

Cinque leggi umane che il digitale ignora

GIUSEPPE O. LONGO

Le Cinque Leggi di cui ci parla Francesco Varanini in un saggio avvincente e persuasivo – *Le Cinque Leggi Bronzee dell'era digitale. E perché conviene trasgredirle*, Guerini, pagine 318, euro 24,50 – riguardano in ultima analisi il rapporto dell'uomo con le macchine digitali. La prospettiva è soprattutto, ma non solo, umanistica: passando per Leopardi e Goethe, si esaminano le posizioni di Kant, Leibniz, Frege, Turing, Pascal, fino ad arrivare alle macchine a guida autonoma di Elon Musk. In conclusione si afferma che il mondo digitale di oggi è il frutto più maturo del pensiero illuministico, dominato dalla dea Ragione. Tuttavia l'autore, etnografo di formazione ma imbevuto di una cultura vastissima, afferma con forza che non siamo *cyborg*, non siamo robot, non siamo algoritmi, non siamo macchine, come vorrebbe il riduzionismo digitale, ma siamo esseri umani. Le Cinque Leggi, che limitano gravemente le libertà individuali e la convivenza sociale, sono: I: Ti arrenderai a un codice straniero; II: Preferirai la macchina a te stesso; III: Non sarai più cittadino, sarai suddito o tecnico; IV: Lascierai alla macchina il governo; V: Vorrai essere macchina. Enunciate con enfasi messianica, queste leggi costituiscono un'epitome eloquente della cultura digitale, che una propaganda interessata identifica con una radicale rottura rispetto al passato. In realtà questa tarda celebrazione dell'Illuminismo e delle sue estreme incarnazioni, le Intelligenze artificiali, i robot, i megadati e gli algoritmi, anticipa il progetto di macchine destinate a occupare il posto di noi esseri umani sempre e ovunque. I corifei delle innovazioni digitali non perdono occasione di ricordare ai cittadini la loro ignoranza, la loro inettitudine e la loro incapacità di capire: il progresso digitale è presentato come una fatale manifestazione di vere e proprie

Leggi di Natura, che non lasciano alcun margine al libero arbitrio, oppure di regole del buon vivere civile emanate dal cuore di un magnanimo Sovrano. Le macchine sono la nuova forma di governo e il tecnocrate è la nuova figura do-

minante, mentre il cittadino è ridotto a utente passivo e obbediente. La macchina digitale esce dalla Storia per proiettarsi nello spazio e nel tempo assoluti, come un simbolo araldico universale e onnipotente. Ma di fronte all'algida onnipresenza delle macchine digitali e degli algoritmi, alcuni uomini saggi si sono impegnati a recuperare la nostra umanità. Varanini si è tenuto lontano dalla posizione adottata dai tecnici, che, forti delle loro competenze specialistiche, spiegano agli incolti lettori il funzionamento del nuovo mondo, e ha invece adottato il punto di vista del cittadino che desidera capire e assumersi le sue responsabilità personali.

L'essenza del libro è riassunta in due succose pagine dove *Homo digitalis* e *Homo sapiens* sono messi a confronto. Il primo accet-

ta la superiorità delle macchine, anzi preferisce la macchina a sé stesso fino al punto di volersi trasformare in macchina. *Homo digitalis* incrementa le proprie conoscenze, compresa la conoscenza di sé, affidandosi agli algoritmi e intrattenendo un dialogo con la macchina, senza rendersi conto che l'immagine che la macchina gli restituisce del mondo, di sé e dell'altro è il prodotto di un codice scritto da qualche tecnico ignoto: codice che conferisce alla macchina il potere di condizionare ogni gesto e ogni azione di *Homo digitalis*. Per converso, *Homo sapiens* sa che ci sono modi e strumenti e linguaggi diversi per conoscere il mondo, sé stessi e gli altri, di cui quello adottato da *Ho-*

mo digitalis non è certo l'unico. *Homo sapiens* non concede alla macchina una fiducia incondi-

zionata: mentre *Homo digitalis* considera il linguaggio dei numeri superiore a ogni altro linguaggio e il pensiero computante superiore ad ogni altra forma di pensiero, riconducendo di conseguenza il mondo alla sua descrizione logico-formale. *Homo sapiens* conosce e pratica la narrazione, la forma più completa di restituzione del mondo e del sé, una forma che ricerca costantemente il senso del mondo e del sé nel mondo, una forma che rispecchia la storia millenaria e continuamente rinnovata dell'uomo nel mondo. Per *Homo sapiens* il computer non è l'unica macchina

possibile, dato che egli vive in un mondo dagli orizzonti aperti, che gli consente di inventare sempre nuove macchine e nuovi linguaggi, e in questo mondo fonti di conoscenza sono, accanto alla logica e alla matematica, l'arte, la musica, la poesia, la letteratura. *Homo digitalis* ha rimosso la Storia, la propria e quella del mondo, e vive in un eterno presente con lo sguardo rivolto al futuro, al progresso, trascurando tutto ciò che risale al passato, alla memoria, al ricordo, alle emozioni dell'essere nel mondo. *Homo sapiens* accetta il progresso, ma «non rinuncia a cercar lumi nella filosofia, nella storia del pensiero, dell'autocoscienza umana: mantiene vivi i fili di quei modi umani di vivere, di essere, di pensare e di agire che il primato escludente della ragione ci ha fatto mettere in secondo piano». Poiché questo libro è rivolto a esseri umani, e non a robot, algoritmi o a qualche tipo di Intelligenza Artificiale, i fasti e i nefasti delle Cinque Leggi sono narrati, così



come piace a noi esseri umani: la narrazione non fa appello solo alla ragione, perché la via della ragione rischia di condurci a considerare le macchine migliori di noi stessi. La narrazione chiama in causa il coraggio e il desiderio, la saggezza, e infine ciò che soprattutto contraddistingue l'essere umano: la scintilla della coscienza. Il lettore potrà così osservare come gli strumenti digitali rischino di trasformare il cittadino in un mero utente di servizi e di mondi già costruiti. E potrà poi scoprire come invece la scena digitale apra vie che richiedono consapevolezza e coraggio, ma che conducono in una direzione praticabile e degna. Serve conoscere le Cinque Leggi per poterle trasgredire.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

È un confronto fra due
mentalità: quella
del calcolo e del numero
dell'Homo digitalis
e quella della narrazione
dell'Homo sapiens
Un saggio di Varanini
spiega la posta in gioco

