

## Telegram sotto indagine per la app che «sveste» le foto degli utenti

Notizie di stampa hanno, nei giorni scorsi, riportato il caso di alcune ragazze vittime di un particolare tipo di «deep fake», cioè video e immagini realizzati attraverso delle app che consentono di trasformare il volto, la voce e il corpo delle persone, creando veri e propri «falsi». Le ragazze si sono ritrovate, a loro in-

saputa, «spogliate» su Telegram dopo che alcuni utenti avevano manipolato le loro foto usando un programma informatico - derivato da un software chiamato «DeepNude» - disponibile sul canale social e che impiega l'intelligenza artificiale per ricostruire l'aspetto che avrebbe il corpo sotto gli indumenti. Preoccupato per

gli effetti prodotti dal software e dalla sua diffusione tra gli utenti del social, il Garante per la protezione dei dati personali ha deciso di aprire un'istruttoria nei confronti di Telegram, social già oggetto di un'attività di verifica da parte dell'Autorità. Le gravi lesioni alla dignità e alla privacy a cui l'uso di un software

simile espone le persone, soprattutto se minori, sono evidenti, considerati anche il rischio che tali immagini vengano usate a fini estorsivi o di revenge porn e tenuto conto dei danni irreparabili a cui potrebbe portare una incontrollata circolazione delle immagini, fino a forme di vera e propria viralizzazione. La facilità d'uso di questo programma rende, peraltro, potenzialmente vittime di deep fake chiunque abbia una foto sul web. Il Garante chiederà a Telegram di fornire infor-



mazioni, al fine di verificare il rispetto delle norme sulla protezione dei dati nella messa a disposizione agli utenti del programma informatico, nonché di accertare l'eventuale conservazione delle immagini manipolate e le finalità di una tale conservazione. Oltre all'avvio dell'istruttoria, il Garante sta valutando ulteriori iniziative per contrastare gli usi illeciti di questo tipo di software e contenere gli effetti distortivi del più ampio fenomeno del deep fake.

L.P.

# APOSTOLATO DIGITALE

## condividere codici di salvezza

ANALSI - LE DOMANDE DELL'UOMO IN RAPPORTO AL NUOVO CONTESTO VIRTUALE IN CUI È IMMERSO

# Quale filosofia nel tempo del digitale?

**N**el suo ultimo libro di filosofia della «rivoluzione digitale» (Pensare

l'infosfera. La filosofia come design concettuale, Raffaello Cortina, Milano 2020), Luciano Floridi pone alcuni punti come fondamentali per sviluppare una buona filosofia della rivoluzione digitale: ad esempio, per Floridi solo una nuova antropologia filosofica può porre le domande filosofiche giuste riguardo alla rivoluzione digitale; e, solo sulla sua base, si può sviluppare una filosofia dell'informazione che sia in grado di dare senso al mondo contemporaneo. Assunti ambiziosi, senz'altro, basati su una disamina di che cosa si possa considerare come una buona «domanda filosofica», della quale Floridi indica, come primo carattere, l'essere aperta: ovvero, una vera domanda filosofica accetta sempre risposte che, sebbene tutte razionali, oneste e informate, possono essere in disaccordo tra loro; quindi, non c'è osservazione empirica o calcolo in grado di chiudere per sempre la partita di una vera domanda filosofica. Questa allora è tanto migliore quanto più sa suscitare risposte legittimamente discordanti, e il fatto che non esista un'unica risposta valida non significa che la domanda non abbia senso. Anzi. Però, non è la filosofia moderna, ma quella del Medioevo ad avere inventato la quaestio, la disputa in cui maestri e allievi delle neonate università venivano messi di fronte ad un problema filosofico, che andava risolta attraverso l'apporto di diverse, discordanti e tutte lecite ragioni pro e contro.



E la soluzione del maestro, conclusa la disputa, poteva venire poi a sua volta ridiscussa e dibattuta e questa possibilità non era segno della pochezza del maestro che l'aveva proposta, semmai della sua importanza: più un maestro era influente e famoso, più le sue determinazioni diventavano oggetto di altre dispute, e così via, in una circolazione di idee di portata sempre più ampia. Certo, poi un Petrarca protestava, trovava che tutto il gran disputare di filosofi e teologi fosse diventato sterile, lontano dai problemi veri e reali della filosofia, incomprendibile ai più e soprattutto a chi non facesse parte del mondo accademico. E non aveva tutti i torti, però gli sfuggiva - perché Petrarca era un grande letterato, non un filosofo - l'aspetto buono e fecondo di tutto questo: la filosofia che i medievali cercavano di fare, e tanto più hanno fatto quanto più il Medioevo è proceduto nel tempo, era una filosofia sempre aperta alla discussione, sempre intenta alla ricerca di una verità che ha tanti punti di

vista, non uno solo. Altro che dogmatismo e principio di autorità:

un infinito cercare risposte razionali nuove e più penetranti, senza paura di criticare e criticarsi. Che cosa, mi verrebbe da dire, di più interessante e vero anche oggi per chi ama la filosofia? Ne sono convinto: il Medioevo filosofico, da questo punto di vista, di metodo, di prospettiva, di

convincione sul grande valore della ricerca razionale, di ostinazione nell'interrogarsi fino all'estremo limite del pensabile (il tanto frainetoso «argomento ontologico» insegna...), ha molto ancora da insegnarci. Pensiamo per esempio alla lingua e tecnica disputa sull'anima umana come forma unica del composto di anima e corpo, generata sì dalla peculiarità dell'aristotelismo di Tommaso, ma con una posta in gioco enorme. E cioè: si può essere un indivi-

duo umano senza sentirsi uno in tutte le proprie diverse manifestazioni ed attività? E ci si può sentire unitari solo come un corpo che appesantisce un'anima oppure come un'anima ospitata da un corpo, o non piuttosto come una vera e radicale unità psicosomatica? È un problema ancora per Kant, e quanta psicologia ci si è interrogata. Quindi questa, e tante altre, non sono antichità da archeologia del pensiero: sono problemi coi quali abbiamo ancora, e penso che avremo sempre, a che fare. E avere idee minimamente chiare su che cos'è un essere umano, agguiso concordando con Floridi, è ancora fondamentale oggi per decidere come, quanto, se, in che ambiti, con che scopi, con che limiti, un uomo possa e debba relazionarsi coll'universo dell'intelligenza artificiale.

Amos CORBINI

Università degli Studi di Torino (Questiones Digitales 1. continua)



### Humane ai

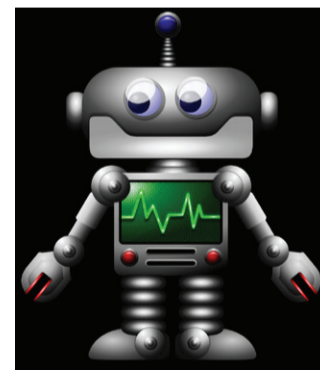
Humane ai è una comunità scientifica che propone nuovi approcci allo sviluppo dell'intelligenza artificiale, grazie ad una visione attenta alle necessità dei cittadini e vicina ai valori europei.

INTERAZIONI POSITIVE COI PICCOLI

## Un robot per amico

In un futuro - che non sembra troppo lontano - i robot saranno nostri alleati sin dalla prima infanzia. Questa è la notizia che emerge da uno studio sviluppato grazie alla collaborazione tra l'Università Cattolica e alcune Università giapponesi. Uno dei primi segnali di integrazione nella società è il manifestarsi della capacità di comprendere l'altro a partire dallo sguardo, interpretare ciò che le persone intendono fare non è un'abilità innata ma viene sviluppata tramite l'osservazione di chi ci circonda durante i primi anni di vita. Negli ultimi anni ci si chiede sempre più spesso se vi possano essere interazioni efficaci con i robot sin dalla giovane età e se questi possano, con il tempo, diventare un sostegno alla genitorialità moderna. Le ricerche fino ad ora condotte hanno dimostrato che quando gli oggetti presentano caratteristiche antropomorfe i bambini si avvicinano ad essi applicando le regole dell'interazione umana, le medesime che applicherebbero nel caso si relazionassero con altri bambini, facilitando così la socializzazione nelle nuove generazioni.

Inoltre, anche la realtà virtuale sembra essere diventata una risorsa per i genitori di oggi. La Fda, ente statunitense responsabile per la



regolamentazione di prodotti alimentari e farmaceutici, ha recentemente approvato il primo game-based digital therapeutic device, ovvero il primo trattamento terapeutico eseguito essenzialmente tramite un videogioco. Il gioco si chiama EndeavorRX ed è uno strumento utile ai pazienti pediatrici con sindrome da deficit di attenzione (Adhd), aumentando l'attenzione nei bambini nella fascia di età tra i 6 agli 11 anni. Questi primi risultati permettono di ipotizzare un rapporto ancor più stretto con la tecnologia nella nostra quotidianità sin dall'infanzia. Dalle fasi di prima socializzazione alla medicina riabilitativa infantile i bambini sembrano coinvolti e stimolati da questi «sostituti hi-tech»: saranno i robot la risorsa per l'educazione delle nuove generazioni?

Jasmine MILONE