

# Pagine Inattuali

I nuovi media,  
tra apocalissi, integrazioni e iperoggetti

A cura di  
Roberto Colonna

Federico II University Press



fedOA Press

Numero 11 della rivista elettronica «Pagine Inattuali»

ISSN 2280-4110

«Pagine Inattuali»

*I nuovi media, tra apocalissi, integrazioni e iperoggetti*

Ottobre 2024

Direzione:

Roberto Colonna

Comitato Scientifico:

Tommaso Ariemma (Accademia di Belle Arti di Lecce); Giancarlo Alfano (Università degli Studi di Napoli, Federico II); Daniele Barbieri (Accademia di Belle Arti di Bologna); Horacio Cerutti Guldberg (Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)); Fabrizio Chello (Università degli Studi di Napoli, Suor Orsola Benincasa); Didier Contadini (Università degli Studi di Milano-Bicocca); Serge Gruzinski (École des hautes études en sciences sociales (EHESS)); Stefano Lazzarin (Université-Jean Monnet Saint-Etienne); Mario Magallón Anaya (Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)); Armando Mascolo (Istituto per la storia del pensiero filosofico e scientifico moderno (ISPF)); Stefano Santasilia (Universidad Autónoma de San Luis Potosí (UASLP)); Giovanni Sgrò (Università degli Studi eCampus)

In copertina:

*Lo strumento essenziale per la manipolazione della realtà è la manipolazione delle parole. Se siete in grado di controllare il significato delle parole, sarete in grado di controllare le persone che devono utilizzarle* (P.K. Dick, *Come costruire un universo che non cada a pezzi dopo due giorni* (1978, 1985), in *Se vi pare che questo mondo sia brutto*, trad. it. di G. Pannofino, Milano: Feltrinelli, 2000, pp. 103-104).

Tutto il materiale pubblicato è distribuito con licenza “Creative Commons - Attribuzione” (CC-BY 4.0).

PABLO SERGIO ARIAS Y CASTREJÓN

*Il soggetto e il linguaggio virtuale:  
critica del soggetto costruito dall'intelligenza artificiale*

TRADUZIONE ITALIANA DI GIORGIA DI MARCO



## Introduzione

Nel primo libro della *Politica* di Aristotele ci imbattiamo in una frase significativa: «l'essere umano è l'unico animale dotato della parola»<sup>1</sup>. L'affermazione marca un taglio netto tra la natura e l'umano, come se quest'ultimo fosse in contrasto con l'animale. Il fare parte della natura non spiega o dimostra come e perché siamo qui, né tantomeno cosa siamo noi esseri umani; pertanto, l'umanità viene associata alla cultura, alla *polis*. Con tale concetto, Aristotele voleva differenziare gli esseri umani dagli animali, ma anche dagli schiavi, distinzione sociale all'epoca comune e che oggi sarebbe obsoleta e inutile, in quanto non esiste più. Ciò significa che l'essere umano fa parte del mondo, e quindi del regno animale, pur distinguendosi per la capacità di esprimere la sua condizione, grazie alla quale si pone al di sopra di ogni altro essere vivente. In più, la massima aristotelica afferma che gli esseri umani, in quanto entità, possiedono il *logos*: sono delle esistenze razionali che comprendono e descrivono il mondo e la realtà a partire dalle espressioni contenute in parole e simboli. Il *logos*, secondo Aristotele, crea una distinzione tra gli esseri viventi, perché umanizza gli individui e li rende soggetti.

<sup>1</sup> Aristóteles, *Política*, México: UNAM, 2012, p. 6.

Il *logos* è un potente strumento da intendere come linguaggio, ma che denota anche altri significati. Oltre a essere parola e ragione, associa e vincola le attività ai loro concetti, all'espressione e alla riflessione<sup>2</sup>. Per avvicinarci alla sua definizione, è necessario descrivere alcune delle attività di cui si occupa, come la contabilità, il calcolo, l'investigazione, la deliberazione, la decisione, la risoluzione ecc. Inoltre, il *logos* permette di discorrere, immaginare, ideare, dialogare, argomentare, criticare, astrarre, dubitare, pensare ecc. Tutto ciò ci porta ad affermare che gli esseri umani hanno caratteristiche e qualità uniche e utilizzano le proprie azioni per affermare la loro esistenza espressiva, basata sulla rappresentazione delle esperienze attraverso il linguaggio. Gli individui vengono quindi umanizzati dai linguaggi con cui si esprimono e si raffigurano<sup>3</sup>.

Ed è vero, perché gli umani abitano il mondo a partire dal linguaggio. Nominare e denominare le entità della realtà ne denota la presenza, permette di popolare il mondo con concetti, arricchire la comunità con miti, leggende e tradizioni, creare e umanizzare ogni elemento della realtà. Anche le entità naturali si umanizzano inserendovi la realtà, per esempio determinare, descrivere e spiegare il corso di un fiume con le parole lo distingue, identifica e umanizza, rendendolo così parte del mondo. Gli esseri umani, dunque, trasformano il mondo attraverso il linguaggio e il *logos* e grazie a questo straordinario strumento si configurano come esistenze espressive che concretizzano e plasmano la realtà, al fine di raggiungere l'unità e l'uguaglianza tra esperienza, mondo e rappresentazioni di questi. Tramite il linguaggio la realtà diventa una comunità ontologica: gli esseri umani sono, in sostanza, il linguaggio (*logos*) nelle situazioni<sup>4</sup>.

<sup>2</sup> Cfr., L. Zea, *Filosofía americana como filosofía sin más*, México: Siglo XXI, 2007.

<sup>3</sup> Cfr., J.D. García, Bacca, *Tres ejercicios literarios – filosóficos de antropología*, México: Anthropos, 1984.

<sup>4</sup> Cfr., E. Nicol, *Crítica a la razón simbólica*, México: FCE, 1982, pp. 223-255.

Come strumento del *logos*, il linguaggio svolge diverse funzioni, tra cui la comunicazione, ossia la capacità umana di trasmettere informazioni per mezzo di messaggi codificati in configurazioni specifiche composte da segni, significati, simboli, ecc. Di conseguenza, questa capacità avvicina sempre di più gli individui agli oggetti e alle cose della realtà, di cui si appropriano dando loro un nome che li contraddistingua. La comunicazione è dunque essenziale perché rende possibile l'espressione della realtà da parte di un soggetto. Il linguaggio espressivo, essendo comunicativo, contribuisce alla formazione della comunità storica, reale e ontologica degli umani. Il mondo, infatti, è composto da concetti, simboli, segni, significanti, significati e rappresentazioni, che insieme formano una comunità con cui si crea l'unità della realtà<sup>5</sup>.

Il linguaggio è un atto che rivela ciò che caratterizza gli esseri umani. Gli atti linguistici esprimono la situazione del mondo in cui viviamo, nel quale sono contenuti i significati che trasformano la realtà. Pertanto, l'osservazione e sperimentazione della realtà, associata ad altre entità come le macchine programmate per l'Intelligenza Artificiale, dotate di un tipo di linguaggio e comunicazione simili a quelli umani, solleva una serie di domande e perplessità: che succederebbe se gli individui perdessero la capacità di linguaggio e smettessero di comunicare la realtà e la comunità reale e storica? Cosa saremmo senza linguaggio? Gli esseri umani sono le uniche identità dotate di parola? È possibile affermarlo se li confrontiamo a una macchina o dispositivo con Intelligenza Artificiale? Cos'è l'Intelligenza Artificiale? Perché tanto clamore per questi apparecchi e artefatti meccanizzati e motorizzati, dotati di programmi che hanno modificato la vita degli esseri umani?

Per rispondere a queste domande è necessario contestualizzare Aristotele nel presente. La sua affermazione

<sup>5</sup> Cfr., J.D. García, Bacca, *Introducción literaria a la filosofía*, México: Anthropos, 2003.

risulta ormai inefficace, poiché non riesce a descrivere la contemporaneità. Oggi, infatti, non si convive solo con esseri animali e naturali, ma soprattutto con artefatti meccanici e digitali, parte del mondo virtuale e multimediale; dovremmo aggiornare la frase aristotelica, aggiungendo che gli umani non solo si distinguono dagli animali per il *logos*, ma anche dalle macchine per l'uso della parola. Però, non esistono forse macchine con intelligenza artificiale capaci di esprimere sia condizioni esterne, che la propria? L'idea che gli umani siano gli unici in grado di comunicare sembra difficile da appoggiare, dato che oggi esistono dispositivi programmati per interagire: alcuni consentono addirittura di giocare in tempo reale con altre persone e sostenere una conversazione caratterizzata da tutti i ragionamenti spontanei, comprese quelle battute che ravvivano il dialogo. Ancor più sorprendente è il fatto che le macchine dotate di intelligenza artificiale siano in grado di creare opere d'arte e scrivere libri.

Ma non è tutto. C'è un fenomeno che peggiora ulteriormente la questione: oggi stiamo assistendo all'inizio di una dipendenza e subordinazione delle persone alle macchine e dispositivi intelligenti; sembra si stia sviluppando una sorta di "fede" verso le nuove tecnologie dotate di Intelligenza Artificiale; inoltre, si comincia ad affidare alle macchine con IA alcuni compiti associati al linguaggio. Questa nuova dipendenza dall'intelligenza artificiale sta già avendo ripercussioni sul linguaggio umano e sulle relazioni interpersonali, in effetti sono state riscontrate carenze nella comunicazione e trasmissione delle esperienze legate alla realtà. Quali conseguenze potrebbero subire, dunque, l'espressione individuale e la società?

Il problema risiede nella comunicazione umana: se viene compromessa, anche il linguaggio ne risente, e così la coscienza che struttura il soggetto non può concretizzarsi. La comunicazione tradizionale non si fonda più sulla realtà, ma su una dimensione apparentemente virtuale che sta creando un linguaggio proprio. In altre parole, si stanno sviluppando delle realtà capaci di esistere

senza essere avere una comunità ontologica o storica, ostacolando così la formazione degli individui. Tuttavia, questo nuovo linguaggio è comunque in grado di esprimere idee, sentimenti, pensieri, che però sono privi di temporalità o spazialità. L'attuale maniera di comunicare si concretizza nei *meme*, prodotti della realtà virtuale costituiti da informazioni culturali e multimediali. Questi elementi mancano, appunto, di una dimensione temporale o di un legame con la realtà della comunità e si presentano sottoforma di video, immagini, audio, fotografia (.jpg) o nuovi formati gif, ecc. Il loro problema principale è che riescono a esprimere solo l'immediatezza della vita, il momentaneo, l'effimero, la mancanza di base e fondamento.

Nell'articolo susseguente si cercherà di rispondere ai dubbi e alle preoccupazioni sollevate. Si spiegherà la teoria del soggetto modellato dalla realtà virtuale e dall'intelligenza artificiale; inoltre, si analizzerà la subordinazione degli esseri umani ai dispositivi di intelligenza artificiale, causa della perdita delle capacità espressive e comunicative del linguaggio. Secondo l'ipotesi proposta, la comunicazione e il linguaggio stanno scomparendo a causa della diminuzione delle interazioni faccia a faccia, che oggi avvengono principalmente sui dispositivi mobili. Questi ultimi non richiedono di uno spazio fisico specifico, ma solo di una connessione a una rete wi-fi. Per raggiungere i nostri obiettivi e verificare la nostra ipotesi, si adotterà un metodo filosofico o maieutico, basato sulla messa in discussione del tema mediante l'argomentazione delle idee. Si utilizzeranno, inoltre, esercizi di dialettica ed ermeneutica per interpretare la realtà.

### **Il mondo della vita e il linguaggio**

Nel *Tractatus logico-philosophicus*, Wittgenstein propone questo sillogismo: «I limiti del mio linguaggio sono i limiti del mio

mondo»<sup>6</sup>. Il suo intento di rivelarci una verità che, sebbene possa essere giudicata riduzionista e deterministica, ci invita a riflettere sui limiti del linguaggio, del *logos* dell'essere umano. Nonostante l'idea della frase sia immediatamente comprensibile, e pur essendo vera, risulta più complessa di quanto sembri, poiché non si riferisce solo ai limiti del linguaggio, ma anche a quelli degli esseri umani, e quindi del mondo. Il problema è proprio qui: il mondo e i suoi limiti. Il concetto principale è che il linguaggio è il riflesso del nostro mondo. Il linguaggio non può contenere più di quello che esiste nel mondo, in quanto da quest'ultimo si genera la comunicazione: è la fonte da cui scaturiscono le nostre espressioni e gli enunciati prendono senso per poi essere esposti alla realtà. Tuttavia, occorre chiarire prima di tutto perché il mondo e la realtà sono e non sono la stessa cosa. E lo faremo qui di seguito.

Wittgenstein prosegue spiegandoci come funziona il mondo: «il mondo è la totalità dei fatti, non delle cose»<sup>7</sup>, non è costituito dai soli oggetti, ma dalle relazioni che questi stabiliscono con la realtà; un *fatto* è, appunto, una relazione tra elementi condizionanti, circostante e situazioni che interagiscono nello stesso spazio e tempo; in altre parole, il mondo è composto da avvenimenti. I *fatti* sono eventi che succedono, qualcosa che accade, che avviene, ma è necessaria la coscienza del soggetto affinché si collochino in un contesto e in determinate circostanze in grado di condizionarli e dotarli di significato e realtà, mediante cui rappresentano gli accadimenti. Usando le parole dello stesso Wittgenstein «il mondo è tutto ciò che si verifica»<sup>8</sup>. Il filosofo chiama *caso* quello che accade alle cose poste in una determinata circostanza o situazione. Per comprendere questo concetto, bisogna immaginare il mondo come un'interazione dialettica tra gli oggetti e l'esperienza della vita, nel momento in cui essi si relazionano al tutto. Vale a dire che le

<sup>6</sup> L. Wittgenstein, *Tractatus logico-philosophicus*, Madrid: Alianza Editorial, 2022, p. 123.

<sup>7</sup> *Ibidem*, p. 57.

<sup>8</sup> *Ibidem*.

single cose non costituiscono il mondo: senza relazioni, sono solo un'esistenza innegabile dell'Essere. Affinché il mondo si costruisca, le cose devono vincolarsi e interagire con i loro predicati, perché solo così rivelano gli attributi con cui possiamo caratterizzarle e distinguerle. Ma per farlo, è necessario il linguaggio.

Il mondo è, dunque, una serie infinita di relazioni che il linguaggio intesse con parole, significati e simboli. «Lo stato di cose è un collegamento di oggetti (cose)»<sup>9</sup>: il linguaggio svela queste connessioni, creando legami tra le cose e i loro attributi e condizioni, intrecciandole poi con altri oggetti. Inoltre, il linguaggio ci permette di distinguere una cosa dall'altra, a prescindere dal tipo di realtà a cui esse appartengano, che sia materiale, naturale, formale, oppure se siano la verità o facciano parte dell'immaginazione. Il mondo, quindi, è l'insieme di quegli oggetti concreti con cui la coscienza interagisce e da cui si originano i fatti: «i fatti nello spazio logico sono il mondo»<sup>10</sup>. «Il mondo si divide in fatti»<sup>11</sup>, ovvero è composto da quegli avvenimenti che succedono, risultato delle relazioni dialettiche. Inoltre, i fatti, come gli oggetti, sono sottoposti al cambiamento: quando un oggetto diventa un fatto, assume uno *stato* e si adatta alle circostanze che lo condizionano; così diventa un'entità di cui questo stato è il *caso*. In altre parole, attraverso i fatti, l'oggetto acquisisce un significato che gli permette di rappresentare il mondo e gli avvenimenti di cui è conseguenza. «Gli oggetti contengono la possibilità di tutti gli stati di cose»<sup>12</sup>. All'interno di un fatto o avvenimento, l'oggetto manifesta tutte le possibilità che ha di esistere, rivelando anche la sua accidentalità, perché mostra i diversi modi in cui può svilupparsi in determinate circostanze.

<sup>9</sup> *Ibidem*, p. 58.

<sup>10</sup> *Ibidem*, p. 57.

<sup>11</sup> *Ibidem*.

<sup>12</sup> *Ibidem*, p. 59.

Wittgenstein complica ulteriormente la nozione di mondo, paragonandolo analogicamente alla realtà: «la realtà nel suo complesso è il mondo»<sup>13</sup>. Sebbene l'idea sia più complicata di quello che appare, in un certo senso risulta vera. Il mondo coincide con la realtà perché contiene significati, esperienze, accadimenti, eventi, episodi, quotidianità, modi di vivere, rappresentazioni, comunità, linguaggi, contraddizioni ecc., e può avvenire solo nella realtà. Il filosofo definisce *immagini* gli avvenimenti del mondo e della realtà: «ci facciamo immagini dei fatti»<sup>14</sup>, ovvero, creiamo delle rappresentazioni di quello che succede e segna la coscienza e la comunità. «L'immagine è un fatto»<sup>15</sup>, è una rappresentazione, un simbolo che racchiude i significati della realtà, inserendoli in un mondo che diventa unico. I fatti all'interno di un mondo sono infiniti, però non tutti i mondi sperimentano gli stessi avvenimenti, poiché intervengono molti elementi condizionanti che collocano i soggetti in una certa situazione. «Ciò che l'immagine rappresenta è il suo senso»<sup>16</sup>: in parole più semplici, l'*immagine* è una costruzione *logica* che caratterizza gli oggetti, costituita da dei significati, segni, rappresentazioni, idee, ma soprattutto è collegata alla realtà, o meglio, in *Stato di cose*, ovvero disposta a essa.

Per introdurre la riflessione sul tema che ci riguarda, è importante ribadire che il linguaggio è il mondo e, di conseguenza, la realtà. «La proposizione costruisce un mondo»<sup>17</sup>: è un'asserzione, un enunciato, un giudizio, un'asseverazione, una frase con una struttura sensata. «La proposizione è un'immagine della realtà»<sup>18</sup>, quindi una rappresentazione. «La realtà deve essere fissata mediante la proposizione»<sup>19</sup>, l'enunciato si esprime e organizza in

<sup>13</sup> *Ibidem*, p. 63.

<sup>14</sup> *Ibidem*, p. 62.

<sup>15</sup> *Ibidem*.

<sup>16</sup> *Ibidem*, p. 64.

<sup>17</sup> *Ibidem*, p. 77.

<sup>18</sup> *Ibidem*, p. 76.

<sup>19</sup> *Ibidem*, p. 77.

base realtà, la quale agisce come norma unificatrice dei segni che conducono ai significati. «Il pensiero è la proposizione dotata di senso»<sup>20</sup>, poiché contiene il soggetto che afferma parti di realtà. «La totalità delle proposizioni è il linguaggio»<sup>21</sup>, in quanto il linguaggio conserva al suo interno fatti e avvenimenti che danno significato ed esistenza al mondo e alla realtà dei soggetti.

Abbiamo già accennato brevemente che, attraverso il linguaggio, gli esseri umani diventano soggetti. Quando si parla di “soggetti”, ci si riferisce alla parte della coscienza degli esseri umani in grado di esprimere la realtà e l’esistenza. Per cui, il linguaggio è necessario per trasformare le persone in soggetti, poiché è tramite esso che la coscienza si identifica e si riconosce nel mondo. Mediante il linguaggio, il soggetto diventa un *essere presente* che esiste a partire dalla sua coscienza e interagisce con le cose e le persone. La coscienza genera il soggetto perché questa si sottopone alla realtà del mondo, ossia ai fatti e agli avvenimenti che prendono significato grazie al linguaggio. Questi avvenimenti o fatti danno senso alla coscienza, la quale, facendo esperienza diretta con il mondo, attribuisce a sua volta significato ai fatti, o come afferma Wittgenstein, produce e crea *immagini* di questi *fatti*. Il linguaggio, dunque, è l’insieme dei fatti che sono stati isolati e si sono poi modellati in proposizioni o espressioni attraverso segni e rappresentazioni, sempre in relazione alla coscienza e in connessione con altri oggetti, legati alle loro possibilità. Pertanto, possiamo affermare che i fatti sono parte del linguaggio e creano il mondo, un mondo che è determinato da questi. Di conseguenza, i fatti che compongono il mondo sono gli stessi che formano il linguaggio e la coscienza dei soggetti. Ne deriva che il limite del linguaggio corrisponde alla quantità di fatti che accadono: più fatti o avvenimenti si verificano, meno limitato sarà il mondo; al

<sup>20</sup> *Ibidem*, p. 76.

<sup>21</sup> *Ibidem*, p. 74.

contrario, meno sono i fatti e più saranno i limiti del mondo, e lo stesso principio vale per la coscienza.

Quando la coscienza, attraverso il linguaggio, riconosce sé stessa come esistenza, identifica l'essere umano e comprende così che fa parte di un mondo inserito a sua volta nella realtà. «Il mondo e la vita sono una e la stessa cosa»<sup>22</sup>. È qui che scompaiono i limiti, perché il mondo è composto da avvenimenti, rappresentazioni, fatti, cose, episodi, eventi, miti, leggende, simboli, sensi e altro ancora. Questo è possibile perché «io sono il mio mondo»<sup>23</sup>, ogni vita è linguaggio, ogni persona è linguaggio, ed è un mondo. Esiste un detto popolare che esemplifica il pensiero di Wittgenstein: “ogni testa (persona) è un mondo, e ogni mondo è diverso”. Il proverbio riassume la teoria del *Tractatus*, secondo cui ogni essere umano, inteso come un mondo a sé, è limitato dai propri avvenimenti, fatti e circostanze. Nessuno può parlare di avvenimenti che non ha vissuto. Nessuno può andare al di fuori della sua esperienza. Per esempio, non posso descrivere un intervento chirurgico in una sala operatoria se nel mio mondo quell'evento, quel *fatto*, quell'avvenimento non è accaduto. Non sono neanche stato in Cina, per cui non conosco quel Paese, e non posso parlare di ciò che non conosco. Il mio *linguaggio* mi limita, perché limitati sono il mio *mondo* e i miei *fatti*. Anche in natura esistono limiti, di conseguenza il linguaggio ne presenterà sempre, perché non si può essere recettori di ogni cosa che accade, ma solo di ciò che ha significato per noi e ci serve per convivere nella comunità. Non parlare di un fatto vuol dire che non è presente nel mio mondo. Linguaggio e mondo riflettono la vita degli esseri umani, che è fatta di incidenti, situazioni, eventi, tristezza, allegria, coraggio, contraddizioni, di limiti e altro ancora.

Ci chiediamo, dunque: l'Intelligenza Artificiale, dotata di linguaggio e capace di scrivere libri, possiede davvero un mondo

<sup>22</sup> *Ibidem*, p. 123.

<sup>23</sup> *Ibidem*.

proprio? A cosa si riferisce il concetto di “intelligenza” quando si parla di Intelligenza Artificiale? Perché è “artificiale”? L’Intelligenza Artificiale è una verità che comprende? È capace di produrre una realtà?

### **Il mondo della vita e l’Intelligenza Artificiale**

«Si cercherà di scoprire come far sì che le macchine utilizzino il linguaggio, formino astrazioni e concetti, risolvano tipi di problemi ora riservati agli esseri umani e migliorino sé stesse»<sup>24</sup>. Nell’estate del 1956, nello stato del New Hampshire, Stati Uniti, fu realizzato un progetto di ricerca presso il Dartmouth College nella città di Hanover, conclusosi l’anno successivo, nel 1957. Il progetto prese il nome di *Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence* e aveva l’obiettivo di studiare l’intelligenza programmata nelle macchine e nei dispositivi per lo sviluppo di applicazioni. L’evento riunì personalità di spicco in diverse aree delle scienze naturali e delle tecnologie. In particolare, la proposta sulle nuove tematiche di informatica da sviluppare fu formulata da scienziati di fama (John McCarthy, Marvin L. Minsky, Nataniel Rochester y Claude E. Shannon) che provenivano da discipline come l’informatica, la medicina, la matematica, la neurologia, l’ingegneria, eccetera.

In questa occasione è apparso per la prima volta il termine “Intelligenza Artificiale”, proposto da uno degli organizzatori, John Claude McCarthy. La conferenza si concluse con una risoluzione in cui vennero messe per iscritto in un documento di diciassette pagine, le basi e gli obiettivi dei nuovi progetti. Tuttavia, ci è pervenuto solo un riassunto del documento, pubblicato nel volume 27, numero 4 del 2006 della rivista *AI Magazine*, specializzata nella divulgazione di tematiche legate all’intelligenza artificiale. La rivista offre l’abstract che sintetizza le

<sup>24</sup> J. McCarthy, M.L. Minsky, N. Rochester, C.E. Shannon, *Una propuesta para Dartmouth el proyecto de verano de investigación sobre inteligencia artificial*, USA: AAAI (Association for the Advancement of Artificial Intelligence), 2006, p. 12.

conclusioni e le direzioni di ricerca, e introduce nuovi concetti e approcci di studio. Il progetto era orientato verso la creazione di macchine capaci di imitare il cervello umano e programmate per riuscire a eguagliare o persino superare l'azione di estrazione, cercando di riprodurre l'intelligenza.

Si voleva rendere le macchine capaci di funzionare autonomamente, grazie a delle connessioni tra dati in grado di risolvere problemi e prendere delle decisioni con un alto grado di esattezza e un margine di errore minimo. Inoltre, prevedevano che le macchine potessero sviluppare delle conoscenze e agire su queste per generarne di nuove. La sfida era iniziare a studiare il linguaggio, il che portò allo sviluppo di nuovi studi in neurolinguistica, psicolinguistica, fisiolinguistica, nel tentativo di «scoprire come far sì che le macchine utilizzassero il linguaggio, formassero astrazioni e concetti»<sup>25</sup>. Le macchine dovevano essere in grado di imitare gli esercizi del *logos*, emulando quindi i processi neuronali del cervello, per esempio, la formulazione di parole e concetti interconnessi, al fine di produrre testi guidati da una razionalità tecnicizzata. Questo avrebbe permesso ai dispositivi di ordinare il mondo e la realtà in modo esatto e oggettivo, stabilendo una comunicazione. Ma inseriamo Aristotele nel contesto attuale per verificare se il suo pensiero è ancora valido e se si può confermare oggi che *gli esseri umani sono gli unici, tra gli animali e le macchine, ad avere la parola*. Come abbiamo visto, nel 1956 la situazione era già complessa, ma più di mezzo secolo dopo è diventata ancora più intricata.

Nell'abstract pubblicato dalla rivista *AI Magazine*, sono riassunte in sette punti le informazioni della conferenza di Dartmouth: li utilizzeremo per esporre cosa si intende per IA e proporre una definizione. Avvertiamo che ci concentreremo solo sugli aspetti rilevanti per il dialogo e la riflessione sull'IA e il linguaggio. I punti sono: 1. *Computer automatici*. 2. *Come programmare*

<sup>25</sup> *Ibidem*.

*un computer per usare un linguaggio? 3. Reti neurali. 4. Teoria della potenza di calcolo. 5. Automiglioramento. 6. Astrazioni. 7. Casualità e creatività*<sup>26</sup>. Nel punto 1 si teorizza l'automatizzazione dei computer, cioè come renderli autosufficienti e capaci di risolvere problemi senza l'intervento umano. Creare dunque macchine che, da un certo punto in poi, non abbiano più bisogno della mano umana e che siano in grado di aggiornare e rinnovare automaticamente programmi e funzioni. Nel punto 2, invece, ci si chiede come fare in modo che i computer utilizzino un linguaggio capace di cogliere la realtà e produrre astrazioni, al fine di generare parole e imitare i processi che avvengono nel cervello quando si sviluppano concetti e categorie, come le immagini. Tuttavia, è importante precisare che un cervello sano non corrisponde a un *logos* istruito. Infatti, essendo uno strumento umano, il *logos* ha un funzionamento complesso che coinvolge la dialettica, le sensazioni, l'intuizione, la passione ecc. Questi elementi dialogano senza ridursi a cose materiale, poiché sono influenzati da fattori condizionanti e circostanze, e sono prodotti in relazione alla coscienza. Il punto 3 risulta molto interessante: spiega che per far produrre un linguaggio a una macchina è necessario studiare il cervello e le reti che connettono i neuroni durante la formulazione dei concetti. Risulta strano, però, che non si approfondisca la formulazione delle idee, visto che noi esseri umani pensiamo con parole e concetti che ci permettono poi di costruire i discorsi della realtà. Difatti, le idee si esprimono e compongono con le parole. I successivi punti 4,5,6 e 7 delineano proiezioni alquanto utopiche, basate sul desiderio di umanizzazione della macchina. Viene anche affrontato il tema della creazione di applicazioni che rendano le macchine intelligenti in grado di produrre cambiamenti e trasformare la realtà attraverso le loro azioni.

Gli scienziati presenti alla conferenza di Dartmouth non hanno mai dubitato della concretezza del loro progetto, ma

<sup>26</sup> *Ibidem*, pp. 12-14.

riconoscevano che all'epoca la realtà non era ancora tecnologica. Ammisero così che, almeno fino a quel momento, sarebbe stato impossibile portare a termine ciò che immaginavano, in quanto non c'erano gli strumenti sufficienti per programmare delle macchine che imitassero e uguagliassero le attività del cervello umano. A tal proposito, alla fine del punto 1 si afferma: «la velocità e capacità di memoria dei computer attuali risultano insufficienti per simulare molte delle funzioni superiori del cervello umano»<sup>27</sup>. Si nutriva già, però, il desiderio di creare delle connessioni nei computer, simili alle reti neuronali, in modo da permettere alle macchine di svolgere le attività tipiche dell'*intelligenza* umana, ma con maggiore precisione e senza ambiguità. Lo scopo era rendere i computer capaci di decidere, fare una scelta, un calcolo, una creazione, dando l'impressione che il risultato fosse frutto dell'operato umano. Si mirava, dunque, allo sviluppo di macchine intelligenti in grado di confondere le loro azioni con quelle umane, ma in una versione perfetta, senza errori. Per farlo, era necessario progettare un programma che riproducesse le complesse strutture di connessione del cervello. Questo avrebbe portato all'umanizzazione delle macchine e tecnificazione del mondo.

È stato il rinomato informatico John McCarthy a fondare il dipartimento di ricerca sull'intelligenza artificiale. Il settore, al quale fu assegnato il nome di IA, aveva l'obiettivo di sviluppare macchine intelligenti con capacità affini a quelle umane<sup>28</sup>. Dopo la creazione del dipartimento IA, molti ricercatori di diverse parti del mondo si sono interessati al campo dell'intelligenza artificiale e ne hanno dato le seguenti definizioni: «l'interessante compito di far pensare i computer»<sup>29</sup>, «lo studio delle facoltà mentali attraverso l'uso di

<sup>27</sup> *Ibidem*, p. 12.

<sup>28</sup> Cfr., J. McCarthy, M.L. Minsky, N. Rochester, C.E. Shannon, *Una propuesta para Dartmouth el proyecto de verano de investigación sobre inteligencia artificial*, cit., p. 14.

<sup>29</sup> J. Haugeland, *La inteligencia artificial*, México: Siglo XXI, 2003, p. 9.

modelli computazionali»<sup>30</sup>, «un campo di studio che si concentra sulla spiegazione e l'emulazione di comportamenti intelligenti in funzione di processi computazionali»<sup>31</sup>, «lo studio su come far eseguire ai computer compiti che, per il momento, gli esseri umani svolgono meglio»<sup>32</sup>. Nel punto 5 si parla dell'automiglioramento, concetto secondo cui le soluzioni o decisioni proposte da una macchina sarebbero prive di errori, falsità o menzogna, ovvero capaci di superare la fase di giudizio e scelta usata dagli esseri umani. A mio avviso, tale prospettiva è improbabile, poiché il cervello umano non può evitare di essere influenzato dalla situazione in cui si trova quando prende una decisione. Se una macchina pretende di fare una valutazione o risolvere un problema senza essere condizionata dalle circostanze, sta facendo esattamente il contrario del cervello umano. Di conseguenza, l'intelligenza artificiale non vuole imitarlo, ma piuttosto superarlo, eliminando la componente sensibile ed espressiva del processo decisionale, annichilendo la possibilità di errore: questo è il vero significato di "automiglioramento". Potrebbe sembrare la trama di film di fantascienza, ma l'intenzione è proprio quella di superare le attività e pensieri dell'essere umano con dei programmi che funzionino come un cervello privo di sensibilità, e che siano capaci di produrre altri programmi adattabili alle necessità, senza commettere errori.

L'IA può avere tante definizioni, ma tutte convengono su degli aspetti fondamentali che ci permettono di capire meglio il concetto e richiamano alcune delle azioni che consentono alle

<sup>30</sup> B. López Takeyas, *Introducción a la Inteligencia Artificial*, in < <https://nlaredo.tecnm.mx/takeyas/Articulos/Inteligencia%20Artificial/ARTICULO%20Introduccion%20a%20la%20Inteligencia%20Artificial.pdf> > (data di ultimo accesso 30 ottobre 2024. Da questo momento in poi, tale indicazione sarà considerata sottintesa per tutti i link riportati), México: Instituto Tecnológico Nuevo Laredo, p. 1 .

<sup>31</sup> *Ibidem*.

<sup>32</sup> *Ibidem*, p. 2.

macchine computerizzate di svolgere i loro compiti. Non abbiamo nulla contro l'IA, né la giudichiamo buona o cattiva; sono l'uso e i miti che si sono sviluppati attorno a essa a causare disinformazione, conflitti e contraddizioni. Per esempio, settori come la medicina e la criminologia hanno saputo trarre vantaggio dall'IA per quanto riguarda il trattamento dei processi mentali, come la funzione neurale nelle relazioni complesse impiegate per ragionare, o il riconoscimento facciale per mezzo di algoritmi con un calcolo metodico dei modelli. Nelle aree umanistiche, invece, ci si affida all'intelligenza artificiale per redigere lavori e libri privi di originalità. Questo avviene perché l'IA si basa su dati e parole inseriti tramite programmi e, di conseguenza, si limita a combinarli senza ideare nuove possibilità. Tutto si riduce alla connessione e combinazione delle informazioni che sono in essa programmati.

Le strategie più conosciute per il funzionamento dell'IA sono l'algoritmi e l'euristica: si tratta di scorciatoie che la mente mette in atto per arrivare a delle soluzioni, mediante la selezione e lo scarto dei dati. Tuttavia, esistono anche altre strategie, come la selezione di informazioni, la ricerca di soluzioni, la robotica, i procedimenti di ricerca ecc., che possono: 1) valutare la possibilità, 2) analizzare la disponibilità dell'oggettività, 3) riconoscere i modelli, 4) dare soluzioni, 5) identificare gruppi e sottogruppi, 6) misurare qualitativamente le similitudini, 7) conoscere le lingue naturali o ordinarie, così come la lingua scritta, la semantica, il lessico, la morfologia e la fonetica, 8) meccanizzare il movimento autonomo, 9) possedere Reti Neuronal, ossia sistemi di calcolo strutturati mediante una rete di processori, 10) emulare i processi mentali o del cervello, 11) avere dati di informazioni, 12) avere autonomia decisionale<sup>33</sup>.

<sup>33</sup> Cfr., M. Carabantes López, *Inteligencia artificial lingüística perfecta: efectos sobre la autopercepción del ser humano*, in «SCIO Revista de filosofía», n. 18, 2020, pp. 207-234.

Quindi, cosa intendiamo per IA? Si tratta di una disciplina dell'informatica e del *computer science* che studia le funzioni e i comportamenti del cervello umano come l'intelligenza, il ragionamento, l'analisi, il pensiero e la riflessione con il fine di riprodurli, secondo le circostanze, nelle macchine digitali computerizzate e robotizzate, capaci di agire autonomamente. Il suo scopo è emulare le facoltà del *logos* e superare la condizione umana grazie alla creazione di un linguaggio proprio. Riteniamo, pertanto, che l'IA stia studiando il modo di sviluppare nelle macchine questo *logos* o qualcosa che gli si avvicini il più possibile.

3.2.- «Si può ipotizzare che gran parte del pensiero umano consista nel manipolare le parole secondo regole di ragionamento e di congettura»<sup>34</sup>.

Queste parole compaiono nel punto 2, dove si cerca di rispondere alla domanda «Come si può programmare un computer per usare un linguaggio?»<sup>35</sup>. Il linguaggio umano viene ridotto a essere la manipolazione delle parole secondo un insieme di regole, leggi e principi che generano le idee e i pensieri dell'individuo. Purtroppo, tale semplificazione spiega in maniera molto limitata il funzionamento del *logos* in interazione con la realtà. Il *logos* è un grande mistero e non è stato ancora chiarito come le parole possano emergere dai processi organici. Non possiamo negare che l'IA, per affermarsi nella realtà, ha dovuto introdurre i propri concetti che la identificano e le permettono di spiegarsi per essere capita e appresa. Nonostante ciò, è riuscita a creare nuove categorie che la riconoscono come una realtà virtuale, per esempio internet, i media analogici ed elettronici, la radio digitali, la telefonia wireless, le videochiamate, e ovviamente l'invenzione più riuscita: il *meme*. Si tratta di una nozione avanzata da Richard Dawkins, che definisce

<sup>34</sup> Cfr., J. McCarthy, M.L. Minsky, N. Rochester, C.E. Shannon, *Una proposta para Dartmouth el proyecto de verano de investigación sobre inteligencia artificial*, cit., p. 12.

<sup>35</sup> *Ibidem*.

il *meme* come un elemento culturale capace di propagare le conoscenze di una persona o di una situazione, da un individuo all'altro<sup>36</sup>. Il suo funzionamento si basa sulla teoria mimetica – spiegata nella teoria della forma di Platone e in quella poetica di Aristotele – la quale consente la replica di elementi significativi della società a livello superficiale. Difatti, il *meme* è un linguaggio rappresentativo attraverso cui si mimano e imitano i comportamenti umani, inseritosi nella realtà virtuale sottoforma di multimedia come video, audio, foto o jpg, gif, ecc. Questo elemento, però, è atemporale e basato sull'immediatezza: non rappresenta una realtà completa, ma solo frammenti di situazioni e circostanze capaci di essere ricreate in un ambiente virtuale. Un *meme* privo di contesto risulta incomprensibile e difficile da spiegare. Eppure, i *meme* hanno il potere di ridurre le conoscenze e l'informazione in un unico elemento.

Lasciando da parte per un momento il discorso, iniziamo a interrogarci sull'intelligenza artificiale. Ci sono delle domande in sospenso che emergono immediatamente e che riguardano la sua denominazione: l'intelligenza artificiale è davvero “intelligente”? A cosa si riferisce esattamente il concetto di *artificiale* nell'IA?

L'intelligenza umana agisce in rapporto reciproco con le sensazioni, si potrebbe persino affermare che è subordinata alla sensibilità: c'è perché esiste la sensibilità, e viceversa. «La funzione del dato sensibile non è quella di porre un problema all'intelligenza, ma di essere la via di accesso alla realtà»<sup>37</sup>. Il lavoro dell'intelligenza consiste nel separare, organizzare, guidare, orientare, dividere, identificare, particolarizzare, problematizzare e risolvere tutti i dati e le contraddizioni della realtà che vengono registrati dalla nostra sensibilità. Grazie all'intelligenza la realtà non appare disordinata e senza unità, in quanto si occupa di farcela immaginare o

<sup>36</sup> Cfr., G. Pérez Salazar, A. Aguilar Edwards, M.E. Guillermo Archilla, M. Ernestina, *El meme en internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir del Harlem Shake*, México: Argumentos, 2014.

<sup>37</sup> X. Zubiri, *Sobre la realidad*, Madrid: Alianza Editorial, 2021, p. 18.

organizzare logicamente; infatti, sappiamo che il mare non si trova sopra gli alberi o che le radici e i cereali non nascono dalle pietre. L'intelligenza si sottomette alle sensazioni, ed è evidente che queste ne necessitano per dare forma a quello che percepiscono. La costruzione della realtà è dunque dettata dalle sensazioni umane: per esempio, una persona in un centro commerciale capta i colori dei grandi magazzini, le pubblicità, i suoni, le promozioni, le canzoni, gli individui e i loro gesti. Uomini e donne che seguono il ritmo di una continua melodia pubblicitaria. I nostri sensi registrano la realtà, una realtà fatta, appunto, di quelle percezioni raccolte dalla vista, l'udito, il tatto, ecc., e che costruiscono uno scenario in cui si presentano come possibilità. Per fare in modo che questo avvenga, l'intelligenza interviene sui dati percepiti. «La sensibilità è di per sé una via, la via d'accesso degli esseri umani all'intelligenza e in generale alla realtà»<sup>38</sup>. Quest'ultima stimola l'intelligenza a penetrare negli esseri umani. Comprendere è quindi l'azione che permette di distinguere e differenziare ogni dato sensibile, costruendo una realtà uniforme e ordinata e collocando in ogni sua dimensione le diverse entità in base alla loro natura immaginata, reale o materiale. «L'intelligenza, che può fare altre cose, come elaborare idee, concetti generali, affermazioni, ragionamenti complicati»<sup>39</sup>. In conclusione, affinché esista l'intelligenza deve esserci una sensibilità che percepisca la realtà, perché, come detto in precedenza, la realtà contiene mondi che rappresentano la fonte della nostra esperienza e sensibilità. Pertanto, l'intelligenza non richiede solo di un sistema di sensazioni, ma anche di un mondo dove costruire la realtà, che si esprime nel linguaggio.

Il linguaggio e il pensiero non si riducono a *manipolare parole e concetti*, né nascono da regole di *ragionamento e regole di congettura*, bensì da una dialettica fra vari elementi, in cui influiscono persino la

<sup>38</sup> *Ibidem*.

<sup>39</sup> *Ibidem*, p. 20

temporalità, il luogo, lo spazio geografico, fisico, materiale; vale a dire che il linguaggio ha bisogno di un mondo con sensibilità e soprattutto intelligenza. Possiamo quindi affermare che le macchine non sono intelligenti perché non possiedono un mondo proprio: non creano una realtà, né producono arte, e non lo possono fare perché non possiedono esperienze e sensibilità. L'intelligenza artificiale, dunque, è difficilmente paragonabile a quella umana, poiché a differenza di quest'ultima, non dipende dalla sensibilità e dal mondo della vita. Per questa ragione, L'IA non può creare una realtà<sup>40</sup>.

Vediamo ora a cosa rimanda la nozione di artificialità. Tale concetto dipende da quello d'*arte*, che nella poetica di Aristotele non è diverso dalla *techné*, poiché entrambi si rifanno a un tipo di attività umana applicata agli oggetti naturali la quale, per mezzo di principi, ne trasforma la materia e forma. Per esempio, il tavolo non nasce dall'albero ma dalla *techné* o *arte*, cioè da principi e azioni. Alcuni oggetti, infatti, si originano da una serie di *marchingegni* ed espedienti che guidano e orientano le azioni per creare artefatti dotati di una loro utilità. La *techné*, o l'arte, permette ai principi creativi e produttivi di integrarsi ad altri principi, al fine di creare significati che siano utili. Di conseguenza, questi oggetti hanno origine nell'arte, nell'artificiale, cioè nell'opposto del naturale. Se il concetto di artificialità si realizza, quello di intelligenza non raggiunge il suo scopo e mostra, inoltre, di non avere nulla di naturale, poiché la sua causa d'origine risiede nell'arte, nei *marchingegni*, nell'artificiale. La realtà delle macchine è difatti artificiale, in quanto non nasce in natura e non esiste di per sé; al contrario, richiede delle applicazioni tecniche perché funzioni. In altre parole, per far sì che la realtà artificiale esista, è comunque necessaria la coscienza umana.

<sup>40</sup> Cfr., A. Miranda Márquez, *Inteligencia Artificial demasiado humana (aún): arte y tecnología*, in «Revista digital universitaria», vol. 21, n. 8, 2020, pp. 1-8.

### **L'intelligenza artificiale e il linguaggio**

«Agisci soltanto secondo quella massima che, al tempo stesso, puoi volere che divenga legge universale»<sup>41</sup>. Per concludere la nostra discussione e risolvere quanto ci siamo proposti di dimostrare riguardo agli effetti del linguaggio, le relazioni sociali e gli esseri umani e le conseguenze che queste presentano nella comunità, dobbiamo elencare alcune mansioni attualmente svolte con l'IA e la tecnologia. Tali attività possono contraddire quanto proposto durante la conferenza di Dartmouth, e soprattutto l'etica di Kant, basata su azioni degne di diventare universali esempi di umanità. Per il filosofo, dobbiamo agire secondo valori morali capaci di rafforzare i legami che mantengono unita la comunità umana, perché le azioni realizzate senza tener conto di ciò, sono il motivo per cui si sta perdendo ogni tipo di relazione e comunicazione. E questa è la causa, secondo noi, della nascita della crisi attuale. Esporremo, quindi, alcuni problemi causati dall'IA e i suoi effetti sugli esseri umani e il linguaggio.

Il facile accesso agli strumenti di intelligenza artificiale permette agli utenti di creare quei video (*meme*) che vediamo sempre più spesso su internet. Difatti, per ottenere informazioni e dati dai computer basta un banale motore di ricerca come Google, Bing, Firefox, Microsoft Edge o qualsiasi altro disponibile in rete. L'accesso all'intelligenza artificiale avviene semplicemente dando dei comandi a un dispositivo mobile o computer. Ogni dubbio può essere subito risolto con il cellulare: facciamo una richiesta e in pochi secondi si ottiene una risposta, a volte accurata, altre volte meno. Inoltre, possiamo chiedere all'IA di svolgere un lavoro accademico o scolastico, come la realizzazione completa di un compito. Anche i bambini, come vediamo in alcuni video, usano

<sup>41</sup> I. Kant, *Fundamentación para una metafísica de las costumbres*, Madrid: Gredos, 2010, p. 39.

L'IA per risolvere operazioni matematiche molto facili. Ma ancor più sorprendente, e allo stesso tempo grave, è sapere che alcuni insegnanti utilizzano i *meme* durante le loro lezioni. Ricordiamo che questi elementi sono circostanziali, ma soprattutto immediati e istantanei, tanto da non necessitare di una spiegazione. In tal maniera, l'insegnamento non adempie alla sua missione, rischiando di essere immediatamente dimenticato; in più, se un *meme* non viene spiegato, non si può estrarne alcuna emozione. Anche alcuni psicologi usano i *meme* durante le sedute terapeutiche, trascurando però tutto il bagaglio sensibile ed emozionale dei pazienti, e privando coloro che hanno bisogno di una visita o consulto della possibilità di analizzare il proprio stato emotivo. Per di più, internet è pieno di ricerche basate unicamente sull'informazione libera, prive di un apparato critico, argomentazioni, o discussioni: si tratta di semplici lavori informativi. L'informazione e le conoscenze sembrano non appartenere più a nessuno ed essere di dominio pubblico. Effettivamente, l'intenzione iniziale era proprio questa, motivo per cui per ogni problema ci si rivolge a San Google o il Dottor Wikipedia. Tuttavia, l'informazione libera di internet, spesso, non possiede i fondamenti necessari per giustificare determinati argomenti.

L'intelligenza artificiale ha modificato i modi di vivere degli esseri umani, fino a trasformarli. Internet offre oggi una comodità e una facilità di accesso alle conoscenze e informazioni tali da non stimolare più l'uso della memoria: si è persa l'abilità di ricordare e preservare usi e costumi. Ed è ovvio che senza la memoria non può esistere la storia, né tantomeno una coscienza storica. Senza storia non c'è comunità e senza comunità non c'è alcuna conoscenza in grado di rendere l'essere umano consapevole del mondo o della realtà; siamo sempre più indifferenti, proprio perché le macchine intelligenti favoriscono la sostituzione delle relazioni sociali con l'individualità. Il cellulare ha isolato le persone dal mondo e dagli altri, alimentando il disinteresse per il contesto in cui vivono e portandole a immergersi nella propria soggettività: si distaccano dal

mondo indossando le cuffiette, si concentrano su questioni irrilevanti su internet e ignorano tutto ciò che succede nella realtà. Ovviamente, anche l'immaginazione e la creatività risentono di tutto ciò.

Il soggetto plasmato dalle reti sociali e dall'IA è egoista, in quanto vive nel suo mondo virtuale preconfigurato e privo di elementi reali. Crede che la sua soggettività rappresenti il mondo intero e che tutti si debbano adeguare alla sua realtà, il che diventa un ostacolo quando interagisce con il mondo reale. Così, l'individuo sviluppa l'infelicità, in quanto privo di parole e legami che creano e formalizzano le relazioni. Infatti, Aristotele già ci aveva spiegato che il *logos*, la parola, la ragione ci umanizzano, attraverso di essi ci esponiamo al mondo, tessiamo la comunità umana e ci relazioniamo agli altri. In mancanza del linguaggio come vincolo alla realtà, alla comunità e agli esseri umani, l'individuo si costruisce in maniera egocentrica e infelice, perché non riconosce né identifica nulla che lo leghi e ancori al mondo, a una realtà che non sia quella virtuale.

L'intelligenza artificiale, le nuove tecnologie e media hanno proposto un modo di comunicare all'apparenza più semplice e immediato. In realtà, non è proprio così: ormai la comunicazione non avviene più faccia a faccia, frontalmente, per cui non sappiamo se ciò che si comunica è reale, sicuro, vero oppure falso. Una delle caratteristiche sostanziali della comunicazione tra individui è la possibilità di vedere il viso e le espressioni facciali del nostro interlocutore, che indicano come sta ricevendo il messaggio. Oggi, però, la comunicazione si realizza per mezzo di un messaggio vocale o di un testo spesso scritto male da un presunto correttore automatico, dato che non si presta più attenzione alla formulazione delle frasi. Inoltre, è stato dimostrato che bambini e adolescenti tendono a passare molte ore sul cellulare, perdendo tempo a guardare brevi video in cui l'effimero prende il sopravvento sulla vita reale. Così, le relazioni tra gli individui si perdono. I giovani mostrano una dipendenza da giochi, applicazioni e dal cellulare,

arrivando persino ad avere comportamenti violenti se l'uso dei dispositivi viene limitato. Piattaforme come Facebook, Instagram o Twitter (attualmente chiamato X) permettono di creare un profilo prefigurante la persona che non siamo ma sogniamo di essere, trasformando quella dimensione virtuale in un'illusione della realtà. E cosa dire del metaverso in cui è possibile addirittura farsi una vita, possedere una macchina, case, terreni e molte altre cose che nella realtà non si potrebbero avere, oppure di modificare la propria immagine e corporatura, creando così un mondo fatto di falsità. «Attraverso i sistemi tecnologici, scientifici, comunicativi, informatici, mediatici e le reti sociali come Instagram, Twitter, Whatsapp, Facebook, Telegram..., che hanno virtualizzato e reso più speculativi l'economia, le scienze umane e naturali, l'arte, la cultura, le relazioni sociali, hanno messo in crisi la filosofia e gli esseri umani»<sup>42</sup>.

In questi tempi, le parole di Kant sembrano essere inutili, come cadute nell'oblio, ma non possiamo dimenticarle. Bisogna resistere all'assalto delle nuove forme di comunicare e tornare di nuovo al dialogo con gli altri per capire come sono e come costruiscono il loro mondo. È necessario insistere sull'importanza delle nostre azioni perché con esse responsabilizziamo l'umanità e riveliamo nuove capacità da sviluppare. «La legge morale deve valere per ogni essere razionale»<sup>43</sup>. Ogni azione, infatti, esprime quanta umanità abbiamo e quanta ne stiamo perdendo e trasformando. L'obiettivo è quindi agire secondo regole morali buone e coraggiose per far capire agli altri che anche loro possono farlo, ovunque si trovino nel mondo. Nella *Fondazione*, Kant sostiene che gli esseri umani sono capaci di esercitare giudizio, compiere azioni, prendere decisioni o fare scelte, anche quando si trovano nella falsità, nell'errore e nella menzogna, sia che agiscano

<sup>42</sup> A.M., Magallón, *Filosofía, religión espiritualidad: política, poder y mística en la era global*, in «CIALC/UNAM», 2022, p. 71.

<sup>43</sup> I. Kant, *Fundamentación para una metafísica de las costumbres*, cit. p. 29.

consapevolmente o meno. Questa capacità è data dalla volontà<sup>44</sup>, un elemento che una macchina difficilmente può possedere.

Quante volte abbiamo sentito notizie riguardanti l'IA e la tecnologia in cui non esistono colpevoli o responsabili per i crimini compiuti dalle macchine intelligenti? Per esempio, i casi di *cyberbullismo* causa del suicidio di bambini e adolescenti i quali, non essendo accettati dalla realtà o dalle reti, attentano alla loro vita. In questi casi non c'è nessuno da giudicare come colpevole, né modo di fermare quella depressione o stato d'ansia delle vittime. Possiamo anche prendere d'esempio le frodi subite sulle reti sociali, rimaste anche queste senza un colpevole a causa della semplicità con cui si possono creare profili falsi e farli passare per veri. L'IA è involucrata anche in episodi di adolescenti vittime di abuso, o in furti milionari nelle banche da parte di *hackers* in grado di alterare codici e accedere ai database, per colpa dei quali la banca e i suoi clienti subiscono appropriazioni indebite dei loro conti e, anche in questi casi, non c'è alcun responsabile. Ma perché tutto ciò accade? L'uso crescente dell'intelligenza artificiale non è dovuto solo dal suo facile accesso o dalla capacità di rendere la vita più semplice, ma anche dalla possibilità di usarla per fini criminali e malintenzioni. Inoltre, ha contribuito all'aumento dell'anonimato in molte attività: in questo modo la persona si distacca dalla sua vita reale e si immerge completamente nella realtà artificiale.

Un altro aspetto preoccupante riguarda l'uso delle applicazioni di intelligenza artificiale a scopi dannosi. Tre ambiti in particolare sono collegati a situazioni molto inquietanti: il *Deep Web*, in cui si nasconde la parte più deviata dell'essere umano, come il mercato nero, dove è possibile comprare organi e trafficare persone, armi ecc. Un ulteriore fenomeno allarmante è il turismo sessuale, favorito da siti di prenotazione come *Airbnb*, sfruttato anche per rubare nelle stanze affittate. Oppure, le applicazioni di cibo a domicilio, come *Uber eats*, o di corrieri che, utilizzando biciclette e

<sup>44</sup> Cfr., I. Kant, *Fundamentación para una metafísica de las costumbres*, cit.

moto, trafficano facilmente armi, droga, organi o altro. È sbagliato pensare che l'intelligenza e la tecnologia servano solo a migliorare la mente e le condizioni umane: in alcuni casi come questi contribuiscono a peggiorare le situazioni e a far degenerare l'umanità.

### **Conclusione: il recupero del soggetto attraverso la parola**

«Il recupero del soggetto richiede la metaforizzazione delle nuove scienze, tecnologie, filosofie, con un diverso orizzonte storico e politico...è il recupero di parole, concetti, categorie, idee, simboli, immagini, e nuove forme di rappresentazione»<sup>45</sup>. Il mondo è cambiato. Dopo la pandemia causata dal Covid 19, si è verificata una riorganizzazione geopolitica. Inoltre, la morte di milioni di persone per il virus ha trasformato la vita degli esseri umani. Esistono varie teorie sulla vicenda, ma la versione ufficiale sostiene che tutto sia iniziato in seguito alla consumazione di un animale (un pipistrello) infetto, e che così il virus si sia propagato a livello mondiale, facilitato dalla globalizzazione. Tuttavia, altre teorie coinvolgono le grandi imprese e cooperative legate all'intelligenza artificiale e alle tecnologie, come la Silicon Valley, che avrebbero pianificato la pandemia per obbligare le persone a stare in casa. L'obiettivo, secondo queste teorie, sarebbe stato quello di spingerci all'uso della *realtà virtuale*, del *metaverso* e del *cyberspazio* grazie alla quarantena. Questa situazione ha condizionato l'umanità, poiché per rimanere connessi e informati sugli eventi mondiali, si è reso necessario avere un dispositivo intelligente con collegamento a internet tramite wi-fi, unico accesso al mondo virtuale. Di conseguenza, molte persone che non avevano familiarità con i social network hanno dovuto iniziare a utilizzare le applicazioni per connettersi al mondo digitale. Anche le aziende si sono ritrovate a dover promuovere i loro prodotti su piattaforme digitali, come il

<sup>45</sup> A.M. Magallón, *Los caminos del pensar. Radicalidad de nuestra América*, in «CIALC/UNAM», 2020, p. 71.

*Marketplace* (mercato web), aprendo così altre possibilità per il commercio e la riorganizzazione economica basate su nuove forme di vendita. Tutto ciò ha innescato una crisi con la conseguente frammentazione della comunità umana, che ancora oggi porta le cicatrici di quel periodo, visibili anche nel linguaggio.

Per queste ragioni si suggerisce il recupero del soggetto, dell'essere umano, delle persone, delle comunità e dei Paesi e di tutta la società, mediante la parola e le relazioni che si stabiliscono grazie al linguaggio. Abbiamo infatti sottolineato più volte che la mancanza di comunicazione ha condotto verso l'attuale crisi dell'umanità, apportando cambiamenti nella società, nelle idee e nei modi di organizzare il mondo. La comunicazione non svolge più la sua funzione sociale, al suo posto se ne sta portando avanti un altro tipo privo di realtà storica. I *meme* ne sono un esempio: non essendo supportati da un contesto, riproducono solo l'immediatezza e la superficialità della vita; inoltre, non hanno un significato preciso, motivo per cui spesso non vengono compresi. Si dovrebbe tornare a quelle forme di comunicazione dirette e orientate dalla vita reale, a quel linguaggio pieno di realtà, di mondo e del significato vitale delle relazioni. «La ricostruzione degli antichi linguaggi filosofici risemantizzati da un presente virtuale»<sup>46</sup>; dunque l'attenzione deve essere rivolta al riscatto del soggetto dalla crisi generata dalla strumentalizzazione e tecnicizzazione della vita, una crisi identitaria che riguarda il nostro riconoscimento come esseri temporali e parte integrante del mondo. Bisogna recuperare i valori e l'empatia verso gli altri.

Riteniamo che una strategia per rispondere alla crisi del linguaggio sia l'uso della scrittura della vita, cioè la biografia. Si potrebbe iniziare a introdurla nelle scuole, nei luoghi di lavoro, nei centri ricreativi e durante le riunioni familiari. Lo scopo è incoraggiare le persone a scrivere le proprie esperienze, i modi di vivere, le situazioni ecc. e far sì che i bambini si allontanino per un

<sup>46</sup> *Ibidem*.

attimo dal telefono per raccontare parti della loro vita esprimendo gusti, emozioni, sentimenti, luoghi, condizioni. In tal modo, si cerca di recuperare la condizione dell'essere umano capace di vivere e convivere all'interno di una circostanza che lo determina ed espone. Il mondo di ognuno di noi si costruisce in relazione ad altri mondi, contribuendo a formare il mondo umano, basato su una realtà svelabile grazie al linguaggio e i suoi vincoli. «Il linguaggio è l'esperienza della vita e dell'esistenza che si esprime e testimonia gli avvenimenti (fatti) colti e catturati da esso; che transita dialogicamente e dialetticamente verso il passato, da un presente vitale attraverso la memoria, il ricordo e l'immaginazione»<sup>47</sup>. Pertanto, è fondamentale ritornare al dialogo, alle conversazioni e alla comunicazione espressiva, alla discussione, al confronto faccia a faccia: tutto questo ci rende umani.

Solo se il compromesso nasce dagli individui si potrà reindirizzare l'uso delle scienze e delle tecnologie, sfruttandole e riconciliando la relazione tra soggetto e macchine. È importante vederle come artefatti capaci di aiutare e migliorare le condizioni umane, senza però attribuire loro più di ciò che sono effettivamente in grado di fare. Non dobbiamo alterare le loro funzioni, nel rispetto dei loro limiti come creazioni umane. Il recupero totale e completo della comunità «è il recupero della parola e della comunicazione... il recupero del soggetto, dell'essere umano, è il nuovo inizio, la questione decisiva nell'esperienza degli eventi o delle cose da sperimentare... è rendere la parola, il discorso e il logos, il simbolo, comprensibili attraverso il linguaggio. Questo è vivere, pensare, comunicare e trasmettere ciò che si vive»<sup>48</sup>.

Le scienze dell'informatica e del calcolo devono riorientarsi verso i loro obiettivi iniziali, riconoscere i limiti che porta con sé l'esistenza e abbandonare l'illusione di poter eliminare l'errore e raggiungere la precisione assoluta. È necessario accettare i limiti del

<sup>47</sup> *Ibidem*, p. 74.

<sup>48</sup> *Ibidem*, p. 76.

mondo ed essere coscienti che in ogni atto che si compie, sia per distruggere che per migliorare, è coinvolta l'intera umanità. In definitiva, il logos, la ragione e la parola hanno reso e continueranno a rendere l'essere umano diverso da qualsiasi altra forma di esistenza: senza non potrebbe vivere né raggiungere la felicità.