

## Videogiochi on line, i giovani si «nascondono» ai genitori

Secondo quanto emerso da una ricerca condotta nei mesi scorsi ed a livello globale da Kaspersky, società russa e leader mondiale nella sicurezza informatica, il 26% degli italiani che abitualmente giocano online si vergogna del tempo trascorso a giocare e si nasconde dai propri genitori. L'indagine ha coinvolto 5.031 persone

in 17 Paesi e ha analizzato il fenomeno del gaming nel 2020. Nello specifico è stato esaminato come siano cambiate le dinamiche nel rapporto tra gli appassionati di videogiochi e i loro genitori e in che modo sia possibile abbattere le barriere e i pregiudizi nei confronti di questo passatempo. Secondo i gamer italiani intervistati, il senso

di colpa associato al gaming è riconducibile a vecchi stereotipi, come quello che identifica i videogiochi come «un male per la salute» (45%) o «deleterio per il cervello» (41%). Secondo quanto dichiarato dagli intervistati, i genitori apprezzano molti degli aspetti positivi del gaming come la creatività (42%), l'abilità a relazionarsi con gli altri



(24%) e il problem solving (20%). Nonostante ciò i genitori non si dimostrano

interessati a comprendere meglio le dinamiche del gaming e a creare con i propri

figli un legame basato sulla condivisione di questa passione, soprattutto perché il gioco digitale ed i suoi elementi di socializzazione sono estremamente diversi da quelli di film e musica. Infatti, circa la metà degli intervistati (49%) ritiene che se i loro genitori imparassero a giocare il loro rapporto sarebbe complessivamente migliore. Gioco luogo di relazione intergenerazionale ed educativo dunque, anche on line, anche in digitale?

L.P.

# APOSTOLATO DIGITALE

## condividere codici di salvezza



ANALISI – I PROBLEMI CAUSATI DAL DIGITALE NON LI RISOLVONO SOLO GLI SPECIALISTI

## I MANIFESTI DIGITALI riguardano tutti noi...

**N**egli ultimi anni sono apparsi diversi «Manifesti Digitali» che descrivono benissimo i veri problemi causati dagli usi attuali del digitale, ma propongono soluzioni almeno in parte semplicistiche, o mal dirette. Queste righe spiegano come e perché questi documenti ci riguardano tutti, pur con quei limiti, commentando alcune tesi (riportate in corsivo) del Manifesto sull'Umanesimo Digitale pubblicato a Vienna a maggio 2019. «La tecnologia digitale cambia la definizione stessa di umano». Su questo c'è poco da dubitare. Tecnologia digitale significa, per semplificare, qualunque attività gestibile

le via software, da videogiochi e automazione in fabbrica a social network, erogazione delle pensioni e acquisti online. Come la scrittura, il software crea, conserva e gestisce memorie, servizi, istituzioni e diritti, in qualsiasi campo di attività umana. Il software può cambiare «la definizione stessa di umano» perché è versatile almeno quanto la scrittura, ma infinitamente più veloce e automatizzabile. Le attuali reti sociali digitali ci cambiano perché aggregano e vendono non tanto contenuti quanto comportamenti. Pertanto, per massimizzare i profitti devono contenere quanti più comportamenti possibile: in altre parole a Facebook, Instagram, WhatsApp, Pinterest... non interessa tanto come vivi, quanto che tu lo faccia il più

possibile dentro di loro, ma in vista di tutti gli altri utenti. Questa necessità riduce inevitabilmente sia lo spazio in cui decidere da soli cosa si pensa, sia le motivazioni per decidere insieme. Al di fuori delle reti sociali, ma spesso di concerto con loro, gli stessi strumenti vengono sempre più usati per decidere chi può avere un mutuo o uno sconto sull'assicurazione sanitaria, o sulle tasse universitarie. Per questo il Manifesto di Vienna dice, giustamente, che: «Le decisioni che possono incidere sui diritti umani individuali o collettivi devono continuare a essere prese da esseri umani.. responsabili di tali decisioni. I sistemi automatizzati dovrebbero solo supportare quei decisori, non sostituirli». Fin qui, nulla da eccepire.

L'errore è pensare di poter risolvere i problemi causati dal digitale solo fra specialisti, o solo con strumenti digitali, o comunque a partire dal digitale. Nel Manifesto si legge, ad esempio, che: «L'innovazione tecnologica richiede innovazione sociale...»; «È necessario ripristinare la competitività del mercato poiché i monopoli tecnologici... soffocano l'innovazione»; «I regolatori devono intervenire [per limitare lo strapotere dei] monopoli tecnologici». «Gli addetti ai lavori... devono capire che nessuna tecnologia è neutra...». Ma la prima tesi capovolge l'ordine delle cose. Quello che serve davvero e prima di tutto è innovazione sociale, non tecnologica in quanto tale, fine a se stessa. La seconda è solo uno

degli strumenti con cui realizzare la prima, ovviamente. Le stesse priorità invertite e ristrettezze di vedute si ritrovano nella seconda e terza tesi, che danno per scontato che il sistema di mercato attuale sia immutabile e l'unico possibile. Quanto all'ultima tesi, i primi che vanno «sensibilizzati» ad acquisire le giuste competenze per fare bene la loro parte devono essere politici ed educatori. Avere delegato agli addetti ai lavori i principi, anche etici, per creare reti sociali e altre «piattaforme» è una delle prime cause dei problemi di oggi. Manifesti come quello di Vienna hanno infine un altro limite, più difficile da gestire: dare per scontato che, poiché Internet è necessariamente globale, possa sicuramente regger-

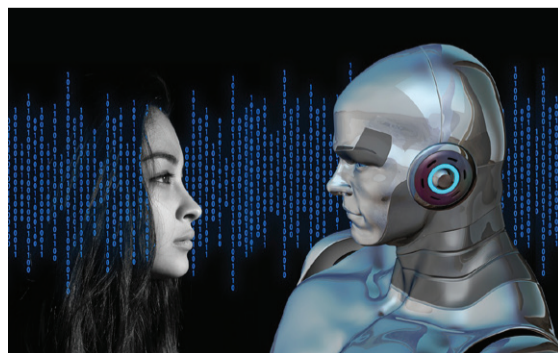
si su principi etici accettati e accettabili globalmente. Il Manifesto spiega bene come le tecnologie digitali «incorporano una serie di valori, norme, interessi economici e ipotesi su come è o dovrebbe essere il mondo che ci circonda» Ma da qui a concludere che: «Le tecnologie digitali dovrebbero... promuovere democrazia e inclusione» che «Privacy e la libertà di parola... dovrebbero essere al centro delle nostre attività», passa un mondo fatto anche, per dire, di stati sovrani come Russia, Cina, Iran, Arabia Saudita, con idee piuttosto diverse. Riassumendo con una frase, le persone vengono prima della tecnologia, come dovremmo già sapere.

Marco FIORETTI

membro del Free Knowledge Institute

## Come si definiscono i «robot sociali»?

Esattezza. Nelle sue «Lezioni americane» Calvino afferma che esattezza è «un disegno dell'opera ben definito e ben calcolato», «l'evocazione d'immagini visuali nitide, incisive, memorabili» ed «un linguaggio il più preciso possibile come lessico e come resa delle sfumature del pensiero e dell'immaginazione». Non solo una questione poetica e letteraria, ma, in maniera radicale, una questione di linguaggio e, quindi, di vita, in tutti i suoi ambiti. Anche l'idea stessa di Intelligenza Artificiale pone un problema lessicale, soprattutto nel campo di ricerca della cosiddetta robotica «sociale» che costruisce e programma robot da circa



vent'anni in modo tale che, per il loro aspetto, le loro prestazioni, i loro modelli comportamentali e le loro reazioni linguistiche, diano l'impressione di essere dei veri e propri partner di interazione sociale. Gli ambiti di applicazione sono numerosi e variano dall'assistenza agli

anziani all'istruzione, dalla psicoterapia automatizzata alla medicina. In generale, è evidente che benché queste macchine parlanti non provino alcun tipo di sentimento empatico, in noi nasce e persiste il desiderio di comunicare con oggetti inanimati che han-

no il potere di farci sentire compresi. Questo accade perché siamo terribilmente indeterminati, vaghi e inesatti, in preda all'astrattezza dell'ansia tecnologica. Cosa vuol dire che una macchina «pensa»? Prima di poter capire se le macchine possano pensare bisognerebbe trovare una definizione univoca dei termini «macchina» e «pensiero o intelligenza»: un robot non può «rispondere», «vedere», «capire», «sentire», perché per fare questo avrebbe bisogno di una coscienza. Esso può solo comportarsi come se provasse empatia, come se capisse, come se fosse umano, imitando i nostri comportamenti e, in un certo senso, recitando una parte, la nostra.

I robot sociali sono strumenti o sono qualcosa per cui non abbiamo ancora trovato una categoria e delle definizioni? I robot sono «sociali», metaforicamente, o sociali, per davvero? Non si tratta di pignoleria: il linguaggio non esprime solo concetti, ma rapporti di potere e per questo bisogna fare attenzione ad attribuire a macchine diritti e sentimenti morali. Il linguaggio va vigilato, contestato e se necessario cambiato. Solo con immagini nitide e linguaggi condivisi la ricerca tecnologica potrà farsi innovazione e quindi sviluppo socio-economico: per l'esattezza, è una questione di esattezza.

Elisabetta MIRAGLIO

### AI e geopolitica



AI in the Age of Cyber-Disorder: il report di ISPI e Brookings Institution sulla relazione tra geopolitica nel cyberspazio e sviluppo dell'Intelligenza Artificiale.