

Cultura digitale: una mutazione antropologica?

Claudia Caneva*

► SOMMARIO

È cambiato il modo di concepire il tempo, lo spazio, la corporeità e il nostro sistema cerebrale sempre più “interagisce” con la rete, la quale, se da una parte ne potenzia alcune capacità, dall’altra ne modifica la struttura e le funzioni, aprendo la strada all’idea di un’intelligenza sempre “connessa”, che segna il passaggio nella cultura digitale. Progressivamente, la tecnica, da forza esterna sta diventando sempre più immersiva, totalizzante, al punto che i sistemi computazionali stanno assumendo le doti di una “inquietante”, inedita vocazione: essere in grado di enunciare la verità. Di fronte a questa forma di razionalità computazionale, alla datificazione dell’intera esistenza che margine di libertà può avere ancora l’essere umano?

► PAROLE CHIAVE

Coscienza; Cultura digitale, Datificazione; Intelligenza artificiale; Ragione computazionale; Tecnocene.

***Claudia Caneva:** è Docente Invitato presso la Facoltà di Scienze dell’Educazione dell’Università Pontificia Salesiana di Roma; Docente a contratto presso l’Università degli Studi di Roma Tre; Preside dell’Istituto “Ecclesia Mater” presso la Pontificia Università Lateranense.

Non ti ho dato, o Adamo, né un posto determinato, né un aspetto proprio, né alcuna prerogativa tua, perché quel posto, quell'aspetto, quelle prerogative che tu desidererai, tutto secondo il tuo voto e il tuo consiglio ottenga e conservi. La natura limitata degli altri è contenuta entro leggi da me prescritte. Tu te la determinerai da nessuna barriera costretto, secondo il tuo arbitrio, alla cui potestà ti consegnai. Ti posi nel mezzo del mondo perché di là meglio tu scorgessi tutto ciò che è nel mondo. Non ti ho fatto né celeste né terreno, né mortale né immortale, perché di te stesso quasi libero e sovrano artefice ti plasmassi e ti scolpissi nella forma che avresti prescelto. Tu potrai degenerare nelle cose inferiori che sono i bruti; tu potrai, secondo il tuo volere, rigenerarti nelle cose superiori che sono divine (Pico della Mirandola).

L'ingresso nell'era digitale ha prodotto importanti trasformazioni nel nostro cervello, nei nostri gusti, nei nostri comportamenti, sulla nostra sensibilità e percezione, nella nostra immaginazione e interattività:

Socializzeremo, infatti, in un vicinato digitale, dove lo spazio fisico sarà irrilevante e il tempo avrà un ruolo differente. Fra vent'anni, guardando fuori dalla finestra, potrete vedere qualcosa distante da voi 10.000 km e sei fusi orari. Un'ora di televisione potrà essere mandata a casa vostra in meno di un secondo. Un *reportage* sulla Patagonia potrà darvi la sensazione di andarci di persona [...]. Abbiamo visto i *computer* uscire da grandi stanze climatizzate per entrare in semplici armadi, passare poi sulle scrivanie per finire, quindi, sulle nostre ginocchia e, infine, nelle nostre tasche. L'informatica non riguarda più il solo *computer*: è un modo di vivere [...].¹

È cambiato il modo di concepire il tempo, lo spazio, la corporeità e il nostro sistema cerebrale sempre più "interagisce" con la rete, la quale, se da una parte ne potenzia alcune capacità, dall'altra ne modifica la struttura e le funzioni, aprendo la strada all'idea di un'intelligenza sempre "connessa", che segna il passaggio nella *cultura digitale*. Inoltre, la tecnologia ha reso la comunicazione così rapida ed economica che ha contribuito alla nascita di quella che viene definita, oggi, la "società dell'informazione".

«Nel corso dei secoli, nessun artefatto è mai nato dalla volontà di riprodurre in modo identico le nostre attitudini, ma piuttosto dal desiderio di compensare i nostri limiti corporei al fine di elaborare dispositivi dotati di una potenza fisica superiore alla nostra. [...] (*esso*) era il risultato di una dimensione protetica allo scopo di riscattare le mancanze della nostra condizione».² L'uomo, infatti, come "novello Prometeo" organicamente carente, è stato dotato di intraprendenza e spirito di iniziativa grazie ai quali compensa e sopravvive in ogni tipo di ambiente.³

¹ N. NEGROPONTE, *Essere digitali*, Sperling&Kupfer, Milano 1995, quarta di copertina.

² É. SADIN, *Critica della ragione artificiale. Una difesa dell'umanità*, LUISS University Press, Roma 2019, 11.

³ Cf. A. GEHLEN, *Prospettive antropologiche*, il Mulino, Bologna 1987, 65.

La tecnica è, quindi, quell'insieme di capacità creative e strumenti con cui l'uomo si relaziona con la natura per mantenersi in vita. Essa è parte della sua stessa essenza: l'uomo è, infatti, fin dai primordi "tecnico".⁴

Ma già nel 1954 Jacques Ellul, in un clima di esaltazione non certo favorevole alle sue posizioni, aveva individuato che un certo tipo di sviluppo tecnico non si stava più limitando alla sola sopravvivenza o alla produzione delle merci «e a favorire la rapida fioritura della "società dei consumi" [...], ma a instaurare modi di vita sempre più sottomessi a schemi razionali che incoraggiavano lo sviluppo di strutture di potere asimmetriche»,⁵ che a breve non avrebbero più avuto bisogno dello stesso consenso dei membri della società.

Inoltre, Ellul faceva riflettere su come l'invasività seduttiva della tecnica non trovasse resistenze e non ci fossero ostacoli alle radicali trasformazioni che comportava. Progressivamente, da forza esterna, infatti, non esistendo più i filtri tradizionali dell'informazione (es. la famiglia, la scuola...) e i limiti formali, la sua portata stava diventando sempre più immersiva, totalizzante, al punto che i sistemi computazionali stavano già assumendo quelle che, oggi, vengono identificate come le doti di una "inquietante", inedita vocazione: essere in grado di *enunciare la verità*:

I sistemi di intelligenza artificiale sono chiamati a valutare una miriade di situazioni di vario tipo, i bisogni delle persone, i loro desideri, il loro stato di salute, le modalità di organizzazione e un'infinità di altri fenomeni del reale. Ciò che caratterizza i risultati di queste analisi è che essi non si accontentano di produrre semplici equazioni teoricamente esatte, ma rivestono un valore di verità nella misura in cui a partire proprio dalle loro conclusioni vengono stabilite delle azioni da intraprendere [...].⁶

Il digitale, infatti, è ormai una *potenza aletheica*, abilitata cioè a valutare il reale in modo più affidabile di noi, con il potere di dire con sempre maggiore precisione e immediatezza lo stato teoricamente esatto delle cose: «Stiamo entrando nello stadio ultimo della tecnologia, intesa non più come *discorso sulla tecnica*, ma in quanto termine che prende atto della sua facoltà di *proferire verbo, proferire il logos*, al solo scopo però di garantire il vero. Questo potere costituisce la principale caratteristica di quella che viene definita *Intelligenza artificiale* e che determina poi tutte le funzioni che le vengono attribuite».⁷

I dispositivi digitali, diventando sempre più sofisticati, da incentivanti e/o prescrittivi, hanno, così, raggiunto livelli sempre più coercitivi.

Riprendiamo l'esempio riportato nel testo di Éric Sadin. Pensiamo, infatti, al mondo del lavoro e alle attuali modalità di svolgimento dei colloqui di selezione. Si sta diffondendo, nelle grandi aziende e non solo, l'uso degli *assistenti vocali virtuali*, abilitati a "dialogare" con gli aspiranti candidati e a svolgere i col-

⁴ Cf. IDEM, *L'uomo nell'era della tecnica*, SugarCo, Milano 1984, 12.

⁵ Cf. J. ELLUL, *La Technique ou l'Enjeu du siècle*, Armand Colin, Parigi 1954, citato in SADIN, *Critica della ragione artificiale*, 25.

⁶ SADIN, *Critica della ragione artificiale*, 58.

⁷ *Ibidem*, 10.

loqui di selezione al fine di garantire la presenza delle competenze di base necessarie a quella determinata funzione. Il colloquio, quindi, non avviene più in un contesto relazionale fra esseri umani, ma fra candidato e l'IA. L'*assistente vocale virtuale* guida all'iscrizione su piattaforme digitali (di solito a carattere psicometrico) nelle quali al candidato viene richiesto di rispondere a questionari, eseguire esercizi elaborati sulla base di studi in scienze comportamentali, unanimemente riconosciuti, che permettono di raccogliere "in tempo reale" migliaia di dati e che rilevano, con obiettività, adattabilità, reattività, flessibilità livelli di attenzione, perseveranza o capacità decisionali, rendendo possibile un *recruiting* efficace, predittivo e perfettamente adeguato.⁸ L'*assistente vocale virtuale* può anche fare domande sui gusti, sugli *hobby*, sulle aspirazioni e perfino sui sogni più intimi; chiede di cantare melodie, di usare il potere seduttivo per convincerlo a raggiungere all'istante un obiettivo...; all'improvviso il colloquio si interrompe con una formula gentile, ma algida, che ringrazia della disponibilità. Qualche tempo dopo, l'*assistente* comunicherà se il candidato è stato selezionato e giudicato compatibile o no. In alcuni casi, "consiglia" anche «di lavorare sulla neutralizzazione delle inclinazioni espressive» perché potrebbero essere di ostacolo nell'affrontare, con giusta determinazione, gli obiettivi operativi richiesti.⁹ Emerge un alto livello di frustrazione nei candidati.

«La presenza preponderante del digitale si pone, dunque, come un'istanza di orientamento dei comportamenti destinata a offrire, attimo per attimo, i modelli di esistenza individuale e collettiva considerati i migliori applicabili; e ciò avviene quasi impercettibilmente, con fluidità, tanto da dare la sensazione di un nuovo ordine naturale delle cose»¹⁰ che non tiene più conto, però, della complessità delle relazioni e della comunicazione, dell'irriducibilità della vita, dei sentimenti, delle emozioni, della coscienza... dimensioni queste, che resistono, ancora, a qualsiasi tentativo di schematizzazione.

Si sta elaborando un nuovo statuto antropologico (*antropologia digitale*) e ontologico (*critica della ragione computazionale*) che vede l'essere umano sempre più sottomesso alle equazioni dei suoi stessi artefatti, incapace di prevederne le reali conseguenze, con l'obiettivo primario di organizzare la società rispondendo ai soli criteri utilitaristici di efficienza.¹¹

In questo senso, quella che possiamo definire *evoluzione* biotecnologica, negli ultimi decenni, ha comportato l'acquisizione di tutta una serie di "caratteri culturali" che hanno assunto una natura epidemica, molto rapida:¹² in modo particolare «la cadenza delle evoluzioni tecniche [...] si è imposta, di fatto, sul nostro orologio interno ed esterno e sulla nostra psiche con la conseguenza di una adattabilità ininterrotta, ma anche di un senso di precarietà permanente».¹³

⁸ Cf. *Ibidem*, 8.

⁹ *Ibidem*, 9.

¹⁰ *Ibidem*, 20.

¹¹ Cf. *Ibidem*, 13.

¹² Cf. G.O. LONGO - A. VACCARO, *La Nascita della Filosofia Digitale*, <https://mondodigitale.aicanet.net/2014-4/articoli/01_La%20nascita%20della%20filosofia%20digitale.pdf>.

¹³ SADIN, *Critica della ragione artificiale*, 14.

Ecco perché si parla di una nuova era geologica che viene definita *Tecnocene*, caratterizzata da una presenza immersiva di tecnologia, informatica, cibernetica, materia digitale e sintetica, Intelligenza artificiale, *robot*, androidi, «in somma di una intera nuova componente inorganica nel ciclo esistenziale capace di evolversi *autonomamente e indipendentemente* dalla specie di riferimento e perfino di sostituirla». ¹⁴

Una *inedita condizione esistenziale bio-tecno-sociale* ¹⁵ caratterizzata da differenti e complesse modalità di socializzazione e di forme di vita che richiedono una lettura diversa rispetto ai modelli di interpretazione tradizionali:

La realtà esistenziale è sempre più quella proiettata, virtuale, digitalizzata, siliconizzata, e cioè *artificiale* perché le nuove forme di socializzazione su scala cosmica - e quindi non solo più antropomorfa - diventano costitutivamente sempre più tecno-sociali e cyborgizzate in quanto non soltanto coevolutive in termini biologici, ma anche pre-programmate e computerizzate dagli algoritmi e dai sistemi cibernetici. Potremmo chiamare questo nuovo scenario esistenziale con la terminologia usata da Tegmark: *Vita 3.0* [...] si tratta infatti di una configurazione del ciclo vitale di tipo nuovo in cui sia l'hardware (organico) che il software (socio-culturale) non si implementano più secondo una prospettiva *riproduttiva e omeostatica* [...] ma vengono completamente riprogettati sulla base di criteri non fisiologici né psico sociali ed esistenziali, ma esclusivamente *algoritmici*. ¹⁶

È evidente, qui, il retropensiero antiumanistico che sostiene l'inarrestabile e indiscriminato sviluppo tecnologico e che si può evincere anche da espressioni come *Terrestre-inforg* ¹⁷ riferite all'essere umano:

Rinominare e riformulare il profilo stesso del soggetto antropomorfo chiamandolo più propriamente *Terrestre*. Il Terrestre, infatti, è la natura animale antropomorfa che gestisce la sua esistenza anche con il contributo delle altre entità naturali e artificiali con l'obiettivo di correggere e migliorare la specie senza perdere la sua identità e la sua peculiarità evolutiva. ¹⁸

Brian Massumi già nel 1998 parlava di *ex uomo* come di «una generica matrice integrata nella materialità dell'umano e come tale sottoposta a mutazioni significative», ¹⁹ che si avvia verso un processo "transpecie" di un *divenire animale, terra, macchina*.

¹⁴ Cf. G. GROSSI, *La svolta del Tecnocene. Una nuova socializzazione bio-tecno sociale contro l'iperevoluzione digitale*, Ombre corte, Verona 2023.

¹⁵ Cf. *Ibidem*, 25.

¹⁶ *Ibidem*, 16.

¹⁷ Cf. *Ibidem*, 81.

¹⁸ *Ibidem*, 25.

¹⁹ C. CANEVA, *Il corpo nelle serie TV*, in «Note di Pastorale Giovanile» 55 (2021) 6, 72-75: 73.

1. Il contrarsi del tempo: l'impossibilità dell'attesa e la distruzione del desiderio

È ormai evidente come le tecnologie digitali siano in grado di scandire il tempo delle nostre esistenze e di immergerci in un clima frenetico di “eterno presente sempre efficiente”. Si è elaborato un “vocabolario guerriero”: il nostro rapporto con il tempo assume una forma di violenza e di instancabile controllo.

In questo modo, ciò che caratterizza l'invasività del digitale nelle nostre vite è la marginalizzazione e l'annichilimento di quel “tempo umano” (*attesa*) tanto necessario alla comprensione e alla riflessione. L'attesa, Agostino la definiva come *presenza nella modalità del desiderio* ed è una dimensione antropologica fondamentale alla costruzione del proprio Sé.

L'umanità, in questo modo, si sta rapidamente dotando di un organo che la sposterà di sé stessa e del suo diritto di proiettarsi con speranza al futuro, di decidere con coscienza e responsabilità della sua vita.²⁰ L'incapacità antropologica dell'attesa equivale, infatti, alla distruzione del desiderio.

Perché nel desiderio, quando si nomina una mancanza, allo stesso tempo si elabora un progetto, e cioè si attiva la capacità *di far essere quel che non c'è*, di realizzarlo sulla base di una immagine che dapprima era solamente mentale. Si desidera qualcosa, infatti, che non è, che non ha realtà e, in questo senso, desiderare è aspirare che da un nulla si possa portare nell'essere una mancanza: richiede dunque di “volere e credere” al divenire, stimola a pensare che il futuro si possa costruire e non subire, alimentando intraprendenza e operosità. Distruggere il tempo dell'attesa è compromettere quella modalità creativa con la quale l'uomo si pone nei confronti del reale definita, peraltro, come il *divino nell'umano* o *essenza dell'uomo*.

Lo spostamento, poi, dal desiderio al *bisogno di uso* ha esattamente questa conseguenza: scartare tutti quei momenti di preparazione, di cura in cui il bene non è effettivamente goduto. Si tratta di consumare e accumulare frammenti di vita, brandelli di esperienze che devono essere sovrapposti, concentrati nel minimo spazio possibile.²¹

Il contrario di tutto questo, di un “consumo” del tempo che brucia anche gli stessi desideri potremmo rintracciarlo nella tradizione greca della *phronesis*, dove temperanza e saggezza insieme richiedono e hanno bisogno di tempo e di riflessione.

L'attesa e la speranza sono strutture portanti della condizione umana, radicalmente intrecciate fra di loro e con l'esperienza del tempo, soprattutto del tempo vissuto.

La denuncia della pericolosità degli effetti spersonalizzanti del processo di digitalizzazione ha evidenziato la difficoltà di *fare esperienza* nelle società tecnologicamente avanzate.

Quando si dice che i giovani faticano a proiettarsi nel futuro, a vivere di progettualità, non si tratta tanto di una incapacità, quanto dell'impossibilità per

²⁰ Cf. SADIN, *Critica della ragione artificiale*, 14-15.

²¹ Cf. U. VOLLI, *Figure del desiderio*, Raffaello Cortina, Milano 2002; F. CIARAMELLI, *La distruzione del desiderio. Il narcisismo nell'epoca del consumo di massa*, Dedalo, Bari 2000.

loro di sottrarsi al ricatto della velocità. I processi di digitalizzazione stanno, infatti, correndo il rischio di estendere il criterio totalizzante computazionale, allo scopo di raggiungere la perfezione come necessaria adesione a schemi razionali, a tutte le dimensioni della vita, provocando una contrazione del tempo sul *presente efficiente* e rincorrendo il sogno – o forse meglio dire l'incubo – del monopolio della razionalità, di una metodologia normativa della razionalità che coincide con la simultaneità, l'azzeramento cioè di qualsiasi attesa.

L'attesa è, invece, educare all'attenzione, è un agire sospeso a un'ulteriorità che non si chiude mai e solo in un orizzonte terreno, è sopportare il peso di una domanda, di un dilemma senza cedere alla volontà di una soluzione a tutti i costi: l'attesa è ascolto. E la capacità stessa dell'ascolto è direttamente proporzionale alla capacità di attesa.

Oggi, l'attesa è diventata fonte di angoscia e questo malessere è evidente e diffuso nei giovani e non, e sta orientando verso la restrizione della realtà alla soddisfazione immediata dei bisogni di un io sempre più ingombrante e "antiquato".²²

La sfera dell'etica è sempre più disorientata anche perché da più parti viene considerata "stagnante" e, secondo alcuni, addirittura bisognosa di nuovi elementi di dinamicità, che sappiano proiettare verso prospettive di più ampio orizzonte, con la convinzione che la tecnologia abbia la capacità di contribuire alla crescita morale e, soprattutto, a nuove forme di liberazione. Sarà vero?

In questo contesto, confrontarci con quella che viene chiamata *filosofia digitale* potrà essere interessante.

2. La *weltanschauung* della filosofia digitale e l'ideale di una realtà "computazionale perfetta"

La nascita della filosofia digitale non ha una data precisa, ma sembrerebbe essere il risultato di una serie di eventi legati tra di loro e il pensiero che incarna è quello della *cultura digitale* che, «in ambiti disciplinari sempre più numerosi, fa preferire l'ipertestualità al fluire lineare, il modello a rete e l'interconnessione rispetto alla concatenazione causale-temporale, la condivisione e il *copyleft* piuttosto che l'autorialità tradizionale».²³ L'impulso decisivo per la nascita di una filosofia digitale e di una nuova *weltanschauung* è stato dato dal *computer*, considerato una vera e propria "macchina filosofica". Tutte le grandezze della Natura sono finite e discrete, e possono, quindi, essere rappresentate "esattamente" mediante quantità intere, escludendo ogni variabile infinita, infinitesima, indeterminata e soggetta alla casualità:

Dopo decenni di filosofie nichiliste, deboli o decostruzioniste, quando ormai i filosofi sembravano aver rinunciato definitivamente allo sguardo globale sul Tutto, accontentandosi di veder chiaro in qualche settore d'indagine limitato (filosofia del linguaggio, filosofia della mente...), ecco comparire una filosofia dalle sembianze antiche, compiuta in sé stessa, con una sua ontologia, con

²² Cf. G. ANDERS, *L'uomo è antiquato. Considerazioni sull'anima nell'epoca della seconda rivoluzione industriale*, vol. I, Bollati Boringhieri, Torino 2007.

²³ LONGO - VACCARO, *La Nascita della Filosofia Digitale*, 2.

un'idea forte del divenire e, nientemeno, con una sua metafisica [...]. I contenuti di questa filosofia sono decisamente nuovi, poiché appartengono all'ambito dell'innovazione per eccellenza, quella tecnologica, e, più specificamente, all'area delle tecnologie dell'informazione.²⁴

Dal punto di vista della filosofia digitale, quindi, "tutto computa" e, pertanto, i *bit* sono gli unici elementi costitutivi e la computazione è l'unica legge che regola il divenire della realtà, a tutti i livelli:

Il principio secondo cui la computazione è il vero motore del cosmo è così potente da generare tre verità fondamentali: a) tutto computa, b) tutto è prodotto dalla computazione, c) tutto può essere trasformato in un dispositivo che computa. La formula "tutto computa" racchiude in particolare la suggestiva immagine del cosmo come Grande Computer e si esplicita, in forma più tecnica, nella dinamica degli automi cellulari. [...] da miliardi di anni la Natura non cessa di computare il proprio stato successivo. Se l'idea appare troppo astratta, per ricondurla al concreto basta pensare alle ricerche sul cosiddetto *natural computing* in cui si cerca di carpire alla Natura i più intimi segreti computazionali per trarne vantaggio a livello ingegneristico sotto il profilo sia dell'economicità, sia dell'estetica.²⁵

"Tutto computa", "tutto è frutto di computazione", «non solo, tutti gli attori, materiali o animali o artificiali, della realtà, compresa la Natura stessa, computano, ma essi stessi (attori e Natura) sono prodotti di computazione».²⁶ Per i filosofi digitali la Natura è digitale e molti studiosi «nutrono una fede incrollabile nella *natura digitale dell'universo* e sono disposti a reinterpretare in questa chiave tutte le conquiste della scienza, compresa la parabola dell'evoluzione biologica. [...] Niente più caso, niente più disordine, solo la libertà esercitata nei limiti autimposti dalla disciplina di una natura autorganizzata».²⁷

"Tutto computa", "tutto è frutto di computazione" e "tutto può essere trasformato in un *computer* (secondo la prospettiva ingegneristica umana)".

Di fronte a questa forma di razionalità computazionale, alla *datificazione dell'intera esistenza*²⁸ che margine di libertà può avere ancora l'essere umano?

Ma se è proprio vero che la conoscenza è interpretazione basata sulla nostra natura psicofisica, sulle caratteristiche della nostra biologia, sulle relazioni dovute alla nostra particolare collocazione nel mondo, al nostro sistema di percezione, alla scala dei nostri strumenti, ai nostri vissuti... come possono le nostre azioni essere computazionabili e libere nello stesso tempo?

²⁴ *Ibidem*, 3ss.

²⁵ «Ciò presuppone non solo che in Natura esistano modelli computazionali, ma addirittura che essi superino, sotto molti aspetti, quelli concepiti dalla mente umana. Tra le fonti d'ispirazione del *natural computing*, menzioniamo la computazione neurale, la cui potenza di calcolo in parallelo è ancora ben al di là della portata delle ricerche informatiche attuali; la logica genotipo-fenotipo, per l'ottimizzazione degli algoritmi genetici ed evolutivi; la cosiddetta *swarm intelligence*, o dello sciame, cioè l'intelligenza collettiva degli insetti sociali (api, formiche), così efficace nel determinare il comportamento complessivo in base a leggi locali semplicissime [...]», *Ibidem*.

²⁶ Cf. *Ibidem*, 5.

²⁷ *Ibidem*, 6.

²⁸ Cf. GROSSI, *La svolta del Tecnocece*, 34ss.

Se inizialmente potevamo pensare, come osservava Tonino Cantelmi, a nuove piazze e mercati virtuali, nuovi teatri e nuove scuole in cui esercitarsi a costruire il sapere in modo condiviso, a contesti nuovi in cui presentarsi, incontrarsi e costruire proiezioni e percezioni di sé, identità e relazioni, farsi un'idea dell'altro e scoprire il mondo degli oggetti, in realtà, come dice Ellul, il mondo tecnico-scientifico è sempre più asservito alle istanze economiche che dettano le traiettorie da seguire e che riducono drasticamente, in modo irreversibile, l'ampiezza delle diverse forme di indipendenza. L'essere sempre connessi, *onlife*, viene tradotto in *byte*, accumulato in banche dati, soprattutto private, alimentando la miniera dei *Big data* e aprendo la strada a un *autoritarismo digitale* dalle belle maniere. Disconnetterci significherebbe non esistere, ma «ogni volta che incontriamo un'interfaccia digitale rendiamo la nostra esperienza disponibile alla "datificazione" per "renderizzare a beneficio del capitalismo della sorveglianza", il suo perenne tributo di materie prime».²⁹

Come possono essere conciliabili la libertà e il tracciamento sistematico e algoritmico di ogni forma di azione umana? Forse per la sicurezza sociale, per la salute collettiva o soprattutto per la crescita finanziaria e di controllo? Come fa notare Grossi più che attori stiamo diventando *attanti prosumer*, «trascurando e marginalizzando progressivamente le nostre capacità di sensibilizzazione, cognizione e coscientizzazione»³⁰ e una delle conseguenze più evidenti di questo è la *deresponsabilizzazione*:

Molti di noi sarebbero felici di mettere gran parte dei nostri processi decisionali nelle mani di un sistema (Google) o almeno di poterlo consultare qualora dovessimo fare delle scelte particolarmente importanti. Google ci consiglierà quali film vedere, dove andare in vacanza, quale università frequentare, quali offerte di lavoro accettare e perfino con chi uscire e sposarci.³¹

La stessa robotizzazione della verità dovrebbe ricondurre l'attenzione alla questione dell'IA alla quale sempre più stiamo tentando di conformare anche gli stessi programmi educativi: una intelligenza "precisa" in grado di scavalcare l'intelligenza generale andando oltre ogni limite.

Nel 2019 Luc Julia, il co-inventore del Siri, l'assistente digitale intelligente della Apple, ha pubblicato un libro dal titolo *L'intelligenza artificiale non esiste. De-costruire il mito dell'IA*.³² Nell'intervista,³³ in occasione della presentazione del volume, l'autore ha richiamato più volte alla straordinarietà della dimensione relazionale della conoscenza umana: l'intelligenza artificiale è un paradosso, è solo un apprendimento automatico, basato sul riconoscimento. Anche l'umano lo usa,

²⁹ S. ZUBOFF, *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, LUISS University Press, Roma 2019, 247-248.

³⁰ GROSSI, *La svolta del Tecnocene*, 38.

³¹ Y.N. HARARI, *Homo Deus. Breve storia del futuro*, Bompiani, Firenze-Milano 2017, 512.

³² L. JULIA, *L'intelligence artificielle n'existe pas*, First Éditions, Paris 2019.

³³ <<https://www.groupe-psa.com/fr/story/7-grandes-tendances-vont-faconner-notre-avenir/#section5>>, (10 febbraio 2020).

ma l'uomo ha qualcosa di più, qualcosa di misterioso, qualcosa di meraviglioso: «la conoscenza. Da dove viene? io non lo so...». ³⁴

L'intelligenza umana nasce dalla relazione, è incontro: «Abbiamo a che fare con una concezione "tronca," ristretta e distorta di ciò che presuppone il processo dell'intelligenza il quale è inseparabile dalla sua tensione all'apprendimento multisensoriale», ³⁵ perché «cervello e corpo sono inseparabili e insieme rendono possibile la mente». ³⁶

L'intelligenza artificiale è infatti *priva di corpo*: è una macchina calcolatrice la cui funzione si limita alla semplice elaborazione di flussi informativi astratti e «nel caso in cui si trovasse collegata a dei sensori non farebbe altro che ridurre questi elementi del reale a dei codici binari trovandosi esclusa da un'infinità di dimensioni che, invece, la nostra sensibilità coglie e che sfuggono ai principi di una modellizzazione matematica». ³⁷

Howard Rheingold evidenzia come «le persone nelle comunità virtuali fanno quasi tutto ciò che fanno nella vita reale, dimenticando i propri corpi. Non si può baciare nessuno e nessuno può dare all'altro un pugno sul naso, ma molte cose possono accadere entro questi confini». ³⁸

Il mondo dell'uomo è un mondo della carne una costruzione nata dalla sua sensorialità, passata al vaglio della sua condizione sociale e culturale, della sua storia personale, l'attenzione al proprio ambiente. Matrice identitaria è il corpo, filtro attraverso il quale l'uomo si appropria della sostanza del mondo e la fa sua attraverso la mediazione dei sistemi simbolici che egli condivide con i membri della propria comunità. Il corpo è la condizione umana del mondo, il luogo in cui il flusso incessante delle cose si arresta dando forma e significati precisi. ³⁹

Come direbbe Marshall McLuhan, *il medium implica un messaggio*: il medium sta alterando il nostro cervello, i nostri gusti, i nostri comportamenti, ma anche il nostro corpo e con lui il nostro sistema percettivo che non può essere certo il frutto di una computazione. La percezione è, infatti, un'esperienza personale e sociale del mondo, irriducibile alla persona:

C'è la foresta del bracconiere e quella dell'ornitologo, la foresta dei banditi e quella degli innamorati. Ciascuno di noi si addentra in un universo sensoriale modellato dalla sua cultura e dalla sua storia [...] il corpo è comunque il filtro attraverso il quale ci appropriamo della sostanza del mondo.

La percezione non è coincidenza con le cose bensì interpretazione.

Ogni uomo cammina in un universo sensoriale che è legato a ciò che la sua storia personale ha prodotto a partire dall'educazione che egli stesso ha ricevuto. Nel percorrere la medesima foresta, individui diversi sono sensibili a cose differenti.

³⁴ *Ibidem*.

³⁵ SADIN, *Critica della ragione artificiale*, 22.

³⁶ A. DAMASIO, *Lo strano ordine delle cose*, Adelphi, Milano 2018, 274.

³⁷ SADIN, *Critica della ragione artificiale*, 22.

³⁸ H. RHEINGOLD, *Comunità virtuali*, Sperling & Kupfer, Milano 1994, 10.

³⁹ D. Le BRETON, *Il sapore del mondo. Un'antropologia dei sensi*, Bollati Boringhieri, Torino 2007, 16.

Le nostre percezioni sensoriali intrecciandosi con i significati disegnano i confini dell'ambiente in cui viviamo ne precisano l'estensione e il sapore. È per questo che ogni società definisce l'organizzazione sensoriale che la caratterizza [...].⁴⁰

In una realtà digitale l'oggettività del reale non è più una dimensione scontata sulla quale fondare la propria indagine, ma diventa un'ipotesi. E le domande nascono spontanee: la realtà oggettiva è un punto di partenza (assunzione metafisica) o un punto d'arrivo? E di conseguenza, come saranno le nostre relazioni con il mondo e con gli altri?

L'origine della conoscenza è nelle sensazioni che unitamente alla *riflessione* sono le uniche sue sorgenti.

Si potrebbe pensare che siamo di fronte alla vecchia e nuova provocazione del tentativo di superare il biologico (mito di Icaro), ma l'intenzione qui sembra essere più quella di riprodurre in modo realistico la nostra vita alla luce di quel principio, così ben descritto dal manifesto ideologico del post umano: corpi come *involucri*, imbottiti di protesi efficienti e di una intelligenza angelica fissata a un *hard disk*, il più delle volte a-sessuati o iper sessuati, verso processi di un fluido divenire molecolare che riveda e riformuli *ex novo* nozioni quali quelle di morale, identità, coscienza, natura...

Superate le Colonne di Ercole, nulla ci fermerà più. Perché se possiamo collegare il cervello a una macchina esterna c'è già chi pensa a caricare le nostre menti in memorie fisiche, come accade quando facciamo la copia dei nostri dati su un *hard disk* [...]. Un *avatar* fatto di silicio, plastica e metallo conterrà i ricordi e la personalità di un essere umano e potrà interagire, grazie all'intelligenza artificiale, con le persone come sarebbe accaduto nella vita reale.⁴¹

Non si può però sottovalutare come ulteriore conseguenza che la *de-corporeizzazione* virtuale porti con sé la strategia e la violenza di una iper-corporeizzazione con una valenza simbolica che coinvolge le strutture profonde della coscienza.

3. Educare la coscienza

A conclusione di questa riflessione, vorrei soffermarmi, brevemente, sul tema della coscienza, dimensione specifica della soggettività umana minacciata dalla rivoluzione digitale.

Si parla, infatti, di *incoscienza artificiale* con riferimento ai programmi informatici, ai sistemi cibernetici, per mettere l'attenzione sulle conseguenze della rivoluzione digitale e sul fatto che non si dovrebbe decidere solo sulla base di algoritmi o sistemi di automazione, ma, piuttosto, favorire, attraverso il processo educativo, «quel passaggio fisiologico, perché caratteristico della nostra specie,

⁴⁰ *Ibidem.*

⁴¹ G. PACCHIONI, *L'ultimo Sapiens. Viaggio al termine della nostra specie*, il Mulino, Bologna 2019, 177-178.

che va dall'inconscio al consapevole, dall'istinto al riflessivo, dall'emotivo all'etico».42

La coscienza, nel nostro percorso esistenziale, ha un ruolo centrale nella determinazione di che cosa si intende per umano ed è uno spazio intimo da difendere, perché coinvolta nel processo di costruzione della propria identità personale e sociale, di produzione del senso e dell'analisi critica della realtà. Non è, quindi, digitalizzabile: non può essere cioè un algoritmo, trasformabile in un *byte*. Attraverso la coscienza si sviluppa, infatti, quella consapevolezza soggettiva etica e cognitiva (auto riflessività) che caratterizza la nostra umanità.

Al fenomeno della coscienza sono accompagnati anche i sentimenti, le emozioni, che sono risposte "cognitive", valutative e interpretative agli stimoli che provengono dalla nostra relazione con il mondo.

La soggettività esistenziale umana «non può mai essere surrogata o *downloaded* in un *attante artificiale*»43 e proprio il tentativo dell'*affective computing*, di una riproduzione degli affetti al livello di IA, potrebbe rappresentare un serio rischio

È, quindi, importante proteggere attraverso la formazione la specificità della coscienza e la peculiarità dell'essere umano. È urgente «contrastare i tentativi di ibridare o surrogare ciò che non può e non deve essere mai digitalizzato, dando la legittima centralità alla coscienza nell'attivazione della soggettività esistenziale».44

4. Un accenno alle nuove povertà: *gamification* e Hikikomori 45

L'onnipresenza del digitale ha introdotto la dinamica della simulazione che si è proiettata nelle diverse situazioni dell'esperienza umane facendo assumere alle diverse pratiche vesti ludiche. Ne *La condizione postmediale*, Ruggero Eugeni, citando Peppino Ortoleva, afferma che il nostro tempo si prospetta come il "secolo del gioco" perché la tendenza sempre più frequente è quella della *gamification*: meccanismi, comportamenti e atteggiamenti propri del mondo del gioco e in modo specifico del videogiochi vengono spostati in contesti e situazioni di vita quotidiana.

Su questo potremmo soffermarci anche in occasione di alcuni ultimi eventi di cronaca, ma vorrei brevemente riportare un recente studio sugli *Hikikomori*.

L'*Hikikomori* è ormai considerato una vera e propria sindrome contemporanea legata ai cambiamenti della società moderna e a una forma specifica di depressione chiamata *Depressione di Tipo Moderno* (MTD).

42 GROSSI, *La svolta del Tecnocene*, 83s.

43 *Ibidem*, 84.

44 *Ibidem*, 88.

45 Si riportano le conclusioni dell'articolo di G. MARTINOTTI et alii, *Hikikomori: psychopathology and differential diagnosis of a condition with epidemic diffusion*, in «International Journal of Psychiatry in Clinical Practice» 25 (2021) 2, 187-194, <<https://doi.org/10.1080/13651501.2020.1820524>>.

Sembra sia, in realtà, il risultato di una più profonda disfunzione del sistema relazionale e affettivo, di solito familiare, provocato anche dalle condizioni socio culturali della nostra attuale società.

L'Hikikomori potrebbe rappresentare addirittura la risposta clinica a un'evoluzione sociale, analogamente ad altri fenomeni autolesivi come i comportamenti di abbuffata e l'uso di sostanze psicoattive: potrebbe cioè essere una strategia di *coping* (fronteggiare) per evitare le relazioni, il giudizio sociale e i possibili fallimenti. C'è una sofferenza estrema che dovrebbe essere identificata precocemente, perché si lega a forme gravi di depressione di tipo moderno ed è anche un fattore di rischio per i comportamenti suicidi giovanili.

Gli psichiatri che hanno fatto studi su questo fenomeno concordano sul fatto che l'hikikomori sembrerebbe essere una malattia rappresentativa della nostra società e del modo in cui le tecnologie hanno rivoluzionato le nostre vite, portandoci a trascorrere molto tempo in rete e a creare sempre più infinite possibilità di legami virtuali, che in realtà lasciano un vuoto profondo.

La possibilità di svolgere molte attività, come lo studio o il lavoro, facilmente da casa, in *smartworking* ci sfida a una riconsiderazione del concetto di "isolamento sociale". L'adolescente per la sua condizione specifica di crescita sviluppa un modello bio-psicosociale per ridurre lo stato di ansia e angoscia e spesso trova difficile intrattenere relazioni "reali", che tende a sostituire preferendo quelle *online* , che gli permettono di esprimersi meglio, di evitare il giudizio perché protetto da uno schermo. Gli hikikomori devono "dominare" la realtà per evitare sentimenti di insicurezza e frustrazione.

Il mondo virtuale può proteggerli dai rischi del rifiuto, dall'impatto diretto delle emozioni; può annullare lo spazio e il tempo e alleviare il disagio, la tensione, permettendogli di relazionarsi con gli altri sulla base di schemi prestabiliti e certi.

L'ansia sociale è una malattia dei nostri tempi che in modo paradossale, viste le infinite possibilità di entrare in contatto con gli altri, coincide con il desiderio di solitudine, non più inteso come luogo di ritrovamento del Sé, ma come un lento precipitare nell'abisso.

Digital Culture: An Anthropological Mutation?

► ABSTRACT

The way we conceive of time, space, and corporeity has changed, and our cerebral system increasingly “interacts” with the network, which, while on the one hand enhances some of its capabilities, on the other modifies its structure and functions, paving way for the idea of an always ‘connected’ intelligence, which marks the transition into digital culture. Progressively, technology, from being an external force, is becoming more and more immersive, totalizing, to the point that computational systems are taking on the qualities of a “disturbing”, unprecedented vocation: to be able to enunciate truth. Faced with this form of computational rationality, with the datafication of the whole of existence, what margin of freedom can human beings still have?

► KEYWORDS

Artificial Intelligence; Computational Reasoning; Consciousness; Datafication; Digital Culture; Technocene.

✉ caneva@unisal.it