

Il digitale non è meno reale del reale e va regolato come una nuova realtà



di Andrea Granelli

La notizia: «Voglio che i valori che amiamo nell'offline sono rispettati anche online» afferma la presidente della Commissione europea Ursula von der Leyen nel suo intervento al Web Summit di Lisbona. Le regole che la Commissione Europea vuole affermare con il Digital Services Act e il Digital Markets Act ambiscono ad affrontare, continua von der Leyden, «i danni che avvengono in concreto online: dalla vendita di prodotti non sicuri, alla condivisione dei dati personali di qualcuno senza consenso, alla diffusione di contenuti illegali che incitano all'odio».

Questa visione giuridica apre molte riflessioni non solo sul futuro della rete, ma anche sulle basi stesse della giurisprudenza. Le nuove tecnologie – soprattutto digitali – ampliano lo spazio dell'agire umano rendendo possibili azioni che fino a ieri erano non solo impossibili ma addirittura impensabili. Pensiamo ad esempio al bitcoin o alle nuove frontiere del metaverso. Questa è una caratteristica delle innovazioni potenti, che aprono al nuovo ma anche al problematico. Dobbiamo sempre ricordarci la riflessione di Paul Virilio: ogni innovazione – anche quella più positiva – crea sempre anche nuove catastrofi. Con le parole del filosofo, «inventando la barca, l'uomo ha inventato anche il naufragio». Prima della creazione della barca, cioè, non era possibile e neanche concepibile il naufragio.

In alcuni contesti il digitale rafforza, automatizza, complementa oggetti e processi noti; in altri ne crea di completamente nuovi. Il rischio è però di usare sempre il ragionamento per analogia: considerare cioè il digitale solo una versione impoverita o rafforzata della realtà; qualcosa di analogo seppur diverso. Prendiamo il concetto di copia: possiamo leggere un libro in biblioteca ma copiare quel libro (fotocopiarlo, ricopiarlo) in modo integrale è un atto che viola il diritto di autore. Quando però dal nostro PC consultiamo lo stesso libro (senza scaricarlo) – e lo stesso vale per i film – l'architettura Internet fa sì che il libro venga temporaneamente “copiato” nella memoria del nostro Pc. È evidente che si tratta di nuovo tipo di copia, in questo caso ammissibile, che va contemplata per tutelare le azioni inconsapevoli dei navigatori.

Ciò dipende anche dall'uso ambiguo che si fa della parola vir-

tuale, che viene spesso intesa come una dimensione meno reale del reale. Una sorta di immagine che la realtà proietta, come il mito della caverna di Platone. Con sempre maggiore frequenza, però, non solo si fanno online cose impossibili o addirittura inconcepibili offline (ad esempio essere presente contemporaneamente a più eventi che accadono nello stesso momento ma in luoghi diversi) ma eventi o situazioni che accadono unicamente online hanno implicazioni e strascichi anche sulla vita reale.

Il concetto di digital twin spiega bene questa interdipendenza fra le due realtà che sono sempre di più – come la felice espressione “onlife” coniata da Floridi ci ricorda – collegate, interdipendenti e complementari.

Quando però la dimensione digitale – la sua rappresentazione virtualizzata – si discosta troppo dal reale, l'identità esplose. È ad esempio il fenomeno degli hikikomori. Drammatico in Giappone ma presente e in crescita anche in Europa... Si tratta di persone che la vita sociale ha emarginato, reso anonimo e in quindi “insignificanti” per la società che si riscattano online diventando personaggi eroici che combattono con draghi potenti per salvare meravigliose principesse e ottenendo gratificazione artificiale. Da semplice passatempo, diventa i giochi di ruoli (o i metaversi) dentro cui passano sempre più tempo diventano a condizione di vita

Il digitale richiederà, dunque, nel futuro, anche un vocabolario appropriato per definire in modo meno analogico i nuovi contesti d'uso.



LA DICHIARAZIONE DELLA VON DER LEYEN A LISBONA APRE LA PORTA A UN RADICALE RIPENSAMENTO DELL'APPROCCIO REGOLATORIO ALLA RETE

tuale, che viene spesso intesa come una dimensione meno reale del reale. Una sorta di immagine che la realtà proietta, come il mito della caverna di Platone. Con sempre maggiore frequenza, però, non solo si fanno online cose impossibili o addirittura inconcepibili offline (ad esempio essere presente contemporaneamente a più eventi che accadono nello stesso momento ma in luoghi diversi) ma eventi o situazioni che accadono unicamente online hanno implicazioni e strascichi anche sulla vita reale.

Il concetto di digital twin spiega bene questa interdipendenza fra le due realtà che sono sempre di più – come la felice espressione “onlife” coniata da Floridi ci ricorda – collegate, interdipendenti e complementari.

Quando però la dimensione digitale – la sua rappresentazione virtualizzata – si discosta troppo dal reale, l'identità esplose. È ad esempio il fenomeno degli hikikomori. Drammatico in Giappone ma presente e in crescita anche in Europa... Si tratta di persone che la vita sociale ha emarginato, reso anonimo e in quindi “insignificanti” per la società che si riscattano online diventando personaggi eroici che combattono con draghi potenti per salvare meravigliose principesse e ottenendo gratificazione artificiale. Da semplice passatempo, diventa i giochi di ruoli (o i metaversi) dentro cui passano sempre più tempo diventano a condizione di vita

Il digitale richiederà, dunque, nel futuro, anche un vocabolario appropriato per definire in modo meno analogico i nuovi contesti d'uso.