione perché corrisponde alle aspettative di chi la recepisce. La notizia non è più una informazione; è un racconto. Recenti analisi hanno evidenziato il ruolo dell'IA nel consentire falsificazioni e manipolazioni digitali di foto, audio e video con risultati sempre più realistici: le “deep fakes”. La tecnologia deep fake è usata per generare notizie false, influenzare l'opinione pubblica, erodere la fiducia dei cittadini e tentare il ricatto di personalità pubbliche. È quanto accaduto durante la campagna elettorale che ha portato alla vittoria di Donald Trump nel 2017, e durante la campagna referendaria del 2016 in Gran Bretagna che ha portato alla Brexit. Per questo motivo, alcuni analisti sostengono che le piattaforme dei social media, oltre a impiegare strumenti di rilevamento dei *deep fakes*, dovrebbero rafforzare le soluzioni di *labelling* e autenticazione dei contenuti. La veloce crescita della digitalizzazione non è stata accompagnata da una adeguata consapevolezza sulla portata e l'incidenza di tali cambiamenti. Il filosofo sloveno Slavoj Žižek riporta su La Stampa del 28 febbraio una riflessione di Alexander Dugin, un altro filosofo, ispiratore del pensiero politico di Putin, fervente sostenitore delle “democrazie illiberali: «La postmodernità dimostra che ogni presunta verità è soltanto questione di ciò che si crede. Quindi noi crediamo in quello che facciamo, crediamo in quello che diciamo. Questo è l'unico modo di definire la verità.» Il digitale può aiutare in modo decisivo la costruzione di false opinioni. Questa condizione può essere la premessa per la costituzione di regimi dispotici e impone la costruzione non solo di regole, ma anche di una pedagogia del digitale, della determinazione delle modalità e delle condizioni per l'esercizio e l'uso del digitale.

7. Tesi 7

Con la IA la memoria diventa gradualmente “inutile”. La formazione del pensiero si modifica. Le domande trovano sul web risposta immediata, veloce, spesso apparentemente oggettiva; il pensiero si forma attraverso nuovi processi mentali. Il nuovo alimento trasforma i percorsi logici, segue vie nuove rispetto alla concatenazione logico-argomentativa che si costruisce nello sforzo della memoria, della riflessione e della argomentazione. Esercizio della memoria, riflessione e argomentazione richiedono tempo. Le risposte web sono disponibili all'istante per chiunque desideri raccoglierle. Offrono informazione, comunicazione, anche conoscenza. È nota la posizione di Platone nel Fedro, contro la forma scritta ritenuta nemica della vera conoscenza, perché il discorso vero sarebbe quello comunicato oralmente, capace di incidere nell'anima di chi ascolta, mentre la parola scritta rimane fissata in una perenne e muta immobilità. Non dovremmo cadere nello stesso errore. L'umanità dovrà adattarsi al nuovo ambiente: perderà alcuni nessi del circuito mentale, a favore di altri, come ha dovuto rinunciare nel tempo alla efficacia dell'olfatto, alla sottigliezza dell'udito, alla forza animale dei propri muscoli, in favore di altre, nuove abilità. È un cambiamento profondo: la cultura dovrà utilizzare in questa direzione gli strumenti digitali, anche nella nuova forma delle concatenazioni del pensiero. La connessione fluida e l'interazione costante garantita dalle tecnologie digitali ci consente di acquisire una serie di vantaggi, come l'agilità mentale, la percezione e la rapida valutazione delle cose.

8. Tesi 8

Nella Cybersociety può costituirsi il Cyberstate. Nello Stato della società analogica i cittadini devono sapere il più possibile del potere politico e il potere politico deve sapere il meno possibile dei cittadini. Nel Cyberstate, i cittadini sanno il meno possibile del potere politico e il potere politico sa tutto dei cittadini; l'interlocutore può essere sempre opaco. Può avere un nickname o essere un robot. Ma il potere in democrazia dev'essere moralmente accettabile e non può essere invisibile. Un potere opaco non è moralmente accettabile. Un esempio di Cyberstate è la Cina, il cui modello dovrebbe essere analizzato per individuare i rischi che la democrazia corre nel Cyberspace. Nel 2017 il Governo cinese ha pubblicato il "Piano di sviluppo dell'IA di nuova generazione per il 2030", finalizzato ad assumere la leadership mondiale nel campo dell'AI entro il 2030. In questo documento, il governo cinese affermava che conquistare la posizione leader nella tecnologia dell'IA era fondamentale per affermare la posizione militare ed economica della Cina nel mondo. L'obiettivo, esposto nel documento, è incorporare nell'IA tutti gli aspetti della vita privata e pubblica, dell'industria, del commercio, della difesa e della sicurezza. La Cina ha usato l'AI per la competizione globale facendo leva soprattutto sull'enorme quantità di dati che i cittadini cinesi generano sia online che offline, alla luce del fatto che la società cinese si basa su Internet e sull'uso del cellulare per qualunque transazione, sia per acquisti online sia per dati offline come semplici pagamenti. Il Piano AI identificava 7 aree chiave dell'IA su cui la Cina intendeva esprimere la propria leadership: a) Sistemi di imaging medica per la diagnosi precoce di malattie; b) Intelligenza audio per il riconoscimento vocale; c) Veicoli intelligenti in grado di navigare autonomamente in scenari complessi; d) Traduzione linguistica in scenari multilingua; e) Robot di servizio in grado di sostituire gli esseri umani in settori come l'istruzione, l'assistenza e la pulizia; f) Veicoli aerei senza pilota; g) Riconoscimento delle immagini, comprensione e sintesi di video, con ricerca di immagini specifiche all'interno di un video e l'integrazione uomo-video. La Cina ha impegnato centinaia di miliardi di dollari per il successo di questo piano. I risultati conseguiti: n. 1 al mondo per numero di papers di ricerca e di documenti sull'IA più citati in tutto il mondo; n. 1 al mondo nei brevetti AI; n. 1 al mondo negli investimenti di capitale di rischio dell'IA; n. 2 al mondo per numero di aziende di intelligenza artificiale; n. 2 al mondo per più grande pool di talenti. Nel 2021, un rapporto della Stanford University indica che i ricercatori cinesi di intelligenza artificiale vengono citati più di tutti gli altri.

9. Tesi 9

Al nostro orizzonte è apparsa la Cyberwar. La guerra in Ucraina è una tragedia "di transizione" tra la vecchia guerra, quella dei carri armati, dei bombardamenti, delle fanterie e quella dominata dalla Intelligenza artificiale. Un gruppo di lavoro della Fondazione Leonardo ha osservato che l'innovazione tecnologica in ambito militare, con l'impiego di sistemi autonomi sempre più avanzati, attraverso l'uso dell'Intelligenza Artificiale, sta portando il conflitto bellico ad un "salto quantico", ad una capacità di difesa (e di attacco) mai conosciuta prima. Un avanzamento che rende credibile la possibilità che la macchina possa assorbire il potere decisionale umano sul teatro di guerra (human-out-of-the-loop). Di fronte a tale scenario, si aprono le sfide morali ed etiche dei *decision maker*. Oggi le macchine "non sono moralmente autonome": sono impostate e predisposte all'azione sulla base di "liste di regole, algoritmi, input" inseriti dagli operatori umani. Possono certamente sbagliare (il margine di errore

nell'esecuzione di un comando da parte di un sistema autonomo, ad esempio), ma non “decidono”. Ma domani, quando crescerà il potere decisionale delle macchine, quale sarà il punto di equilibrio tra principi morali e le esigenze di difesa? La risposta, probabilmente, è nella “consultazione permanente” tra tutti gli attori che concorrono alla definizione delle regole del conflitto: giuristi, militari, politici, diplomazia e, non ultimo, i tecnologi: coloro che ricercano, studiano, progettano e realizzano i sistemi di difesa. Insieme, queste diverse sfere devono operare per la stessa causa: costruire una logica dinamica/circolare, che adatti il linguaggio delle macchine alle esigenze umane, tenendo conto delle questioni etiche. Un processo circolare che non deve fermarsi mai e che deve essere pronto a considerare scenari sempre più complessi.

10. Tesi 10

Una società altamente digitalizzata deve fondarsi su una nuova dimensione delle garanzie nella Cyber-society. Negli anni Quaranta del secolo scorso Isaac Asimov propose tre leggi sui robot. 1. Un robot non può recar danno a un essere umano né può permettere che a causa del suo mancato intervento, un essere umano riceva danno. 2. Un robot deve obbedire agli ordini impartiti dagli esseri umani, purché questi ordini non violino la prima legge. 3. Un robot deve proteggere la propria esistenza, purché questa autodifesa non contrasti con la Prima e con la Seconda Legge. Frank Pasquale, della Brooklyn Law University, ha aggiunto altre tre leggi: 1. Le tecnologie digitali non devono sostituire integralmente l'uomo, devono aiutarlo. 2. IA e i robot non devono imitare l'umanità. 3. I sistemi robotici e la IA devono essere obbligati a indicare l'identità di chi li ha creati, di chi li controlla e dei proprietari (F. Pasquale. *New Laws of Robotics: Defending Human Expertise in the Age of AI*). Forse occorrerebbe aggiungere una quarta legge: nessuna decisione che riguardi l'essere umano può essere presa in via definitiva dalla IA. Il tema è particolarmente rilevante in materia di sicurezza e difesa. Anche se non esiste una definizione concordata a livello internazionale di sistemi d'arma autonomi letali, il Dipartimento della Difesa statunitense definisce i LAWS (Lethal Autonomous Weapon System) come una classe di sistemi d'arma in grado di identificare autonomamente un bersaglio e di impiegare un'arma a bordo per ingagiarlo e neutralizzarlo senza controllo umano manuale. Questo concetto di autonomia ha spiegato Vincenzo Pisani, ricercatore della Fondazione Leonardo, è noto anche come “human out of the loop” o “piena autonomia”. Tali sistemi richiedono algoritmi informatici di IA e suite di sensori per classificare un oggetto come ostile, prendere una decisione e utilizzare un'arma sul bersaglio. Questa capacità consentirebbe al sistema di operare in ambienti con comunicazioni degradate, dove i sistemi tradizionali potrebbero non essere in grado di operare. Inoltre, come sottolineato da diversi analisti, i sistemi d'arma autonomi potrebbero permettere di colpire obiettivi militari in modo più accurato riducendo quindi il rischio di danni collaterali o vittime civili. Tuttavia, circa 25 paesi e 100 organizzazioni non governative, hanno chiesto un divieto preventivo sulle LAWS a causa di preoccupazioni etiche come la possibile percezione di una assenza di responsabilità per l'uso e una possibile incapacità di rispettare i requisiti di proporzionalità e distinzione. Alcuni analisti hanno anche sollevato preoccupazioni circa i potenziali rischi operativi posti dalle armi letali autonome, che si concretizzano in «hacking, manipolazione del comportamento del nemico, interazioni impreviste con l'ambiente, o semplici malfunzionamenti o er-



rori del software». Tali rischi potrebbero essere presenti nei sistemi automatizzati, ed essere intensificati nei sistemi autonomi, in cui l'operatore umano non sarebbe in grado di intervenire fisicamente, generando possibili conseguenze indesiderate. Il tema di fondo è che a chi cagiona dolore non dev'essere garantita la neutralità rispetto alle conseguenze della sua scelta. È un principio che appartiene all'umano prima che al giuridico o al tecnologico.

11. Tesi 11

Come ha detto più volte l'attuale Papa non siamo in un'epoca di cambiamenti, siamo in un cambiamento d'epoca. Nella transizione ogni cambiamento può diventare declino oppure crescita; meglio: o crisi, o sopravvivenza, o conquista. Dipende dal modo in cui si gestisce il passaggio. Abbiamo bisogno di nuove culture politiche, consapevoli del cambiamento, per garantire democrazia, diritti e fiducia nel Cyberspace. Un primo tema riguarda la rappresentanza. C'è spazio per la rappresentanza nel Cyberspace? C'è chi sostiene che si sta chiudendo il ciclo della democrazia rappresentativa (D. Rousseau, *Six theses pour une démocratie continue*, 2022). Certamente la tradizionale delega parlamentare piena e quinquennale non risponde più alle caratteristiche della società moderna. Un primo segnale viene dalla stessa classe politica attraverso la sostituzione del principio del principio di rappresentanza con il principio di somiglianza. Parte della classe politica dirigente non si cura di rappresentare il popolo, si preoccupa invece di somigliargli spesso negli aspetti più deteriori ritenendo così falsamente di non essere "casta" e cessando invece dai doveri di una classe dirigente. Questo politico non dice più: "votatemi perché io intendo rappresentarvi"; dice: "votatemi perché sono come voi" per far scattare un processo di identificazione tra politica e società. Il rischio è di una spirale verso il basso nella quale popolo e politica si inseguono nei comportamenti più inurbani e il più distruttivi. Nei processi di identificazione la personalità del leader crea la base sociale ed è la sua presenza, non il suo programma, che fa scattare negli elettori la partecipazione identitaria. Il leader, pertanto, deve presentarsi come vincente, affascinante e seduttivo. Questo tipo di leader tende a circondarsi non di una classe dirigente, ma di una classe somigliante e obbediente, nella quale possa rispecchiarsi traendone sicurezza e che si possa rispecchiare in lui traendone legittimazione in un narcisismo reciproco e crescente. Queste caratteristiche si ritrovano nella Cybersociety che conosce narcisismo, apparente parificazione intersoggettiva (l'uno vale uno è il mantra del digitale), povertà di argomentazione, comunicazione prevalentemente emozionale. Si rafforza così l'esigenza, già richiamata, di porre all'ordine del giorno la interazione tra le tradizionali procedure rappresentative e le procedure di partecipazione diretta.

12. Tesi 12

Una società evoluta deve proteggere le persone. La società digitale ricorre ad un uso intensivo, quasi parossistico, della rete per condividere informazioni, dati e contenuti. Sono possibili l'anonimato, l'identità contraffatta, le identità multiple con la conseguente possibilità di diffondere contenuti senza che sia possibile risalire ad una fonte che ne assuma responsabilità o ne possa trarre legittimo giovamento. L'anonimato permette di discriminare attraverso il linguaggio d'odio, spesso con caratteri "identitari", sino alla costituzione di comunità odianti che si caratterizzano per azioni di denigrazione

o di aggressione sino al linciaggio digitale. Altra faccia della medaglia: l'anonimato permette a persone meno strutturate, con identità più fragili, di essere ugualmente presenti sulla scena pubblica portando il loro contributo positivo al dialogo sociale. Il sistema deve poter espungere i primi tutelando l'espressività dei secondi, senza scivolare nello stato etico dei robot. Nei Diari, Kierkegaard parla del "coraggio di dire io", che è cosa diversa dall'iper-io algoritmico omologato negli abiti, nella lingua, nei pensieri chiusi in bolle distinte e non comunicanti. L'identità sociale, dai pensieri più intimi all'affettività e dai convincimenti politici fino alle scelte di acquisto quotidiano, viene ricalibrata, misurata e trasformata in profili statistici. Ma una persona non è un "combinato disposto" di dati, riconducibili, classificabili e, quel che è peggio, indirizzabili secondo profili algoritmici. Il coraggio di cui parla Kierkegaard è invece una rivendicazione della irrinunciabile specificità della persona. Ribadiamo la singolarità e la non riproducibilità della persona non come cascame dell'individualismo narcisistico, ma come affermazione delle molteplici capacità della esperienza umana, all'interno della comunità in cui la persona si realizza.

13. Tesi 13

Dobbiamo impegnarci per costruire una Civiltà Digitale, capace di dare a ciascuno la piena consapevolezza delle possibilità, dei limiti e dei rischi per la sua libertà di scelta. L'antropologia dell'Homo Connexus, presentato come un dato di fatto antropologico, svincolato dai doveri che derivano dalla convivenza sociale non è accettabile. Né è accettabile una forma di "Darwinismo digitale", dove il più forte, o il più violento, o il più appoggiato da gruppi di interesse prevarica l'altro, in un sistema senza regole, sorta di Far West digitale. È conseguentemente necessario discutere e contrastare le banalizzazioni ideologiche che, promuovendo un immaginario post-umano intendono azzerare la centralità delle persone nella storia. Il comune destino deve essere garantito dalla centralità della dignità umana, da una corretta interpretazione del progresso, quale strumento di sviluppo delle persone, della società e dei popoli. Nel pensare la società digitale non dobbiamo avere dubbi nel definire la differenza valoriale tra essere umano e macchina. Sarebbe utile avviare una riflessione sui fondamenti e sui caratteri di una Civiltà Digitale. Con questa espressione si comprende il complesso degli aspetti culturali e sociali prodotti o condizionati dalla IA. Civiltà Digitale non è sinonimo di era digitale o di società digitale. Era e società sono termini puramente descrittivi, descrivono un tempo e un luogo caratterizzati da una massiccia presenza del digitale. Civiltà Digitale, accentuando il peso del sostantivo, vuol dire una condizione umana caratterizzata dal dominio dell'uomo sulla tecnica digitale; la costruzione di questo dominio è l'obiettivo da porsi nel presente, per poter essere responsabili del nostro futuro.

Download