

Problemi etico-pubblici della cultura digitale. Introduzione

Davide Sisto

L'epoca odierna è profondamente segnata dalle trasformazioni radicali apportate dalla cultura digitale, cioè dall'insieme delle nuove tecnologie informatiche che si sono sviluppate nello spazio pubblico a partire dagli ultimi decenni del Novecento. Nel giro di pochi anni, la Generazione X, quella di coloro che approssimativamente sono nati tra il 1965 e il 1980, sarà l'ultima generazione ad aver vissuto un periodo storico senza la presenza di computer, di telefoni portatili e, in particolare, senza Internet. Tali strumenti, fornendo ai cittadini modalità di comunicazione, di informazione e di espressione personale assolutamente inedite rispetto ai periodi precedenti la loro diffusione, hanno comportato rivoluzioni radicali all'interno delle loro abitudini quotidiane, spalancando orizzonti socio-culturali il cui significato è – oggi – tutt'altro che chiaro e definito.

In particolare, la diffusione dei social network e dei blog, nonché la possibilità di aprire in maniera arbitraria una propria pagina web in cui esprimere liberamente se stessi o fornire informazioni e risorse di qualsivoglia tipologia alla comunità internazionale, ha amplificato le contraddizioni insite da sempre nel rapporto tra reale e virtuale, ha introdotto questioni di natura giuridica – legate soprattutto alla privacy personale – inimmaginabili fino a qualche decennio fa, ha modificato le caratteristiche della partecipazione collettiva alla vita politica, culturale e sociale sia a livello nazionale che a livello internazionale, ha ampliato e – al tempo stesso – ridotto la libertà individuale, ha rivoluzionato il concetto di lavoro, nonché ha fornito nuove potenzialità per creare relazioni all'interno dello spazio pubblico.

La vastità di temi e questioni che provengono dalla diffusione progressiva della cultura digitale necessita di uno sguardo interpretativo interdisciplinare, in grado di coinvolgere tanto le discipline tecnico-scientifiche quanto quelle umanistiche in vista di cogliere le potenzialità e i rischi che tale cultura comporta all'interno dello spazio pubblico in cui viviamo.

Il presente numero si pone, pertanto, l'obiettivo di portare alla luce una serie di problematiche di natura etica collegate alle attuali influenze e ingerenze delle tecnologie digitali sul nostro modo di vivere all'interno dello spazio pubblico. Il numero è composto, da una parte, da contributi che mirano a fornire al lettore un'interpretazione teorica complessiva delle caratteristiche specifiche delle tecnologie digitali e degli aspetti positivi e negativi che derivano dal loro uso, mettendo in luce le criticità e le opportunità inedite rispetto alle epoche passate e privilegiando il punto di vista filosofico (Montani, Biuso, De Cesaris, Dichio e De Stefano, quest'ultimo mettendo in dialogo la cultura digitale odierna con il pensiero avanguardistico di Günther Anders). Dall'altra, invece, da contributi che si soffermano su alcune tematiche particolari, che stanno condizionando in maniera profonda lo spazio pubblico, con un approccio maggiormente interdisciplinare: l'odio online (Ziccardi, a partire da competenze giuridiche), la morte digitale (Sisto, tenendo conto dei *Death Studies* internazionali), il legame tra etica e videogiochi (Triberti, de Pasquale, Riva, a partire da competenze che rientrano nell'ambito della psicologia, e Balistreri, a partire da una formazione di natura filosofica e bioetica), il cyber-stupro (Striano), le fake news (Vissio, in relazione a Marc Bloch). L'amalgama tra le considerazioni di natura più generale e quelle di natura più particolare offrono al lettore un quadro teoricamente sostanzioso delle principali questioni che stiamo attualmente affrontando nel mondo odierno, fornendogli gli strumenti indispensabili per capire le sfide contemporanee dell'etica e della morale.

Indice

QUESTIONI

- P. Montani, *Empowerment tecnico e assunzione di responsabilità. Verso un'etica del digitale*
A.G. Biuso, *Corporeità, sicurezza e potere in Internet*
A. De Cesaris, *Quale etica per il digitale? Note sulle condizioni formali dell'agire pratico nelle nuove società ipertecnologiche*
G. Ziccardi, *Il contrasto dell'odio online: possibili rimedi*
D. Sisto, *Digital Death. Le trasformazioni digitali della morte e del lutto*
S. Triberti, C. de Pasquale, G. Riva, *I Mondi Virtuali e i Criteri Multipli: Il Problema Morale nei Videogiochi Massivi*
M. Balistreri, *“Uccidere” e “stuprare bambini” ai videogiochi: considerazioni morali sul dilemma del giocatore*

RICERCHE

- A. Dichio, *Il principio di verifica morale dell'azione politica pubblica. Dalla post-verità alla trasparenza informativa*
F. Striano, *Fenomenologia del cyber-stupro. Note ontologico-filosofiche sulla violenza informaticamente mediata*
G. Vissio, *Marc Bloch e le Fake News. Storia e verità all'epoca dei social network*
L. de Stefano, *Vergogna, eremitismo digitale e dislivello cognitivo. L'antropologia di Anders nell'epoca del digital turn*

RECENSIONI

- [C. Rebuffo], R. Mattera, *Grillodrome. Dall'Italia videocratica all'impero del clic*
[N. Valenzano], E. Bencivenga, *La scomparsa del pensiero. Perché non possiamo rinunciare a ragionare con la nostra testa*
[F. Del Bianco], E.-W. Böckenförde, *Lo Stato come Stato etico*
[J.F. Mascoli], A. Badiou, *Trump o del fascismo democratico*
[F. Pisano], E. Mazzarella, *L'uomo che deve rimanere. La smoralizzazione del mondo*

Abstracts

P. Montani, *Empowerment tecnico e assunzione di responsabilità. Verso un'etica del digitale*

Italiano

Il rapporto dell'essere umano con la tecnica può essere osservato sotto tre diversi profili. 1. Come correzione e/o integrazione; 2. Come delega e/o esonero; 3. Come una proiezione del corpo umano fuori di sé, grazie alla quale esso ricava da ciò in cui si prolunga e si esternalizza competenze di cui non è geneticamente provvisto ma che risultano *decisive* da un punto di vista adattativo. Quest'ultima relazione può essere definita come Empowerment tecnico (ET) e chiarita con l'esempio dell'articolazione linguistica. Nella seconda parte dell'articolo mi chiedo se le nuove tecnologie digitali prefigurino un nuovo ET e quali ne possano essere le implicazioni da un punto di vista etico-pratico.

Inglese

The human relationship with technics can be defined in 3 different ways: 1. as a correction and/or integration; 2. as a proxy and/or exemption; 3. as an externalization of the human body, thanks to which it acquires competences for which it is not genetically equipped but that prove *determining* for human adaptation. This last relation can be defined as Technical Empowerment (TE) and clarified with the example of the linguistic articulation. In the second part of the article I wonder if the new digital technologies prefigure a new TE and what could be its implications from an ethical-practical point of view.

A.G. Biuso, *Corporeità, sicurezza e potere in Internet*

Italiano

L'intelligenza è sempre del corpo. Uno dei limiti fondamentali di Internet è dunque la pura virtualità, il potere degli algoritmi, la sostituzione dello spessore complesso e carnale delle relazioni con il dato numerico e quantitativo. È dall'illusione che il mondo possa diventare digitale che nascono anche i gravi problemi di sicurezza dei quali il corpo sociale non sembra ancora essere consapevole, sia nei comuni utilizzatori sia nelle aziende. Si tratta di una trasformazione funzionale a una vera e propria metamorfosi del corpomente, una colonizzazione dell'immaginario che nasconde le relazioni di potere e le differenze sociali nell'uguaglianza dei soggetti virtuali. Memorie permanenti, controllo digitale, trasparenza e algocrazia delineano una costellazione di potere tra le più pervasive che le tecnologie abbiano generato.

Inglese

Intelligence always belongs to the body. So, one of the fundamental limits of Internet is pure virtuality, algorithms' power, the replacement of the complicated and carnal thickness of relationships with numerical and quantitative data. From the illusion the world can become digital, serious security problems of which the social body isn't beware yet arise both in common users and in companies. It's a transformation aiming at a real metamorphosis of bodymind, a colonization of the Imaginary hiding power relationships and social differences in equality of virtual subjects. Permanent memories, digital control, transparency and algocracy outline one of the most pervasive power constellations technologies have ever created.

A. De Cesaris, *Quale etica per il digitale? Note sulle condizioni formali dell'agire pratico nelle nuove società ipertecnologiche*

Italiano

Il saggio offre un'analisi delle diverse modalità con cui, nel dibattito contemporaneo, si affronta il nesso tra tecnologia ed etica. Più che sui problemi etici specifici, dunque, il saggio si concentra sui diversi modi di concepire il ruolo della filosofia, e in particolare della filosofia pratica, di fronte alla cosiddetta svolta digitale. Nel testo vengono individuate tre impostazioni principali: impostazione strumentale, impostazione critica e impostazione trascendentale. L'ultimo approccio viene ritenuto il più adatto, e viene identificato con una più generale impostazione mediologica del discorso filosofico relativo alla tecnologia. La tesi di fondo del saggio è che la filosofia non possa applicare principi etici e metodologie analitico-critiche alla tecnologia, senza tenere conto del modo in cui l'evoluzione tecnologica della società riconfigura le categorie assiologiche e i modelli d'agire, l'apparato valoriale attivo a livello sociale ma anche strutture profonde alla base del discorso morale, come la nozione stessa di "soggetto" o di "decisione".

Inglese

The paper offers a detailed analysis of different approaches to the relation between ethics and technology in the contemporary philosophical debate. The paper does not focus on specific ethical problems, but rather deals with different ways to conceive the role of philosophy in our world, and in particular the meaning and the task of practical philosophy after the so-called "digital turn". The paper distinguishes between three different approaches: an instrumental, a critical and a transcendental approach. The latter is considered as the most consistent from a philosophical standpoint, and is described as part of a more general mediological approach to technology. The main research hypothesis in the essay is that philosophy cannot simply apply ethical principles and analytical-critical methodologies, that are given for granted, to technology. On the contrary, it must first and foremost take into account the way technological evolution reshapes values and practical models, changes the modalities of action, thought and evaluation, but

also affects some structural elements at the basis of moral discourse, such as the notions of “subject” and “decision”.

G. Ziccardi, *Il contrasto dell'odio online: possibili rimedi*

Italiano

Ipotizzare una strategia di contrasto per l'odio online non è certo facile. Le uniche tre armi che gli Stati hanno – l'educazione degli utenti/cittadini, un uso efficace dello strumento giuridico e l'utilizzo della tecnologia stessa per mappare e bloccare contenuti d'odio in maniera automatizzata – non sono di facile gestione. Un costante equilibrio di queste tre forze è il metodo più efficace per contrastarlo, ma prima è indispensabile comprenderne il fenomeno.

Inglese

Drawing a contrast strategy for hate online is not easy. The only three strategies that States could enact – the education of users/citizens, an effective use of the legal force and the use of technology itself to map and block hate content in an automated way – are not easy to manage. A constant balance of these three forces is the most effective method to counter-act hate online. But, first, it is essential to understand the phenomenon.

D. Sisto, *Digital Death. Le trasformazioni digitali della morte e del lutto*

Italiano

Il presente saggio intende riassumere brevemente le principali caratteristiche della cosiddetta *Digital Death*. L'intento del saggio è quello di fare un riassunto delle più importanti trasformazioni digitali in corso che riguardano il fine vita, l'immortalità, l'elaborazione del lutto e la memoria. Pertanto, il saggio descrive le caratteristiche dei cosiddetti “spettri digitali”, evidenzia la natura cimiteriale dei social network, mostra i cambiamenti che le tecnologie digitali determinano nel nostro rapporto con la malattia, analizza le invenzioni hi tech nel campo dei riti funebri. L'obiettivo è fornire al lettore una panoramica generale sull'intromissione delle tecnologie digitali tra la vita e la morte.

Inglese

This essay wants to summarize the main features of the so-called Digital Death. It aims at highlighting the most important changes now in progress regarding the end of life, immortality, our grieving process and memory. The essay will therefore describe the so-called “digital ghosts”, underline the way in which social networks can be seen as graveyards, show the changes brought about by technology in our relationship with sickness, analyze high-tech inventions related to funeral rites. The aim is providing the reader with a general outline of how digital technologies have gained a role in the relationship between life and death.

S. Triberti, C. de Pasquale, G. Riva, *I Mondi Virtuali e i Criteri Multipli: Il Problema Morale nei Videogiochi Massivi*

Italiano

I mondi virtuali e i videogiochi massivi permettono agli utenti di sviluppare relazioni complesse, per quanto all'interno di ambienti virtuali e mediate da avatar. Tale scenario comporta interessanti sfide per la trattazione scientifica e filosofica della moralità. Il contributo presente esplora la moralità in quanto importante oggetto di studio emerso recentemente nella ricerca psicologica sui videogiochi. La prima sezione affronta la moralità come proprietà narrativa e meccanica di gioco, specialmente nel suo ruolo di mediatore degli effetti dei videogiochi sul comportamento dei giocatori: per esempio, la ricerca mostra che giocare come un personaggio buono o malvagio si lega alla personalità dei giocatori, e può influenzare abilità sociali come l'empatia. La seconda sezione spiega come i mondi virtuali e i videogiochi massivi sono caratterizzati da nuovi tipi di dilemmi morali, in cui le azioni dei giocatori possono essere interpretate diversamente se si considerano criteri per il giudizio morale appartenenti al mondo reale, all'etichetta di gioco o al contesto narrativo: alcuni eventi provenienti dalla storia dei videogiochi massivi (il raid di *Serenity Now*, il *Gnome Tea Party* e i brogli elettorali di TERA) vengono discussi come esempi di interesse. La conclusione offre suggerimenti per la ricerca futura che esplorasse la moralità nei mondi virtuali, con attenzione alle implicazioni per il design e lo sviluppo di tali prodotti.

Inglese

Virtual Worlds and Massive Multiplayer Video Games allow users to develop real and complex relationships, albeit taking place in virtual environments and mediated by avatars. Such scenario poses interesting challenges to the scientific and philosophical treatment of morality. The present contribution explores morality as an important phenomenon that recently emerged within psychological research on video games: the first section deals with morality as a narrative property and game mechanic, which acts as a mediating factor of video games' effects on players' behavior: for example, research shows that playing as a good or evil character relates to player's personality, and may influence social abilities such as empathy. The second section highlights how Virtual Worlds and Massive Multiplayer Video Games feature new kinds of moral dilemmas, where players' actions could be interpreted differently if one considers moral judgment criteria coming from the real world, the game netiquette, or the narrative context: some events from the history of massive multiplayer video games (the raid by *Serenity Now*, the *Gnome Tea Party*, and TERA's election fraud) are discussed as notable examples. The conclusion offers suggestions for future research to explore morality in Virtual Worlds, with a focus on implications for design and development.

M. Balistreri, “Uccidere” e “stuprare bambini” ai videogiochi: considerazioni morali sul dilemma del giocatore

Italiano

Perché “stuprare” bambini la videogioco ci sembra più grave che “uccidere” al videogioco? Uccidere ad un videogioco è qualcosa di molto diverso dall’uccidere nel mondo reale: i videogiochi possono essere molto “violenti” e possono anche prevedere azioni virtuali molto crudeli nei confronti dei personaggi rappresentati: possiamo ucciderli investendoli, sparandogli o dandogli una morte rapida, ma anche dopo averli sottoposti alle più crudeli torture immaginabili. C’è qualcosa di male nel praticare giochi di questo tipo? Nella realtà uccidere una persona in quel modo e senza alcuna reale giustificazione è moralmente inaccettabile, ma in questo caso si tratta solamente di un gioco. Anche nel caso in cui un videogioco prevedesse una violenza sessuale sui bambini, nessuno si farebbe male: il giocatore si diverte a giocare davanti allo schermo e nessuno subisce un danno. Non c’è, però, qualcosa di ripugnante nel fatto che qualcuno si diverta in questo modo?

Inglese

Why does “killing” in a videogame seem to be less serious than “raping” children in a videogame? Videogames can be very “violent” and may even involve very cruel virtual actions against the characters represented: we can kill them by running over them, shooting them or after having subjected them to the most cruel tortures. Is there anything bad about playing games like these? Killing a person without any real justification is unacceptable, but in this case it is just a game. Also in videogames involving sexual violence against children, no one get hurt: the player has fun playing in front of the screen and no one suffers damage. However, when the possibility of virtual paedophilia is raised, people become rather easily nauseated. Why is this? Why does killing in video games seem morally acceptable and raping children in video games seems unacceptable?

A. Dichio, *Il principio di verifica morale dell’azione politica pubblica. Dalla post-verità alla trasparenza informativa*

Italiano

Con l’avvento delle nuove tecnologie elettroniche il modo di fare politica è profondamente cambiato, poiché le caratteristiche di questi dispositivi hanno progressivamente invogliato i cittadini ad esercitare il proprio diritto alla partecipazione democratica. Questo ha posto le basi per la costituzione di una sfera pubblica elettronica, in grado di occuparsi di politica in una maniera inedita, accorciando le distanze tra i palazzi del potere e i cittadini. Tuttavia, i problemi che questo cambio di prospettiva implica impongono una riflessione filosofica sulla necessità di trasparenza delle informazioni e delle azioni, che chiamano in causa la

dimensione morale degli utenti online. Osservare ciò che è reso pubblico non basta per valutare come opera la politica. Così diventa prioritario individuare un criterio di valutazione che faccia appello alla ragione e a una maggior conoscenza delle ICT, ponendo fine all'epoca del pathos in Rete.

Inglese

The Information and Communication Technologies (ICT) have deeply changed the way to do politics, because the features of these devices have progressively encouraged the citizens to exercise their right to democratic participation. This laid the groundwork for the foundation of a public electronic sphere that was able to get involved in politics in an unprecedented way, shortening the gap between power politics and citizenship. However the problems caused by this change of perspective impose a philosophical reflection on the need of transparency of information and actions, dealing with the moral dimension of users. Considering what is made public is not enough to value how politics work. Therefore it becomes a priority to find an evaluation criteria that implies rationality and a best awareness of ICT, ending the pathos on Internet.

F. Striano, *Fenomenologia del cyber-stupro. Note ontologico-filosofiche sulla violenza informaticamente mediata*

Italiano

In questo saggio mi propongo di indagare il fenomeno del cyber-stupro nelle sue diverse declinazioni e sfaccettature, con una certa attenzione alle implicazioni psicologiche e morali a esso connesse. Nel fare ciò mi avvarrò di alcuni esempi tratti dalla cronaca, nonché dalla letteratura accademica, partendo dalle prime testimonianze documentate, fino ad arrivare a casi più recenti. Dopo aver analizzato alcuni modelli di spiegazione causale, cercherò di fornire un paradigma che dia ragione del manifestarsi di tali comportamenti, tenendo conto tanto della dimensione psico-sociale, quanto della specificità dell'apparato mediatico della comunicazione informatica. In conclusione avanzerò una proposta rivolta ad arginare in futuro tali pratiche e a responsabilizzare gli individui nella fruizione e nell'utilizzo di media informatici e non solo.

Inglese

In this essay I will investigate the phenomenon of cyber-rape in its various forms and facets, with a certain attention to the psychological and moral implications connected to it. In doing so I will make use of some examples taken from news and reports, as well as from the academic literature, starting from the first documented testimonies, up to more recent cases. Once analyzed some models of causal explanation, I will try to provide a paradigm that gives reason for the manifestation of such behaviors, taking into account both the psycho-social dimension and the specificity of the media apparatus of CMC. In conclusion I will propose a

suggestion aim to curb these practices in the future and to empower individuals in the use of media.

G. Vissio, *Marc Bloch e le Fake News. Storia e verità all'epoca dei social network*

Italiano

In questo articolo prenderò in considerazione il concetto di *fausses nouvelles* [false notizie] nella pratica storiografica di Marc Bloch. La sua riflessione sulla funzione del falso nel lavoro dello storico, sviluppata all'epoca della Prima Guerra Mondiale, è tutt'oggi un contributo centrale nel dibattito epistemologico della storiografia e delle scienze storiche. Il saggio desidera illustrare come le osservazioni di Bloch sul significato psicologico e antropologico della produzione nel passato di *fausses nouvelles* possa essere oggi un utile strumento per la comprensione del fenomeno contemporaneo delle “fake news”. In tal senso, la conclusione propone, sulla scorta dell'esempio delle “fake news”, alcune considerazioni generali circa l'utilità della scienza storica e della *humanities* in generale per la comprensione delle trasformazioni digitali.

Inglese

In this paper I take in account the concept of *fausses nouvelles* [fake news] in the historiographical practice of Marc Bloch. Developed in the World War I, his reflection on the function of falsehood in the work of historians still is today an essential contribution in the epistemological debate in historiography and historical sciences. The essay aims to illustrate how Bloch's observations on the psychological and anthropological meaning of the production of *fausses nouvelles* in the past can be a useful tool to understand the contemporary phenomenon of “fake news”. In this respect, the conclusion proposes a general consideration, based on the “fake news” case, about the usefulness of the historical science and the humanities in general for the comprehension of digital transformations.

L. de Stefano, *Vergogna, eremitismo digitale e dislivello cognitivo. L'antropologia di Anders nell'epoca del digital turn*

Italiano

Il contributo intende mettere alla prova le categorie dell'ontologia dei media di Günther Anders con le nuove ICT digitali. Il *digital turn* ha introdotto non solo una rivoluzione nel modo di produrre, fruire e diffondere l'informazione, ma ha radicalmente modificato il modo di essere dell'uomo nel cosmo. Le nuove frontiere del mediale che con Floridi chiamiamo *infosfera* e *iperstoria*, assieme a una sempre più diffusa e invasiva intrusione di internet nelle nostre vite, hanno apportato una contaminazione e ibridazione tra reale e virtuale. Partendo dalla constatazione secondo cui “nessun mezzo è soltanto un mezzo” e dalla costoricità dell'uomo

rispetto alla tecnica, l'autore propone una ontologia dei nuovi media digitali. Vengono prese in esame figure quali la vergogna prometeica, il dislivello prometeico, l'eremita di massa, il fantasma e la matrice, messe in relazione con le specifiche novità introdotte da quella che Floridi chiama *Quarta rivoluzione* e dal *digital turn*.

Inglese

The essay tests the category of Günther Anders ontology in relation to the new digital ICT. The digital turn revolutionizes the production, the use and the spreading of information, but, at the same time, it changes the man's place in the cosmos. The last media frontier – Floridi's Infosphere and Hiperhistory - together with a massive invasion of internet technology in our life, contaminate and hybridize the border between real and virtual. Starting from Anders statement that “no means is only a means”, and from co-historical character of men in the age of technology, then confronting them with the contemporary debate, the author develops a phenomenology of new digital media. The aim of the essay intends to contextualize figures like the promethean shame, the promethean gap, the mass-hermit, the phantom and the matrix, with the new perspectives introduced by the so called Fourth revolution and by the digital turn.