

Tecnofobia.

Perché *internet* ci terrorizza

Salvatore Capolupo

Ok Computer

E1 Doctor Sax
Beat & Books

Prefazione

di Gabriele Nero

Inaugurando la nuova collana *Ok Computer*, dedicata al grande tema che sarà al centro del dibattito bioetico per i prossimi 100 anni, con l'autore di questo volume, Salvatore Capolupo, abbiamo deciso di iniziare dalla fonte "archeologica" che abbiamo tutti a portata di mano, senza dover nemmeno prendere una picozza in mano: il linguaggio e le parole, concentrandoci su quelle nuove e legandole ai nuovi usi, e i nuovi significati che assumono oggi nel mondo che sta vivendo la rivoluzione digitale.

Giusto nei giorni in lavoravamo alla stesura di questo libro ci siamo imbattuti

all'illuminante intervento di Mauro Aprile Zanetti “*Social media distancing: resistere al virus dell'omologazione*” (disponibile online all'indirizzo https://www.youtube.com/watch?v=u_8Cp8qGjbY). Zanetti è conosciuto in Italia per aver collaborato con *Vice* e *Panorama*, appassionato di scrittura, con *background* da *filmmaker*, ha curato strategie di comunicazione in diversi ambiti; con il suo trasferimento a San Francisco, oltre ad aver avuto il privilegio di essere stato l'assistente personale di Lawrence Ferlinghetti (libraio, poeta ed editore della *Beat Generation*), e aver collaborato con Federico Faggin (l'inventore del *microchip*) per la stesura del libro *Silicio*, ha iniziato il suo lavoro di *Tech Evangelist*. Questa nuova figura professionale, creata e teorizzata dallo stesso Zanetti, secondo il quale c'è bisogno che tutti i professionisti che orbitano intorno alle nuove tecnologie, tengano presente che la finalità ultima delle loro creazioni debba essere l'Uomo. Una specie di Nuovo Umanesimo Digitale o Umanesimo 2.0, o come si voglia chiamarlo.

Infatti parafrasando Canetti e il suo *Massa e Potere*, Zanetti ci fa riflettere su come le nuove tecnologie, ai loro albori, fossero presentate come nuovi strumenti di democraticizzazione della società (chiunque abbia una connessione avrà accesso a tutto lo scibile umano), mentre ora si stiano trasformando sempre più in strumenti di controllo, capaci di influenzare l'opinione pubblica o stravolgere la realtà dei fatti, il tutto con una proporzione governanti-governati, che non si è mai verificata in 4000 anni di storia: *one : one billion* (1 : 1.000.000.000). Nessun impero, regno, o nazione è mai riuscita ad avere tanto potere su tante persone, in uno spazio geografico così diffuso. Pensate per esempio che oggi la metà della popolazione mondiale, si alza la mattina, e inizia a lavorare, gratuitamente e senza averne quasi consapevolezza, per il signor Zuckerberg, creando i contenuti per quella che di fatto è la casa editrice più grande del mondo (Facebook, Instagram e in misura minore WhatsApp). Già oggi molte di queste multinazionali hanno fatturati più alti di interi

stati, e potere sulle nostre vite molto più che i governi nazionali.

È evidente quanto sia sempre più necessario aprire un dibattito su che forma e che impatto debba avere la tecnologia sul nostro quotidiano: dallo smartphone all'ultimo dispositivo per la domotica, passando per l'immancabile computer e un qualche assistente vocale. Tutti ne parlano, in pochi ne comprendono il funzionamento (e neanche per colpa loro, visto che molte multinazionali non hanno la trasparenza come dote principale da esibire).

Esiste, peraltro, una sopravvalutazione mostruosa della parola **tecnologia**: τέχνη [**téchne**] equivale all'antica *ars*, la celebre *ars technica* che da' anche il nome ad uno dei principali *blog* anglofili di settore. È un termine che per quanto ai giorni nostri abbia assunto un significato quasi opposto, fin dall'antichità viaggia in parallelo con il verbo greco ποιέω [**poiéo**], dal quale deriva la parola *poesia*, ovvero generare qualcosa dal nulla, realizzare un'idea. Sembra incredibili-

le di come due termini, percepiti oggi come ossimori, abbiano in realtà alla loro radice l'idea che entrambi sono la realizzazione pratica di un'idea astratta. La nostra tecnologia coincide, quindi, con la capacità, intesa come arte di creare, di assemblare (e nella cultura *hacker* di ri-assemblare o distruggere). Una capacità che sembra dover far parte delle conoscenze di base di qualsiasi cittadino, anche se non addetto ai lavori, per il suo stesso interesse.

Impara l'arte e mettila da parte, insomma, come efficacemente sintetizza Mauro Aprile Zanetti, collocando peraltro la dimensione tecnologica nella sua origine prettamente capacitiva, la stessa di cui sono dotati gli *hacker* che nessuno sa bene chi siano e cosa facciano, e che siamo tutti altrettanto pronti ad accusare quando ci rubano l'accesso all'*e-mail*, ci *trollano* sui *social* o ci clonano la carta di credito. Zanetti prosegue infatti sottolineando il fatto che siamo anche nell'era del **Social (Media) Distancing**: non distanziamento fisico, bensì uno nuovo, di natura *social(e)*. Dopo più di un anno di pande-

mia abbiamo dovuto deviare forzosamente (spesso con preoccupazione e disillusione), dai nostri percorsi ordinari, trovandoci tutti forzosamente fuori da qualsiasi eventuale *comfort zone*. Costretti da una nuova realtà, che non era esattamente distopica ma diventava, subdolamente, distanziante.

Nulla che la tecnologia non avesse già realizzato, in effetti: basti pensare ad una *chat* video con cui due persone possono, volendo, vedersi e mantenere la distanza di sicurezza. L'ottica utilitarista è ormai necessario per qualsiasi *software*, che usiamo per incontrare persone, ordinare la cena, scovare l'elettricista più vicino a casa, accoppiarci e fare riunioni di lavoro. Ed è come se un *firewall* gigante, una grossa ragnatela distribuita su scala mondiale, fosse riuscita a invischiare le nostre vite in nome del contenimento di un imprevedibile contagio. Alla lunga, questo ha creato una forma di dipendenza: e ancora una volta Zanetti lo ricorda a chiare lettere, ricordando che gli utenti sono anche *users*, che la stessa parola evoca gli utilizzatori di droghe, e che oggi la dipendenza dai *social*

network venga trattata sia per il numero di persone che colpisce, che per gli effetti sociali e fisici che provoca, al pari delle dipendenze da sostanze stupefacenti, alcol e tabacco.

La τέχνη di cui discutiamo è vivida come non mai, ed è iniziata a diventare un fattore terrorizzante per molti: ma per quale motivo averne paura? Può la conoscenza del mezzo e del modo contribuire ad un approccio più neutrale ed utile per le nostre vite? Forse è già troppo tardi per farlo? La risposta non può essere banalizzata (perché significherebbe banalizzare le nostre vite), e si deve articolare lungo le stesse linee tracciate dalla tecnologia stessa. **Tecnofobia**, pertanto, proprio perché quelle linee sono state tracciate da un algoritmo, forse neanche da un uomo consapevole.

Siamo (forse) ancora in tempo per farci quantomeno caso.

I

Evitare: l'unico modo per vincere è non partecipare?

*A strange game.
The only winning move
is not to play*
(John Badham, *War Games*)

Una rete.

Una rete di interconnessioni tra macchine e utenti. Una rete in cui si fatica, ormai, a distinguere le prime dai secondi. Una rete di dimensioni vertiginose, con quasi

4 miliardi di utenti connessi¹. Molto improbabile che gli ideatori di ARPANET, il progetto embrionale della rete *internet* su larga scala, potessero immaginare questa evoluzione fino ad oggi. La rete *internet* siamo noi ma, in un sostanziale paradosso, ne sappiamo molto meno di quanto dovremmo.

È vero che nel 2021 – tanto più in tempi di pandemia e digitalizzazione forzata – la copertura del *web* e delle *app* che “fanno tutto” ha raggiunto quasi l’intera popolazione. Al netto di considerazioni sulla copertura effettiva di *internet* (che in molte zone è ancora molto indietro), sembra incontestabile che maneggiamo, nostro malgrado, uno strumento potentissimo. Uno strumento di cui non tutti (o quasi nessuno) è pienamente consapevole.

1 <https://www.statista.com/statistics/273018/number-of-internet-users-worldwide/>



Nella rete - a volte esplicitamente, altre di straforo - succede di tutto. Fuga di informazioni riservate. *Spam* travestito da campagne di *marketing* (e spesso, incredibilmente, anche viceversa). Pubblicazioni nei *forum* del *dark web* di username, *password*, geolocalizzazione, numeri di telefono di ignari utenti. Porte spalancate a truffe e raggiri di ogni genere. Addirittura, a volte, numeri di carte di credito clonati. Soldi spariti nel nulla, tra conti contraffatti e cripto-valute dai nomi suggestivi.

Foto private che finiscono sotto gli occhi di migliaia di utenti indiscreti, quasi sempre senza reale possibilità di cancellazione. Notizie riservate su varie aziende che trapelano dai piani alti, in forma di cosiddetti data *leak*, sottratti e messi online da chissà chi. Conversazioni di ogni genere intercettate mediante *malware*, in Italia noti formalmente come captatori (ed utilizzabili solo in specifiche circostanze di indagine, in genere). Senza dimenticare i numerosi guru della comunicazione che ci vendono, instancabili, nuove forme di aria fritta: come diventare “migliori”, come essere *leader*, come fare qualsiasi cosa (l’assunto

ambiguo sembra essere quello, esaltante quanto goffo, che chiunque può fare qualsiasi cosa).

Nella rete troviamo anche false identità che proliferano ogni giorno. Leggiamo di *troll* che smontano, spesso per il nostro divertimento, gli ego narcisisti di VIP non troppo *social*. Senza dimenticare migliaia di *account fake* che provano, sistematicamente, a truffare e ricattare utenti ignari. Ce n'è abbastanza perché una persona media, oggi, possa pensare: non voglio far parte di tutto questo.

Possiamo certamente evitare la rete, e di sicuro non è (ancora) obbligatorio essere connessi. Ma starne fuori ha, oggi, un costo troppo sbilanciato rispetto alla possibilità di conviverci consapevolmente. Bisogna trovare vie di mezzo. Riscoprire l'empatia, forse. Ripensare il suo uso e smetterla di sopravvalutare il mezzo, evitando semmai il cosiddetto funzionalismo (ovvero pensare che qualsiasi problema possa essere risolto da un'*app* o da un sito). Capacitarsi che mai nessuno, probabilmente, ha realmente affinato la propria idea solo per aver

letto qualcosa nella rete. Bisogna prenderla con più freddezza e lucidità, ricordando che le nostre vite virtuali e quelle reali sono sempre più interconnesse tra loro.

Evitare *internet* è una reazione istintiva e addirittura lecita, per quanto – da addetto ai lavori – l’abbia sempre trovata più stimolante che preoccupante. È questo che mi spinge a scrivere, oggi, più di ogni altra cosa. Del resto viviamo in un mondo interconnesso che fa rima – forse poco incidentalmente – con complesso.

È possibile che si debbano rivedere gli aspetti fondamentali delle nostre interazioni digitali. Per farlo, bisognerebbe diventare più flessibili o, per usare un termine ormai abusato in qualsiasi ambito, resilienti. Un primo modo per farlo, a questo punto, è conoscere qualche esempio di manipolazione e inganno perpetuato da personaggi divenuti celebri.

Coerentemente con la cultura *hacker* classica (quella autentica, che risale a molto prima che questo termine indicasse un paravento dietro il quale si nascondono

quelli che usano “password” come *password*), molto del nostro potere passa per questo tipo di conoscenza specialistica. L'*hackerismo* digitale è un modo di vivere la rete a tutto tondo e non può - né deve - rimanere confinato alla nicchia dei “bravi col computer”: di fatto dovremmo idealmente essere un po' tutti, oggi, dotati di quelle abilità. È un aspetto evolutivo anche abbastanza naturale, in una società tecnologica, diventare un po' più tecnocrati delle nostre vite digitali, il che probabilmente richiederà un po' di anni di adattamento. Del resto i cambiamenti per piccoli passi sono, da sempre, preferibili e più funzionali di quelli troppo bruschi.

Sembrerebbe dunque necessario rivedere il nostro rapporto con le tecnologie, rendendolo meno egotista, più consapevole nonché funzionale ai nostri veri obiettivi.

Per fare tutto, però, dobbiamo passare per vari gradi di conoscenza: dotarci di nuove mani, nuovi occhi e nuova pelle, rinunciando ad adeguarci acriticamente

all'*hype*² generalizzato, caratterizzato da tuttologi *social*, *lurker*³ silenziosi e blastatori⁴ seriali. Il rumore di fondo nella rete è tanto, ben superiore alla norma, ma bisogna essere in grado di riprendersi quello che è nostro. Anche attivando un

2 *Hype* si può tradurre, significativamente, sia come “propaganda” che come “clamore”, “montatura”, “campagna pubblicitaria” e, in alcuni contesti, “aspettative”.

3 Secondo il gergo di *internet*, il *lurker* è un utente iscritto ad una *community* che legge copiosamente gli interventi altrui senza partecipare alla discussione. Si veda: <https://it.wikipedia.org/wiki/Lurker>



4 Chi attacchi, derida o zittisca pubblicamente, spesso con violenza, chiunque dica qualcosa di falso o fuorviante; ovviamente, a proprio insindacabile giudizio. Si veda: <https://accademiadellacrusca.it/parole-nuove/blastare/18457>



“nostro” *ad blocker*, e filtrando tutto quello che potrebbe distrarci.

L'autentico paradosso che viviamo sulla nostra pelle sta nelle due facce della medaglia: da un lato una curiosità insopprimibile verso il digitale, dall'altro un costante timore che qualcosa di spiacevole possa succedere anche a noi. Paura che possiamo essere spiati, derubati o frodati dal *web*. Oppure che il digitale, in definitiva, finisca per dettare in autonomia le regole del gioco a cui partecipiamo.

Di sicuro nel 2021 demonizzare preventivamente la tecnologia non ha più senso: esistono troppi servizi, necessità e stimoli che solo dalla rete possono arrivare, tanto più che un virus (che non è informatico, giusto per cambiare) ci obbliga ad impostare e mantenere le nostre relazioni sociali-lavorative passando attraverso nella rete. *Videocall*, *email* e *chat* sono diventate all'ordine del giorno per molte persone che prima del 2020 non ne avrebbero mai fatto uso. E se oggi molte persone ancora diffidano da *internet*, nella migliore delle ipotesi, saranno visti con compassione e declassati ad anarchici vetusti e fuori

moda (nella migliore delle ipotesi). Bisogna guardare oltre, a questo punto, inventandoci un approccio più espansivo e flessibile.

L'atteggiamento evitante verso il *web* da parte una discreta fetta della popolazione (che di fatto avrebbe diritto alla connettività, e vi rinuncia) mi ha sempre fatto riflettere. È un argomento poco trattato sul quale, mi pare, non esistono nemmeno specifiche statistiche (al massimo troviamo il numero di utenti che non hanno connettività, ma non sappiamo troppo sulla percentuale di persone che lo avrebbe e decide di non farne uso). L'evitamento digitale parte ad esempio da chi manifesta difficoltà o imbarazzo nell'inviare una *email*, nel leggere pacificamente un quotidiano facendosi confondere da pubblicità invasive e inusabili oppure, ancora, nel fare uso di un'*app* di *instant messaging* o di *dating*.

Chi usa Tinder o analoghi, ad esempio, raramente (mi pare) ammette di farlo in pubblico: grazie ad una certa narrativa popolare, peraltro, chi lo fa è automati-

camente uno sfigato cronico o una zitella stramba (considerazione di getto che, peraltro, andrebbe ponderata con più delicatezza prima di tutto verso noi stessi). Tale agghiacciante stereotipo sembra legato, al di là di vari fattori sociologici, all'idea che *internet* sia un covo di stranezze a prescindere, l'ultima spiaggia dove riversare la propria solitudine e dove (cosa forse molto interessante) nessuno ti giudica. Sì, su *internet* puoi addirittura prenderti il lusso di essere te stesso usando un *nickname* e scrivere ciò che pensi senza la paura che, ad esempio, il tuo datore di lavoro possa spiarti e scoprire cosa fai nella vita privata. La rete può dare supporto e aiutarci nella comunicazione, ed è come strumento flessibile che andrebbe inquadrato fin dall'inizio.

L'evitamento che caratterizza molti "non addetti ai lavori" contro il digitale è inquadrabile anche dal punto di vista

psicologico⁵: di base, infatti, consiste in un atteggiamento conservativo. Per la propria sopravvivenza, o in mancanza di informazioni chiare, si evita ciò che potrebbe causarci problemi. Serve ad evitare sprechi di energie o inutili turbamenti, per quanto poi non è un atteggiamento da perpetrare ad oltranza: semplicemente, rischia di tenerci distanti dalla realtà.

Molto dell'evitamento, del resto, si riassume nella paura dei *troll*, i disturbatori che vengono a provocarci o insultarci per il gusto di farlo. Esiste un *meme* molto noto, a riguardo, che si riassume nella massima «*do not feed the trolls*». Dovremmo evitare, in altri termini, di interagire con persone o siti *web* che consideriamo inaccettabili per il nostro modo di pensare. Alla lunga, però, ciò potrebbe diventare deleterio

5 <https://www.stateofmind.it/tag/evitamento/>



o bloccante, facendoci scansare indistintamente sia *troll* che buone opportunità. Peggio ancora, evitare in modo oltranzistico ci rinchiuderà in una “bolla” auto-referenziale di contatti e contenuti, che si limiteranno a darci rassicuranti conferme di ciò che già sappiamo (*confirmation bias*).

Che la virtualità potesse prendere il sopravvento, e spaventarci con il suo esoterismo di fondo, non è certo una novità. Ci era arrivato anche Alan Turing, il padre dell'informatica moderna, con la sua clamorosa pubblicazione del 1950: *Computing machinery and intelligence*⁶. Turing osservò in modo speculativo come una macchina che scrive messaggi (in una *chat*, diremmo oggi) fosse, nel contesto digitale, sostanzialmente indistinguibile da un essere umano che fa la stessa attività. Questo pa-

6 <https://academic.oup.com/mind/article/LIX/236/433/986238>



radosso è talmente evidente che abbiamo finito per portarcelo dietro fino ad oggi: ad esempio qualora un *bot* ingannevole ci scriva e ci inganni col *phishing*.

Nonostante questi presupposti inquietanti, pensare *internet* in modo diverso si può fare e ci sono diversi modi per concretizzarlo. Un passo fondamentale a riguardo potrebbe consistere nel rielaborare le idee tecnocratiche dei cosiddetti “smanettoni”. Seguendo la dottrina *hacker* classica, infatti - delineata da decine di libri tra cui quello, splendido quanto inquietante, di Kevin Mitnick: *L'arte dell'inganno* - conoscere bene il mondo digitale è utile, ma da solo non basta. Bisogna anche sforzarsi a conoscere ed empatizzare con la psicologia umana, e solo così potremo avere un maggiore controllo di aspetti digitali che, diversamente, rischiano di sfuggirci del tutto.

L'hacking si fonda sulla conoscenza approfondita delle tecnologie, spesso sfruttando tecniche *borderline*, e può avere declinazioni etiche di varie gradazioni (sia legali che illegali). Anche se la stampa generalista tende a generalizzare, per

inciso, non tutti coloro che hanno quelle conoscenze sono per forza dei criminali. Nell'attualità, ad esempio, il gruppo di *hacker* sotto il nome di *Anonymous* è una delle espressioni più complete di questa filosofia. Dietro questo nome, infatti, esistono miriadi di sotto-gruppi di "smanettoni" delle più diverse declinazioni politiche, nazionali ed etiche.

A volte *politically correct* e altre decisamente meno, *Anonymous* è suddiviso in varie ramificazioni (di cui un paio anche in Italia): esse sono in grado, a seconda delle circostanze, di violare sistemi informatici, vendicare le vittime del *cyberbullismo* o pubblicare comunicati-sfottò quando, ormai, il danno alle aziende (magari poco avvedute in fatto di sicurezza informatica) è fatto.

Mitnick, nel libro sopra citato, si presenta come profondo conoscitore della tecnologia, ma il suo è soprattutto un saggio di *ingegneria sociale*. Che cosa vuol dire *ingegneria sociale*? Se vuoi ingannare ed intrufolarti in una procedura aziendale (ad esempio il sistema di sicurezza di una

banca), devi prendere varie accortezze: conoscere il gergo, non destare sospetti con domande troppo trasparenti, ottenere informazioni apparentemente innocue, sviare il discorso dopo averle ottenute. Ma devi anche sfruttare la psicologia delle persone che lavorano lì, partendo da presupposti che si possano usare a tuo vantaggio. Premesso che è scontato sfruttare l'ingegneria *sociale* per raggirare il prossimo, va tenuto in conto che quelle tecniche possono anche servirci a vivere meglio (e con più distacco emotivo) il nostro rapporto col digitale.

L'immedesimazione di Mitnick nei panni di un interlocutore affabile quanto subdolo gli ha consentito vari inganni ai danni di numerose aziende, molto spesso usando semplicemente l'ingenuità di qualche dipendente. Senza *hackerare* fisicamente quasi nulla, di fatto, ed evidenziando l'importanza della sicurezza informatica e della riservatezza dei dati (lezione che non tutti hanno imparato, nemmeno ad oggi).

Non sembra un azzardo, a questo punto, immaginare che l'ingegneria *sociale* sia

applicabile anche al mondo del digitale di oggi, tanto più che è ancora più agevole e comunissimo creare *nickname* accattivanti, farsi credere ciò che si preferisce e far trapelare senza volerlo dati sensibili di ogni genere. Sapere che esiste questa infida possibilità nascosta anche nell'affabilità o nel romanticismo di un *nickname* che ci parla ci aiuta, in questa fase, a vedere il digitale con più lucidità.

Se Mitnick ha potuto fare ingegneria *sociale* in un momento in cui non esisteva la rete come la conosciamo oggi, pertanto, molti altri potrebbero farlo oggi - a maggior ragione. Violando così la nostra *privacy* - anziché procedure, dati o capitali aziendali. Se poi vi sembra di non avere nulla da nascondere e, per questo, nulla da temere, tenete conto che si tratta di una frase attribuibile al Ministero della Propaganda nazista. E se non vi basta, a quel punto fate tutto in pubblico: incluso doccia, incontri sessuali, visite dal medico e così via.

Tutto questo per sottolineare come la *privacy* sia un diritto umano ed un valore

molto più importante di quanto suggeriscano le cronache recenti, che tendono a renderlo incoscientemente sacrificabile in caso di problemi più grossi di noi: terrorismo e pandemie sono due problemi globali per cui, a fasi alterne, ci è stato richiesto di buttare via la nostra *privacy* per un non meglio specificato “bene comune”.

Nel 1983 uscì un film epocale, che si incentrava su un aspetto mai affrontato esplicitamente nel cinema prima di allora: facendo leva su toni da fiaba, *War Games* di John Badham pose il dilemma etico dell'*hacking*. Il tutto applicato ad uno scenario realistico per quegli anni, con un cervellone in grado di simulare e mettere in atto una autentica guerra planetaria. Durante lo svolgimento della trama, rivendendolo oggi, ci accorgiamo di quanto fosse poco sviluppata la consapevolezza nell'ambito digitale per l'epoca (con l'eccezione del giovane protagonista, ovviamente). I tanti antagonisti del film sono perlopiù poco avvezzi al digitale – o come diremmo oggi, sono dei *boomer*. L'eroe del film, per inciso, salva il mondo dalla cata-

strofe sfruttando brillantemente una *backdoor*⁷ del sistema.

La morale di *War Games*, per quanto vagamente favolistica, è chiara: per non farsi travolgere dalle tecnologie e dal loro uso non consapevole, l'unico modo per vincere è non partecipare. Lo scenario di quel film è ancora attuale, e anzi vale a maggior ragione. Sono in gioco il nostro sistema di credenze, la nostra *privacy*, la possibilità di migliorare le nostre vite (e anche, dualmente, quella di peggiorarla). Quello che decideremo di fare, di fatto, dipende quasi esclusivamente dalle nostre scelte.

7 Una *backdoor* è una porta secondaria di accesso ad un sistema, che alcuni sviluppatori lasciano aperta per poter effettuare interventi di manutenzione straordinaria, scavalcando la necessità di fare uso di username e *password* tradizionali. In certi casi, questo accesso può essere abusato per commettere danni o giocare brutti scherzi digitali o per commettere ripicche (ad esempio nel caso di ex dipendenti di un'azienda).