



«Roboetica» e creatività nel mondo digitale

I travestimenti dell'omologazione

di MAURO MAGATTI

Nel 1957 Gunther Anders pubblicava *L'uomo è antiquato*, nel quale il filosofo tedesco rifletteva sulla distanza tra coscienza individuale e sistemi tecnoeconomici del mondo moderno da cui deriva quella «vergogna prometeica» di «essere nati e non essere stati fabbricati». Se con l'industrializzazione è stato l'agire fisico a venire esternalizzato, la digitalizzazione interviene sulla sfera cognitiva. Ed è proprio per questo che la provocazione di Anders suona oggi ancora più attuale. Il paradosso è che l'uomo sta costruendo un mondo sempre meglio organizzato rispetto al quale l'uomo stesso diventa inadeguato. E forse addirittura inutile.

Allo scopo di eliminare il rischio dell'umano e di far circolare la conoscenza acquisita, di continuo sviluppiamo protocolli tecnici di azione che ci «esonerano» (Gehlen) da incombenze faticose e responsabilità eccessive. C'è chi poi suggerisce di integrare l'etica nella stessa tecnologia. Si parla allora di *roboethics* come branca specifica che dovrebbe anticipare i temi «umani» nello stesso design dell'innovazione. Ma per questa via non si accelera ancora di più il restringimento dello spazio di libertà del soggetto?

Ad avanzare è un nuovo dualismo tra la macchina e l'uomo

dove la prima diventa l'unica in grado di sapere e di decidere per la gestione di sistemi sempre più complessi, mentre il secondo, sollevato dal giogo del lavoro (almeno così si dice) potrebbe finalmente immergersi nel sogno di un *otium* illimitato, peraltro da mettere al servizio della crescita economica nella forma del consumo.

Un dualismo degno erede della società del lavoro prima e del consumo poi, che ha disarti-

KUM! FESTIVAL

Anticipiamo una sintesi dell'intervento (*L'uomo è antiquato?*) che il sociologo ed economista terrà il 15 ottobre al KUM! Festival di Ancona, progetto per la Mole Vanvitelliana della città adibita a centro di riflessioni su la cura e le sue diverse pratiche. Quest'anno il tema è «Come ripartire. Cantieri».

colato la vita quotidiana in sfere di vita contigue ma separate (l'occupazione, il tempo libero, la partecipazione politica, la famiglia, e così via) rendendo sempre più difficile, se non impossibile, la ricerca di un senso che nasce solo dalla ricomposizione dell'esistenza nella sua in-

tegralità. La domanda l'aveva già posta Simmel un secolo fa: c'è ancora spazio, nel mondo avanzato dei *big data* e della sostenibilità, per la cultura soggettiva? Per molti versi sembrerebbe proprio di no.

Anche nella contemporaneità, il soggetto non smette di aspirare alla particolarità della sua vita, ad e dentro questa, a un senso. Ma il particolare oggi appare problematico: troppo limitato, insignificante, addirittura legato a interessi di parte, incapace di stare al passo dell'universale a cui invece il nostro tempo aspira. Stesso discorso vale per la creatività. Apparentemente la nostra società esalta la diversità, la divergenza, la trasgressione. Ma la verità è che tutto viene messo sullo stesso piano e così omologato e velocemente consumato. E d'altra parte, è chiaro che con la creatività entrano il disordine, l'errore, il fallimento, il male. Così, chi oggi può ancora credere nella libertà? Non è troppo alto il costo che comporta? L'essere umano si innamora, si emoziona, coltiva interessi di parte. E sbaglia.

Tanto più che l'uomo pulsionale – protagonista del nostro tempo – si è affermato proprio in contrasto con l'idea classica di un soggetto capace di auto dominio. Ma la ricerca della perfezione non è sparita dall'orizzonte della vita sociale. Semplicemente si è spostata sulle realizzazioni tecniche che il progresso degli ultimi secoli ha reso sempre più entusiasmanti. E in effetti, le macchine, i dispositivi, gli apparati diventano ogni giorno più perfetti. Producendo una fortissima fascinazione.

È chiaro che in questo conte-

sto tutto ciò che ha a che fare con la cultura soggettiva appare povero, piccolo, insulso. Segnando una tendenza che la super-società non può che rafforzare ulteriormente.

Il divenire è un processo dialettico tra la realtà, le sue tensioni, le sue potenzialità e la capacità umana di introdurre disgiunzioni trasformative che, operando composizione inedite tra tendenze e piani diversi, permette di realizzare dei salti quantici nel divenire attraverso l'individuazione. Il sociale fondato sulla libertà è ciò che realizza questa intima caratteristica della vita umana che nessuna macchina può sostituire.

In uno dei testi più lucidi sul senso e significato dello sviluppo economico, il premio Nobel Amartya Sen (un indiano naturalizzato occidentale che però continua portarsi dietro una cultura diversa) ha formulato in poche righe il programma di un futuro possibile: «Creare [insieme] un ambiente in cui le persone, individualmente e collettivamente, siano in grado di sviluppare pienamente le proprie potenzialità e abbiano ragionevoli probabilità di condurre una vita produttiva e creativa a misura delle proprie necessità e dei propri interessi». Collegando la capacitazione allo sviluppo della libertà, Sen afferma poi che «la libertà appare sia come fine primario che come mezzo principale dello sviluppo». In una prospettiva in cui la capacitazione costituisce la base del dinamismo economico e dello sviluppo.

Tale processo può avvenire solo nel vivo dei processi sociali, culturali, istituzionali e tecnoeconomici. Ed è per questo che non possiamo in nessuna maniera dare per acquisita la libertà che invece va ripensata e riprogettata nel mondo in cui abbiamo cominciato a vivere.

È su questa base che ci troviamo oggi a dover fare una nuova scelta di civiltà. Una scelta di campo fondamentale. Cioè decidere che vale ancora la pena scommettere sulla libertà. Perché è evidente che non è affatto detto che la libertà accompagni la nostra condizione negli anni a venire. Affinché ciò avvenga, serve però una libertà qualificata, che non si riduca alla semplice libertà consumeristica che è del tutto inadeguata ad affrontare le questioni che abbiamo davanti a noi.

L'umanità attraverso le malattie

Abitudini infettive

di SERGIO VALZANIA

A pagina 188 del suo *La danza della peste. Storia dell'umanità attraverso le malattie infettive* (Torino, Bollati Boringhieri, 2021, pagine 272, euro 24, traduzione di Bianca Bertola) Charles Kenny ci fa sapere che sono già in vendita vermi che si nutrono della carne in putrefazione. Vengono utilizzati per guarire le ferite che «non rispondono bene alle cure antibiotiche». Perché in fondo la questione sta tutta lì, nella lotta continua tra le abitudini sociali e le innovazioni tecnologiche che favoriscono lo sviluppo, la crescita e la diffusione delle malattie infettive e quelle che invece le contrastano. Si tratta di un conflitto che affonda le radici nella notte dei tempi, nel quale progressi e regressi si confrontano in maniera a volte imprevedibile.

Il passaggio dalla cultura dei cacciatori-raccoglitori a quella degli agricoltori non sembra sia stata una grande idea, almeno a detta di Kenny. Le informazioni archeologiche di cui disponiamo ci dicono infatti che uno sfruttamento più razionale del terreno e l'allevamento di animali più o meno addomesticati rese possibile un aumento della disponibilità di cibo e di conseguenza una crescita della popolazione umana sulla Terra, ma questo avvenne al prezzo di un accorciamento della vita media. La creazione di consistenti nuclei di abitanti nelle città e la contiguità di vita con gli animali provocò una diffusione maggiore delle malattie infettive e quindi una più alta mortalità, soprattutto infantile.

Da allora, qualche migliaio di anni prima di Cristo, fino alla fine del Settecento la situazione non è migliorata. Città sporche, dove uomini e donne vivevano ammassati in situazioni di promiscuità tra di loro e di contiguità con animali di ogni genere, vedevano aumentare la loro popolazione per la

costante migrazione dalle campagne, non per una crescita naturale dovuta alla procreazione. In quel contesto i decessi superavano largamente le nascite. La rivoluzione industriale ha peggiorato le condizioni di vita, aggiungendo ai rischi già presenti un volume di lavoro immenso, caricato sulle spalle di tutti, bambini compresi.

In quegli anni si affaccia però anche una concezione nuova del rapporto tra società e suoi membri, delle responsabilità che il ceto dirigente ha nei confronti dei governati, mentre la scienza moderna ottiene le prime vittorie sulle malattie infettive. Migliorano igiene e nutrizione, elementi fondamentali nella lotta alla diffusione del morbo: si individua l'esistenza dei microbi e quasi contemporaneamente viene trovato in maniera sperimentale il vaccino contro il vaiolo,

che fino alla metà dell'Ottocento ha rappresentato un vero flagello per l'umanità. La vita media di uomini e donne ha cominciato allora a crescere, in particolare tra quanti risiedono in città, tanto che oggi quella degli urbanizzati risulta più lunga di quanti abitano in campagna.

Tutto bene, sembrerebbe, dato che pare abbiamo capito la lezione. Kenny ci tiene però a metterci in guardia dal farsi illusioni eccessive. Le conquiste del sapere sono importanti, come i miglioramenti delle condizioni di vita. Alcune delle nostre abitudini contemporanee sembrano però pensate apposta per aiutare la nascita e la rapida diffusione di nuove forme di infezioni.

Gli allevamenti di polli e capi da macello bovini e suini si fanno sempre più grandi, aumentando le occasioni adatte alle trasformazioni dei virus che ne consentono il passaggio dagli animali all'uomo, mentre l'uso degli antibiotici per stimolare la crescita ne abbatte le capacità terapeutiche; le concentrazioni urbane sono divenute vastissime e i trasporti non solo veloci ma anche frequentati, il virus si sposta a grande velocità. Kerry avverte che negli ultimi anni i viaggiatori internazionali sono stati circa un miliardo e duecento milioni. Nel XIV secolo la peste nera impiegò anni per arrivare dalla Cina all'Europa, il covid-19 ha coperto la stessa distanza in poche settimane.

Il problema delle malattie infettive rimarrà aperto ancora a lungo, conclude l'autore. Il covid-19 non rappresenta un'eccezione ma l'anello di una catena della quale fanno parte aids e sars. Per fortuna, aggiunge, l'umanità ha ancora ampi margini di miglioramento della propria organizzazione per lottare contro la diffusione dei virus. Per esempio allargare l'applicazione delle misure igieniche: ancora oggi 800 milioni di persone non hanno a disposizione acqua pulita, 2,5 miliardi non hanno accesso a sanitari decenti.

Migliorare la qualità della vita degli ultimi significa anche ridurre per tutti i rischi derivanti dalle malattie infettive.



Imparare a conoscersi giocando

«Empateam» di Maria Sole Aliotta

di ROBERTO CETERA

In genere in queste pagine consigliamo e recensiamo per i nostri lettori dei buoni libri. Oggi, forse per la prima volta, recensiamo un gioco. Si può fare cultura – e anche azione sociale – attraverso un gioco? Sì, si può, se il tema del gioco è quello della relazionalità. Questione ampiamente dibattuta, perché il deficit nelle relazioni è causa ed effetto di quella crisi dei rapporti umani che domina i tempi attuali, fino a prefigurare, secondo alcuni, cambiamenti antropologici in corso.

Atomizzazione dei ruoli nella società, comunicazione subita o altrimenti gridata, individualismi e particolarismi, digitalizzazione spersonalizzante, egocentrismi che spesso degenerano in narcisismo. Tutti segni di una difficoltà crescente a relazionarsi, a esprimersi in verità, e a saper accogliere e rispettare l'alterità del prossimo. Una tendenza che la pandemia e il tempo del lockdown hanno drammaticamente accelerato ed evidenziato.

Ed è stato proprio durante il tempo che ci ha costretti al chiuso di casa, che una giovane manager romana, Maria So-

le Aliotta (che non a caso opera nel settore dello sviluppo delle risorse umane) ha iniziato a interrogarsi su come poter contrastare questa tendenza non limitandosi a rimpiangere i «bei tempi andati». Ed è così che si è inventata un gioco, che ha poi prodotto e messo in commercio (per ora su Ebay, ma prossimamente nelle librerie). Si chiama «Empateam», e si può giocare in due o più persone. Segue un percorso come il gioco dell'oca, ma, a differenza di questo, serve a imparare a conoscersi e riconoscersi giocando.

Ognuno di noi ha bisogni, desideri, aspettative ed emozioni che cambiano nel tempo e che non sempre abbiamo modo di far sapere a chi ci è più vicino. Desideriamo vivere nuove esperienze insieme, ma sempre più spesso siamo frenati dalla paura di non essere compresi accettati, e ancor più lo siamo per causa di quella tendenza all'individualismo che sembra essere la cifra di questi tempi.

Il gioco si svela attraverso caselle su un tabellone, appunto come il gioco dell'o-

ca, perché se la finalità è conoscere meglio se stessi e l'altro, la comunicazione non può tagliare tutti quei segnali verbali o paraverbali che accompagnano le nostre parole, cioè quei piccoli codici che comunque restano nella parte meno consapevole sia di chi parla che di chi ci ascolta. L'ascolto attivo è dunque l'aspetto centrale del gioco: chi non indovina la domanda posta sulla carta presa dal mazzo dovrà girare la carta dell'ascolto all'altro giocatore senza poter replicare, sviluppando così una pratica dell'ascolto non più condizionata, come in genere avviene, dal ribattere energicamente alle altrui ragioni con le proprie.

Il giocatore lancia un dado e muove il proprio segnaposto in avanti di tante caselle quanti sono i numeri del dado; caselle che possono indicare: bisogni, desideri, aspettative, situazioni, emozioni, persone. Ogni giocatore deve indovinare che cosa abbia pensato l'altro circa il tema/domanda (sono oltre 600) posta nella carta corrispondente alla casella. Le

caselle «situazioni», «emozioni», e «persona» sono basate sulla pura narrazione, quindi senza bisogno di indovinare.

Vince il gioco chi arriva per primo al «Tempio della Comprensione», dimostrando così di conoscere di più l'altro. Il gioco però continuerà nella quotidianità, perché chi vince ha diritto a vedere soddisfatta una sua aspettativa nella settimana successiva, modificando e migliorando la reciproca comprensione e conoscenza. Ovviamente il gioco riesce solo se si accetta di parteciparvi con piena trasparenza e onestà.

Al momento ci sono due edizioni (con diversi range di domande) per le coppie con figli e senza figli, ma sono in progettazione anche quelle per giocare tra amici, e uno specifico per la scuola. Sembra paradossale che per riavviare il ciclo virtuoso della comunicazione interpersonale si debba ricorrere a un gioco. Ma con i tempi che corrono è sicuramente meglio un gioco divertente svolto *de visu*, che non comunicare da una stanza all'altra della stessa casa con whatsapp. Per questo l'intuizione creativa di Maria Sole Aliotta potrà risultare utile in molti ambienti, familiari e non, dove la comunicazione reciproca è in grave deficit.