



Citation: Edmondo Grassi (2022). La costruzione del sociale nell'epoca della postrealtà. *Società Mutamento Politica* 13(25): 185-194. doi: 10.36253/smp-13689

Copyright: ©2022 Edmondo Grassi. This is an open access, peer-reviewed article published by Firenze University Press (<http://www.fupress.com/smp>) and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

Data Availability Statement: All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

Competing Interests: The Author(s) declare(s) no conflict of interest.

La costruzione del sociale nell'epoca della postrealtà

EDMONDO GRASSI

Abstract. In a contemporaneity in progress, the emergence of disruptive phenomena, unexpected and not underlying the rules of control and immediate quantification, induces the subject to a continuous representation and participation in the public debate, driven by the need to regain possession, even if only apparently, of the space of a mixture in which reality and fiction are contaminated in a relationship of continuous exchange until it is impossible to resolve their factuality and their construction. The intent is to theoretically outline the contours and the correlation phenomena between the understanding and manipulation of reality and the elements of communication, identity formation and social implications through the spread of social networks, deep fakes and artificial intelligence in the post-reality period.

Keywords. Post-reality, artificial intelligence, deepfake, communication.

LA COMUNICAZIONE TRA REALTÀ E CONSENSO NELLA CONTEMPORANEITÀ IN FIERI

Emerge nella dimensione socio-umanistica contemporanea, segnata dal depotenziamento coercitivo del patrimonio educativo e culturale, dal radicamento di grammatiche complottiste e dalla strutturazione di architetture neoconservatrici e totalizzanti, il tema, fra tutti, della centralità del discernimento del fatto reale dalla produzione di finzione, della necessità di informarsi sull'evento che differisce dalla costruzione individuale del suo racconto. A partire dall'avvento della digitalizzazione e dell'immanenza dell'intelligenza artificiale, vi è la necessaria premessa per un'ipotesi interpretativa del costante e rapido mutamento apportato dalle tecnologie per adattarsi alle nuove sintassi comunicative e ai suoi usi: da un lato, viviamo la propagazione dell'informazione accessibile in ogni istante; dall'altro, è divenuta uno strumento di costante screditamento capace di rendere credibile anche l'insensato. Alla fin fine, si staglia la dimostrazione attraverso la quale la comunicazione digitale e il complesso dei social network sono spie evidenti di un più ampio malessere culturale e valoriale fondato sulla bulimia del consumo e che, specificatamente, la realtà aumentata dalle tecnologie diviene costruzione dell'approccio ibridante della connettività e interdipendenza tra umano e non umano, assumendo la valenza di agente predittivo di mutamenti collettivi e della necessità di non trascurare la nascita congiunta di individui appar-

tenenti alla “non umanità” di animali, tecnologie e saperi (Latour 2018), ponendo al centro la questione etica. Se la struttura della comunicazione – intesa, in questo contesto, quale strumento di informazione ed erudizione della cittadinanza – muta il proprio valore semantico in relazione al periodo storico e ai cambiamenti culturali che permeavano e modificavano il tessuto sociale, oggi è impossibile disgiungerla dalla sua rappresentazione e dal suo riverbero digitale, costituendo, anche per essa, la possibilità di realizzare – ancor più facilmente – un simulacro privo di alcuna realtà soggiacente, non veritiero, capace di celare la manipolazione della verità di un accadimento che, in vero, non ne possiede alcuna (Baudrillard 2008). Il quadro di sfondo è quello di un contesto sociale e di legami relazionali fondati sulla dipendenza tecnologica della persona con strumenti/agenti fabbricati in laboratorio (Méadel, Beltran, Akrich, Duclos 1999) in cui lo spazio dell'accadimento trova la sua manifestazione in uno spazio interdigitale. Le variazioni improvvise nelle prassi relazionali tra soggetti e la molteplicità di ambienti di azione da attraversare divengono l'evidenza, per una parte della comunità sociale, della plasmabilità dell'essere e della sua passiva adattabilità ad un antilluminismo contemporaneo – il rifiuto totalizzante verso la ricerca scientifica – e al rifiuto della critica analitica, dell'anelito del recupero di forme gestionali cogenti, producendo ripercussioni differenziate in base a elementi caratterizzanti la formazione socio-culturale della persona (Tandoc, Jenkins, Craft 2018) e a quella di procedimenti di conoscenza caratterizzati dal pensiero conservatore (De Nardis 1999). In tale prospettiva, il soggetto si avvale della parola e del suo controllo e ciò può essere considerata, nelle società contemporanee, democraticamente organizzate, come una prerogativa o indicatore della presenza della libertà personale, del diritto di pensare e dibattere in merito a qualsiasi argomento di carattere sociale, sino a giungere ad essere in netto contrasto con la realtà (Chomsky, Herman 1998). Attraverso un uso manipolatorio, la parola può divenire elemento per influenzare le masse, intervenendo con strumenti e approcci spesso caotici, disgiunti dalla logica, kafkiani, al fine di operare cambiamenti nella cultura e sui fenomeni sociali globali in modo trasversale, sino alla costruzione del consenso con stadi di sofisticazione e di propagazione sempre più capillari (Lippman 1999). Un potere comunicativo che, sino al decennio scorso, subiva il limite di alcune barriere, abbattute dai media digitali, scardinano i confini di spazio e tempo, permettendo all'individuo di agire, esistere e intervenire in ogni e su ogni aspetto del sociale, sino a trasformare l'inconfutabile in teorie su cui dibattere, al fine di creare movimenti di disobbedienza civile, disancorandosi dal

reale e dalle problematiche sociali di maggiore rilevanza, annullando la formazione di un'identità di tipo scientifica (Bachelard 1998): il rapporto tra chi detiene il potere e la popolazione è diretto e istantaneo ma mai paritario, giocato su di un territorio ancora inesplorato e dalle potenzialità non del tutto comprese, in cui si costituisce un sistema di propaganda avente come fine ultimo quello di mascherare le reali intenzioni di dissimulazione, di controllo, di influenza (Ellul 2008).

L'informazione adatta il proprio dialogo all'infosfera, creando sempre più livelli, stratificando l'intero sistema sociale di comunicazione (Toffler 1984), trovando le sue risorse, non solo nella funzione del potere istituzionale – sia esso statale o privato – ma, in particolar modo e misura, nell'incertezza della collettività (Hecló, Wildavsky 1981). Dopotutto, tra politica e *logos* esiste un legame dialogico di reciprocità, poiché la prima è una vera e propria arte in grado di padroneggiare l'uso della parola, definendone il raggio di azione sociale attraverso regole e specifiche di volta in volta mutevoli e funzionali alla propria causa (Vernant 1976).

Gli elementi fin qui espressi caratterizzano la rappresentazione della realtà sociale e della rappresentanza politica, attraverso le quali l'individuo esperisce la propria azione partecipativa e la formazione identitaria all'interno dell'organizzazione collettiva di appartenenza, affermando che «non si tratta, dunque, soltanto di avere parte, nel senso di costituire, detenere o controllare, ed influenzare il potere politico, ma anche e soprattutto di essere parte, essere soggetti attivi del potere politico, giacché la sovranità spetta sempre, in linea di principio, al popolo» (Cedroni 1987: 33). Condurre un discorso sociologico che implichi i concetti di etica e di morale in rapporto alla politica, ad oggi, risulta complesso a causa della mutevolezza del corpo del sociale e delle sue riproduzioni materiali, con nuove strutture sociopolitiche capaci di produrre crisi economiche, sommosse civili, rivoluzioni popolari improvvise, in cui gli elementi valoriali cardine sono la falsificazione della realtà e l'insensatezza della paura verso la scienza, la ricerca, il sapere. Dopotutto, la prima legittimazione della modellazione della realtà, in questo caso politica, attraverso il mentire può essere riscontrata in Platone, in cui tale diritto è concesso solo a chi governa per la tutela della cittadinanza e per la difesa da pericoli esterni; differentemente, Kant (1999) asseriva l'illegalità del mentire in qualsiasi contesto sociale, in quanto elemento che annulla la dignità del soggetto; ma fu nel 1710 che Jonathan Swift circoscrisse la correlazione indissolubile tra politica e falsificazione, con la pubblicazione dell'articolo *L'arte della menzogna politica* (2004), definendola come la meno nobile delle arti. Si assiste ad una manipo-

lazione delle notizie che vengono diffuse istantaneamente e capillarmente attraverso i mass media e social network, dove il punto di vista prevalente appartiene non più a chi detiene il potere dei canali di comunicazione, bensì a masse di utenti che si agglomerano attorno a tesi complottistiche, ad analisi personali prive di fondamenta scientifiche, a manipolazioni “casalinghe” della realtà e che, spesso, giungono a intaccare la veridicità fattuale degli eventi di cui si dibatte, sino ad una propria *composizione* dei fatti realmente accaduti, per enfattizzazione del fatto o per la sua negazione.

LA POSTREALTÀ

La trasposizione digitale dell'individuo e la sua intangibilità sono le cifre caratterizzanti la dimensione dell'umano nella contemporaneità, poiché l'utente è immerso in una rappresentazione quotidiana che si trova a dover fronteggiare la completa fusione di tre spazi di interazione – reale, aumentato e virtuale – in cui lo scopo ultimo di ogni soggetto è di trovare una piazza pubblica – nella fattispecie i social network – nella quale poter esternare la propria idea e autoaffermarsi narcisisticamente nella moltitudine di voci. Se si considera il reale diviene come evento dato che non può essere scoperto ma solo incontrato in quanto “è ciò che è”, permettendo così alla persona solamente di ipotizzare altre prospettive che necessitano, però, di fondamenta scientifiche verificate e verificabili, accade che nel contesto contemporaneo, emerge la tensione dell'individuo che tende ad allontanarsi, sempre più, dal contesto reale, in modo tale da poter vivere nella postrealtà. Con tale termine, si vuole indicare un contesto dove sottostare ad una finzione tutelare, una vita che abdica alla progettualità costitutiva dell'essere a favore di una costante distrazione attraverso la quale confutare ciò che accade. La rappresentazione diviene sostitutiva della realtà, la precede e la ripropone con altri spartiti, giungendo a ridurre la propria partecipazione sociale a simulacro, in ragione di una verità auto-affermata. L'evento collettivo non è più accolto come rottura radicale della monotonia quotidiana, da indagare e analizzare secondo competenze scientifiche ma è controspazio nel quale far emergere teorie, ipotesi, proiezioni prive di fondamento razionale e frutto solo di una esasperazione del reale e della sua sempre più complessa analisi. Dato che la realtà, ad oggi, si manifesta attraverso una molteplicità di media, si troveranno passaggi per invalidarne la verità, favorendo la contemplazione di molteplici microuniversi nei quali edificarne una propria: una società nella quale ogni individuo ha la possibilità di scegliere di esistere nella

consapevolezza debole di potersi tutelare da ogni evento avente una conseguenza reale attraverso l'adozione dell'intrattenimento costante, della spettacolarizzazione di un sé che perpetua modelli di comportamento programmabili. È indubbio che l'intento è l'occultamento della realtà che supera la non-verità, attuando un processo di depotenziamento della conoscenza, di svalutazione di quest'ultima rispetto alle convinzioni individuali ed emotive, trasformate in criteri di valutazione e validazione sociale. La postrealtà contempla l'esistenza di eventi non confermati e non dimostrati che hanno il potere, attraverso i media, di invalidare l'evento reale con il fine di affermare l'impossibile, trasformandolo nell'unica scelta attuabile che permette all'individuo di rimanere fedele ad una configurazione radicale del proprio vivere che rappresenta la stessa manifestazione della propria inadeguatezza e della propria fallacia. Costruire una postrealtà non richiede capacità logico-empiriche strutturate attorno ad una ricerca epistemologica – considerando la società un sistema articolato e complesso – ma invoca solo la grossolanità di destrutturare artificialmente un dato evento, recuperandone solo alcuni frammenti che siano utili ad un nuovo costrutto sociale condiviso.

La postrealtà si struttura e amplifica nell'architettura di un potere tecnopolitico che si appropria delle istanze di liberazione e di autoaffermazione cyberbiologiche trasformandole in dispositivi coercitivi atti alla spettacolarizzazione del sé e delle sue appartenenze; l'individuo esiste solo se concepito all'interno di un ecosistema di dominio in cui riversare segmentazioni identitarie da isolare e depotenziare, rendendole discutibili sino al loro annientamento; la pornografia comunicativa diviene lo spazio nel quale mettere al rogo le battaglie di rivendicazione identitaria lasciando ad ogni utente la possibilità di esercitare una violenza *gore* atta alla cannibalizzazione dell'altro e alla produzione di soggetti docili e mansueti, se non conformi al regime somatopolitico.

Alla fin fine, la finzione diviene corpo motrice e struttura tutelare di una società nella quale il soggetto se ne avvale per porsi al riparo dalle conseguenze dei fatti reali, per sfuggire irrealisticamente dagli eventi e dalle loro conseguenze. Il ricorso all'infotainment – dagli anni Ottanta ad oggi (Mazzoleni, Sfardini 2009) – e della sua declinazione in opinionismo sono specchio della postrealtà, divenendo strumenti e spazi attraverso i quali porre una distanza tra sé e la realtà degli eventi, da tutto ciò che ha sostanza e potenza di azione sull'esistenza, in modo tale da alimentare un sistema di simulazione avente lo scopo di rafforzare la finzione protettrice del soggetto e della sua vita frammentata a causa della mancanza di certezze, poiché la realtà lascia il posto

alla parvenza, ad una negazione della prima al fine di bruciarne le fondamenta per costruire un ordine sociale altro. Inoltre, un ulteriore elemento che rafforza tale quadro sociale è la potenza del consenso, nella sua declinazione di «fine fondamentale dell'azione politica [...] quello di raccogliere consenso per costruire un ordine politico, per consolidarlo, per ottenere l'unificazione del molteplice» (Foucault 2005: 39), attraverso la denaturalizzazione del cittadino della polis aristotelica, innestandolo in una concezione della società e della sua esistenza fondata sulla falsificazione del vero attraverso la diffusa manipolazione psicologica delle masse, «virtù politica di prim'ordine, senza la quale nessuna comunità politica e nessun'altra organizzazione possono sopravvivere» (Esposito 1996: 125).

Dopotutto, si potrebbe imputare parte di questo atteggiamento alla sindrome del giudizio da campanilismo digitale, vale a dire l'applicazione selettiva di una valutazione immediata, di una presa di posizione precoce di un dato evento senza aver modo e tempo di analizzarlo ed elaborarlo. In tal modo, verranno a formarsi soggetti apodittici ed estremisti già dalle prime battute della catastrofe, dell'incidente, della bagarre politica o sociale in atto. Da un lato, vi sarà la costante ricerca di prove che validino l'apoditticità del caso; dall'altro l'estremizzazione e la manipolazione dei dati raccolti con il fine di produrre nuove teorie e applicazioni sociali. L'unico contesto nel quale si attuano questi schemi è un ambiente aprocessuale nel quale vige il culto della massa alla ricerca di affermazione e riconoscimento, elementi da sempre esistiti ma ora evidente nel processo della comunicazione digitale.

La fenomenologia della manipolazione del reale rivela che il suo primo principio da rispettare è quello di avvalorare il disagio sociale per poter estendere una fittizia atmosfera di protezione e sicurezza che cela la necessità di accusare un capro espiatorio, accogliendo che «the organized lies of governments [hidden] an element of violence: organized lying always tends to destroy whatever it has decided to negate, although only totalitarian governments have consciously adopted lying as the first step to murder» (Jay 2008: 246).

Quale dimensione conoscitiva del sé dovrebbe acquisire l'individuo? In che modo l'eccesso di informazione lede alle capacità analitiche della persona? Come elaborare i rigurgiti di estremismo che si manifestano in ogni dimensione del sociale?

Potrebbe divenire funzionale richiamare la possibilità di divenire *parresiastes* della propria vita, soggetti in grado di comprendere se colui che ci sta esponendo la propria verità lo faccia in armonia con il proprio modo di vivere, se vi sia complementarità tra *logos* e *bios*,

in questo modo la *parresia* può divenire arte della vita (*techne tou biou*). Nella democrazia ateniese «la *parresia* era una idea guida [...] così come un atteggiamento etico e personale caratteristico del buon cittadino» (Foucault 2005: 11), il quale si confrontava con i suoi pari attraverso il discorso pubblico cercando assenso e adesione. La relazione che intercorre tra il *parresiastes* e una politica di controllo sulla comunicazione potrebbe essere definita come «l'autorità [che] non aveva che da difendere in nome di signori lontani e invisibili cose altrettanto invisibili e lontane, mentre K. lottava per qualcosa di molto vivo e vicino» (Kafka 2005).

Dall'utopia della democrazia universale alla costruzione della postrealtà, persiste il problema che vede l'esercizio delle libertà dell'individuo sociale di vivere nel proprio ambiente – oramai unico e senza confini tra “analogico e digitale” – e agire socialmente in pieno possesso dei propri diritti che si scontra, irrimediabilmente, con l'inconsapevolezza e l'incertezza di come le proprie informazioni digitali vengano trattenute ed elaborate da soggetti terzi e di come non vi siano principi o regole da osservare o applicare. Spesso, però, tali quesiti non trovano spazio nella quotidianità dell'utente stesso che demanda, concede, elargisce porzioni del proprio sé attraverso la rete: che siano informazioni, dati, pensieri, immagini, sino alla cessione di ogni parte del proprio corpo e del proprio pensiero, quasi riproducibili dalle tecnologie artificiali.

DI DEEPPFAKE, ROBOT SINDACI E A.I. PRESIDENZIALI

La società contemporanea è fondata sull'utilizzo delle immagini (Meyrowitz 1993; Thompson 1998; Luhmann 2000) assorbendo un'informazione che annulla i confini di spazio e di tempo, che si avvale di un universo esteso di media e che contempla, potenzialmente, infiniti attori.

Uno dei primi grandi esempi di *misinformation* (Wardle, Derakhshan 2017) – intendendo una divulgazione di informazioni, fatti, notizie non veritiere ma prive di intento malevolo – fu nel 1938 con la messa in onda via radio dell'adattamento dell'opera *La guerra dei mondi* di H.G. Well, la popolazione diede già dimostrazione di credere ciecamente che gli alieni stessero invadendo gli Stati Uniti, solo perché la radio – il medium che dominava in quegli anni – stava facendo giungere il messaggio ad ogni individuo. L'intento era quello di creare intrattenimento, mentre il risultato fu che la trasmissione assunse la forma di un bollettino che donava informazioni sull'evento: gli spettatori credettero che si trattasse di notizie vere. Da questo esempio, che non

rappresenta una fake news – termine e concetto divenuto virale dal 2016¹ - emerge come in realtà, l'individuo sociale sia facilmente manipolabile attraverso i media e come nella contemporaneità sia ancora più facile sedurre la popolazione attraverso delle notizie totalmente create appositamente per questo scopo (Silverman, Singer-Vine 2016), come l'endorsement del Papa verso Trump che venne pubblicato durante le presidenziali statunitensi o del noto *Pizzagate* (Derkhshan 2017).

Il concetto di fake news (Caplan, Hanson, Donovan 2018; Lazer *et al.* 2018; Barthel *et al.*, 2016; Qayyum, Qadir, Janjua, Sher 2019) potrebbe essere concepito come «to be news articles that are intentionally and verifiably false, and could mislead readers» (Alcott, Gentzkow 2017: 213). Sono notizie pensate, ideate, costruite, che non possono essere poste ad un possibile riscontro fattuale immediato, ma pubblicate come qualsiasi altra notizia, seguendo specifici editing, ricalcando notizie del momento, inculcando nel lettore il dubbio che si manifesta anche nella sua capacità di discernere il vero dal falso, in definitiva «un'azione politica strategica che necessita del ricorso all'inganno e alla menzogna» (Morini 2009: 53).

Un'accelerazione maggiore, di natura intima, emotiva, individuale è stata possibile anche grazie all'avvento dell'intelligenza artificiale (Grassi 2020), la quale è stata in grado di coniugare le esigenze macro della società postmoderna e del capitalismo fondate sul controllo e sulla raccolta dati (Zuboff 2018; Fry 2019), con le micro-pulsioni del soggetto, innestando in quest'ultimo una protesi immanente per il suo corpo e per i suoi desideri (Lemov 2015; Finn 2018; Grassi 2018). L'avvento delle intelligenze artificiali sta incidendo con significativi cambiamenti nella gestione delle libertà comuni, della vita privata e pubblica, dell'individuo e della comunità, cercando sempre più nella artificializzazione del sé e nel rapporto con le macchine, i luoghi, i soggetti, i riflessi per l'interazione con l'altro sé. Tali mutamenti possono divenire nuovi ponti verso aspetti dell'umano ancora non indagati, verso una nuova sporgenza ontologica dove la *techné* non è più in funzione della *physis*, ma la produce, divenendo quella che potremmo definire come *techné-naturans*: una prassi tecnologica che nasce dalla natura e che si esplica nella sua fusione. La complessità celata della tecnologia e, quindi, della realtà indicano la necessità di ripensare la relazione tra la tangibilità del naturale e le sue rappresentazioni digitalizzate e meccanizzate. Dopo tutto, bisogna riconoscere che naturale e artificiale sono sinonimi delle azioni dell'individuo sociale.

Di rilevante importanza, è l'analisi dei video *deepfake* capaci di produrre profonde implicazioni sulla tenuta e sui principi di sicurezza e responsabilità affidati alle testate informative, sino alla possibilità di pregiudicare la tenuta democratica di una società (Bennett, Livingston 2018). Ciò avviene nella misura in cui gli individui tenderanno maggiormente a recepire tali video come più familiari possibili e, quindi, a vivere in una manifestazione metacognitiva delle loro capacità applicate all'analisi dell'ambiente vissuto (Berinsky 2017): l'influenza negativa che tali strumenti possono generare intacca direttamente l'abilità della persona di attuare una disamina critica che possa condurre alla valutazione della veridicità dei contenuti (Vaccari, Chadwick 2020).

Si tratta di una tecnica, basata su intelligenza artificiale e *deep learning*, che permette di creare video iperrealistici nei quali è possibile manipolare i volti, le movenze, le parole del soggetto ripreso o di produrre uno scambio di volti tra due soggetti, attraverso la sovrapposizione o lavorazione di immagini e video che andranno a creare un video falso, nel quale il soggetto del compie delle azioni o esprime delle opinioni mai messe in atto o esternate, ma sembrando autentico (Chawla 2019). I video possono essere editati attraverso la *Generative Adversarial Networks*, disponendo di un database contenente suoni, movimenti facciali e corporei tra di loro armonizzati, in modo tale da rendere più veritiero possibile quanto si sta producendo. Grazie all'avanzamento dell'apprendimento automatico e delle reti neurali, l'intelligenza artificiale sfrutta le reti di nodi interconnessi che eseguono una serie di calcoli per migliorare la propria prestazione e raggiungere l'obiettivo di manipolare un volto e adattarlo su di un corpo. Inoltre, il *deep learning* ha permesso un avanzamento significativo del *Natural Language Processing*, annettendo anche la possibilità di sintetizzare testi, riprodurre e simulare differenti toni di voce e creare piccoli tic e movimenti sempre più simili a quelli dell'espressività umana.

Una delle prime diffusioni pubbliche di tale tecnica risale al dicembre 2017, quando un utente di Reddit dal nickname *deepfakes*² ha rilasciato un video di materiale pornografico falso nel quale il viso dell'attrice Gal Gadot venne manipolato sul corpo di un'attrice di film hard. Un video di tale portata può avere ripercussioni che possono essere inserite tra il revenge-porn, lo screditamento di un avversario politico, l'attuazione di minacce personali o la produzione una propaganda fondata sul falso con intenti terroristici, giungendo a minare la fiducia dell'utente che si imbatte in tale materiale artificiale e producendo un inganno che potrà influenzare negativa-

¹ "Fake news" went viral in 2016. This expert studied who clicked, <https://www.nbcnews.com/politics/politics-news/fake-news-went-viral-2016-expert-studied-who-clicked-n836581>.

² Si tratta della combinazione tra *deep*, derivante da *deep learning*, e *fake*, per indicare la natura mendace del materiale prodotto.

mente sia la vita del soggetto manipolato che di coloro che lo saranno durante la visione (Patrini *et al.* 2018), rientrando tra gli usi malevoli dell'intelligenza artificiale (Brundage *et al.* 2018).

Nel novembre del 2017, un gruppo di ricercatori dell'Università di Washington³ ha sviluppato un algoritmo in grado di sincronizzare un clip audio con il movimento video presente in un filmato, illudendo lo spettatore che la persona stia realmente pronunciando tali affermazioni: "l'attore" selezionato per il video è Barack Obama⁴ che discute di terrorismo, riforme del lavoro e della sanità e di argomenti politicamente rilevanti⁵. In questo caso, l'intelligenza artificiale converte i dati audio nelle forme del labiale da riprodurre, innestandole all'interno del volto della persona selezionata. Il gruppo di lavoro ha scelto la figura dell'ex presidente poiché l'algoritmo allenato, attraverso *deep learning*, sarebbe stato in grado di raccogliere dati-video esistenti in rete in enormi quantità (oltre 14 ore di video). Kemelmacher-Shlizerman afferma che «realistic audio-to-video conversion has practical applications like improving video conferencing for meetings, as well as futuristic ones such as being able to hold a conversation with a historical figure in virtual reality by creating visuals just from audio»⁶. Enormi progressi sono avvenuti grazie all'applicazione delle reti generative antagoniste (GANS) per mettere due algoritmi di intelligenza artificiale l'uno contro l'altro, uno creando i falsi e l'altro valutando i suoi sforzi, insegnando al motore di sintesi a fare falsi migliori. Il team di scienziati e di programmatori tende a sottolineare che questa tecnica potrebbe divenire utile anche per riuscire a decretare se un filmato sia reale o meno, invertendo il processo di creazione.

Un aspetto lesivo che già può essere identificato è la possibilità di intaccare la percezione dei soggetti rispetto al rilevamento della falsità di quanto stanno osservando, corrompendo anche le informazioni provenienti da altre fonti o attraverso altri strumenti, sino alla riduzione della fiducia e alla crescita dell'incertezza e del dubbio verso la realtà, vivendo ogni informazione come un inganno, un complotto, una manipolazione. L'incertezza cresce esponenzialmente nel soggetto

in quanto riuscire ad acquisire informazioni veritiere o non corrotte diviene sempre più complesso, richiedendo all'individuo un impegno costante di ricerca e critica, e conducendo verso una messa in discussione della autorevolezza della stampa, delle scienze e della ricerca (Newman *et al.* 2018).

L'artista Bill Posters che, nel 2019, ha prodotto un deepfake video nel quale Mark Zuckerberg dichiara che Facebook "detiene" i suoi stessi utenti: più si condivide, più si partecipa al social della grande F, più il finto Zuckerberg ha diritti sulle persone che utilizzano il suo social. Il video nasce come risposta provocatoria alla scelta del magnate statunitense di non voler rimuovere un video ritoccato della Speaker della Camera dei Rappresentanti degli Stati Uniti Nancy Pelosi⁷. In un altro progetto di denuncia artistica, figura il primo ministro inglese Boris Johnson⁸ che sostiene il leader dell'opposizione Jeremy Corbyn per ricoprire la sua stessa carica. L'intento è quello di porre all'attenzione dell'opinione pubblica la mancanza di regolamentazioni in merito ai dati e alla possibilità di sfruttamento delle informazioni che circolano in rete, attraverso processi creativi che siano ambienti di dibattito e confronto in merito a questioni politiche che interessano la vita di tutto: la misura del potere tecnologico, la detenzione dei dati, la loro manipolazione ma, più di tutto, la disinformazione dell'utente.

Ad oggi, il deepfake è divenuto di facile fruizione attraverso una molteplicità di app e di strumenti che possono modificare il viso o gli avatar stessi predisposti da software in tempo reale sia via Skype che Zoom⁹, con l'utilizzo del programma DeepFaceLab¹⁰ – che semplifica al massimo ogni passaggio, rendendo produttori di video-montaggi irrealistici ogni possessore di smartphone – così come alla facilità dei filtri che possono essere impostati sui social network oppure, grazie all'algoritmo creato da un gruppo di ingegneri dell'Università di Stanford, i quali affermano che modificare un video sarà come lavorare e correggere un testo scritto¹¹. Non si tratta di manipolare solo immagini, video o testi ma di giungere alla creazione di una dimensione sovrapposta a quella verificata in cui alcune teorie confutabili continuano a trovare riscontro e fiducia attraverso un'ulterio-

³ Per approfondimenti: Langston, J. (2017), *Lip-syncing Obama: New tools turn audio clips into realistic video*, <https://www.washington.edu/news/2017/07/11/lip-syncing-obama-new-tools-turn-audio-clips-into-realistic-video/>

⁴ https://www.youtube.com/watch?v=MVB6_o4cMI&t=40s

⁵ Nell'aprile del 2018, BuzzFeed rilascia un deepfake video nel quale una versione digitale dell'ex Presidente statunitense Barack Obama insulta il suo successore Donald Trump: https://www.youtube.com/watch?v=cQ54GDm1eL0&ab_channel=BuzzFeedVideo.

⁶ *Lip-syncing Obama: New tools turn audio clips into realistic video*, <https://www.washington.edu/news/2017/07/11/lip-syncing-obama-new-tools-turn-audio-clips-into-realistic-video/>.

⁷ *Pelosi videos manipulated to make her appear drunk are being shared on social media*, https://www.youtube.com/watch?time_continue=93&v=sD0o5nDJwgA&feature=emb_title&ab_channel=WashingtonPost.

⁸ *DeepFake Boris Johnson*, https://www.youtube.com/watch?v=gHbF4anWbE&ab_channel=DarrenAltman.

⁹ *Avatarify: Avatars for Zoom, Skype and other video-conferencing apps*, GitHub, 2020, <https://github.com/alievk/avatarify-python>

¹⁰ *DeepFaceLab, the leading software for creating deepfakes*, GitHub, 2019, <https://github.com/iperov/DeepFaceLab>

¹¹ *Stanford engineers make editing video as easy as editing text*, <https://news.stanford.edu/2019/06/05/edit-video-editing-text/>.

re manipolazione che possa rafforzarla (Popper 1972).

Attraverso le nuove tecnologie, l'essere umano si interfaccia con nuove sequenze relazionali, senza riuscire a comprenderne la reale portata e il cambiamento di paradigma esistenziale nel quale viene immerso. Diviene co-soggetto assieme al mezzo artificiale e agisce annullando il livello di coscienza diretta, lasciando che sia l'inconscio della meccanicità a modificarne la percezione del medium, del proprio livello di attenzione e del grado di condivisibilità delle proprie scelte.

La costruzione sociale del mito dell'intelligenza artificiale (Grassi 2020) si è fatta scienza attraversando tre passaggi fondamentali: la visione per cui le capacità cognitive dell'individuo potessero essere riprodotte da una macchina, la progettazione di macchine che potessero collaborare con l'individuo nelle attività cognitive, la nascita di computer utilizzabili dalle singole persone. A questi tre passaggi, va aggiunto un quarto stadio quello della macchina che agisce autonomamente, ma sotto la supervisione della persona, e un quinto stadio, quello della macchina che agisce con l'ausilio di un'altra macchina, estromettendo l'essere umano dai suoi processi cognitivi e logici. La questione è che attualmente non è chiaro quale sia la politica migliore per l'attuazione e la diffusione dell'intelligenza artificiale e delle sue applicazioni nei contesti decisionali, ma ciò che già sta avvenendo è la discesa in campo delle intelligenze artificiali nel dibattito politico e anche nelle elezioni di alcuni paesi.

In Giappone, nella primavera del 2018, Michihito Matsuda è stata candidata come futuro sindaco, sostenendo i principi di "equità e cambiamento" durante la sua campagna elettorale, raccogliendo migliaia di voti nella città di Tama, poco distante da Tokyo: si trattava di un robot dotato di intelligenza artificiale. «L'intelligenza artificiale cambierà Tama City», ha affermato nei dibattiti politici, delineando una visione politica non ortodossa. Per combattere l'invecchiamento della popolazione giapponese, l'androide esponeva la necessità di un cambiamento che sarebbe potuto avvenire solo se fosse state previste politiche sociali attraverso le quali le intelligenze artificiali sarebbe state lasciate libere di raccogliere i dati della città – quindi dei soggetti tutti – con il fine di creare nuove linee guida socialmente condivise - giunte terza alle elezioni. Tuttavia, Matsuda era solo il volto, il simulacro, il robot della campagna, poiché la controparte umana era rappresentata da Tetsuzo Matsumoto, vicepresidente di Softbank, e Norio Murakami, ex rappresentante di Google Giappone¹².

¹² Elezioni del Consiglio Comunale per un'I.A. per Tama City, <https://www.ai-mayor.com>, ultima consultazione il 27 settembre 2019. In questo caso, essendo il sito in giapponese, lo scrivente si è avvalso dell'algo-

È rilevante notare come queste tecnologie abbiamo avuto un forte impatto anche nello sviluppo di nuovi canali di comunicazioni per stabilire un altro tipo di contatto e di scambio tra leader politici e cittadinanza: Recep Tayyip Erdoğan, presidente della Turchia, nel 2014, ha trasmesso un ologramma di se stesso per tenere un comizio elettorale nella città di Izmir. Impossibilitato ad essere fisicamente presente, ha registrato il proprio messaggio su di uno schermo verde, per poi essere proiettato con una figura intera del suo corpo dell'altezza di tre metri.

Ciò che è accaduto negli scenari sopra descritti riflette il modo in cui la società e la politica stanno cambiando. Investimenti nella formazione dei cittadini, condivisione di piani strategici per politiche pubbliche, sicurezza della persona, riforme del lavoro e sugli impatti sociali dell'intelligenza artificiale sulla comunità dovrebbero essere tra gli obiettivi primari per un'inclusione dell'automazione nella vita della persona, riuscendo a creare un nuovo ecosistema artificiale in cui sarà possibile beneficiare delle potenzialità delle tecnologie del futuro.

CONCLUSIONI

Sembra che la fiducia in ciò che si vede sia molto più importante di quanto possa essere esperito attraverso l'esperienza, la ricerca e il confronto. Se fino ai primi anni di questo secolo, la modificazione di foto e video era abilità solo di coloro che possedevano una specifica formazione, ad oggi, l'alterazione della realtà è alla portata di ogni utente dimostrando come i social media rivestano un ruolo cruciale per la tenuta politica e democratica di molte comunità internazionali.

Tuttavia, come rivela l'attuale aumento globale di disuguaglianza, polarizzazione e complessità, con o senza una diffusa automazione basata sull'intelligenza artificiale, le società globali dovrebbero prendere provvedimenti per garantire che i benefici delle nuove tecnologie avanzate siano ampiamente condivisi da ogni individuo, poiché «la politica porta con sé in maniera consustanziale miti così profondi e così potenti da provocare non soltanto la credenza illusoria che il tempo del compimento si stia avvicinando, non soltanto l'illusione dell'avversario che non comprende mai la vera natura dei miti che combatte, ma anche una nube di illusioni sul senso effettivo dell'azione. In definitiva l'azione politica è strategia» (Morin 2009: 53).

Gli aspetti negativi e gli usi non benevoli della tecnologia potrebbero portare alla produzione di video nei

ritmo intelligente di Google per la traduzione in italiano, in modo tale da consultare il sito e la struttura della campagna elettorale.

quali una personalità pubblica commette atti illeciti, si lascia andare a esternazioni ingiuriose, xenofobe, omofobe, misogine; materiale finalizzato alla vendetta, come il revenge porn, volendo screditare un collega, un proprio ex o un conoscente, facendolo comparire in situazioni di cattivo gusto o socialmente ritenute indecorose; simulare atti terroristici, colpi di stato, annunci di rappresaglie con il fine di fomentare sommesse civili, stanziamento di armamenti o scontri internazionali.

In considerazione di quanto esposto vi sono alcuni elementi che dovrebbero richiamare la riflessione sociologica e filosofica in merito al progredire di tali tecnologie:

- educazione, riuscire a programmare e divulgare progetti di tipo educativo che siano finalizzati alla formazione di una coscienza personale e sociale di maggiore spessore in merito all'uso delle tecnologie digitali e alla quantità di dati che vengono riversati in rete; che siano indirizzati alla capacità di analisi e di percezione del vero all'interno del contesto reale nel quale si vive, considerando la rete stessa e la tecnologia parte di questa struttura organica e politica;
- narrazione, considerare l'intelligenza artificiale come un nuovo elemento e attore narrativo nella vita del soggetto, essendo in grado di valutare - anche se parzialmente - la molteplicità di elementi che la circondano, considerando anche l'evoluzione delle smart cities e della domotica. L'I.A. si presenta come attore sociale attivo in grado di raccontare una propria visione dell'esistenza dell'essere umano, come se fosse il racconto di una storia videodocumentata (Grassi 2021);
- integrazione individuo-macchina, portando sempre più l'I.A. all'interno della vita del singolo vi sarà bisogno della produzione di un'etica che tuteli le parti ma che incentivi la collaborazione tra l'essere umano e l'algoritmo intelligenti. In tal modo, allenando ed educando l'A.I. sarà possibile creare agenti intelligenti in grado di scoprire falsi e risolvere tecnologicamente ciò che la persona al momento non è in grado di fare.
- simulazione, gli algoritmi di intelligenza artificiale possono essere applicati per creare nuovi spazi di addestramento ed educazione in specifici scenari riprodotti digitalmente che risulterebbero eccessivamente onerosi o difficoltosi da ricostruire realmente, così come nella possibilità di impiegare i software per deepfake nell'attuazione di strategie di inganno contro criminali e in difesa del bene pubblico.

L'overdose di dati e la quantofrenia rivolta alla persona divengono elementi di disorientamento nella gestione personale delle proprie responsabilità, di controversie epistemologiche e, conseguentemente, di

delegare alla lettura meramente statistica l'applicazione di scelte anche nel proprio quotidiano: se i data lake possono essere bacini di informazioni funzionali alla comprensione di mutamenti macrospettici al fine di comprendere fenomeni su larga scala, tale approccio dovrà essere sostenuto dall'impegno della singola persona affinché vi siano discussioni di carattere etico-morale sulle modalità di acquisizione, analisi e immagazzinamento dei dati per l'affermazione di una democrazia partecipativa che tenga conto dei criteri con i quali saranno strutturati gli ambienti digitali e reali nei quali saranno ubicati i database, che siano in grado di rispecchiare l'alterità dei dati senza alterarne la loro visione poliedrica, che conservi le variabili specifiche di ogni caso acquisito e che non giunga ad un riduzionismo causalistico che ne confermerebbe l'abuso di un governo fondato sulla probabilità statistica dei dati.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- Allcott H., Gentzkow M. (2017), *Social Media and Fake News in The 2016 Election*, in «Journal of Economic Perspectives», 31 (2): 211-236. doi:10.1257/jep.31.2.211.
- Bachelard G. (1998), *La filosofia del non. Saggio di una filosofia del nuovo spirito scientifico*, Armando Editore, Roma.
- Barthel, M., Mitchell, A., & Holcomb, J. (2016), *Many Americans Believe Fake News Is Sowing Confusion*, Pew Research Center, retrieved Feb. 13, from <http://www.journalism.org/2016/12/15/many-americans-believe-fake-news-issowing-confusion/>.
- Baudrillard J. (2008), *Simulacri e impostura. Bestie, beau-bourg, apparenze e altri oggetti*, Edizioni Pgreco, Roma.
- Bennett W.L., Livingston S. (2018), *The disinformation order: Disruptive communication and the decline of democratic institutions*, in «European Journal of Communication», 33 (2): 122-139.
- Berinsky A.J. (2017), *Rumors and health care reform: Experiments in political misinformation*, in «British Journal of Political Science», 47 (2): 241-262.
- Brundage et al. (2018), *The Malicious Use of Artificial Intelligence: Forecasting, Prevention, and Mitigation*, <https://img1.wsimg.com/blobby/go/3d82daa4-97fe-4096-9c6b-376b92c619de/downloads/MaliciousUseofAI.pdf?ver=1553030594217>.
- Caplan R., Hanson L., Donovan J. (2018), *Dead reckoning: Navigating content moderation after "fake news"*, Data & Society Research Institute. https://datasociety.net/pubs/oh/DataAndSociety_Dead_Reckoning_2018.pdf.

- Cedroni L. (1987), *Democrazia degli antichi e democrazia dei moderni*, Lalli Editore, Firenze.
- Chawla R. (2019), *Deepfakes: How a pervert shook the world*, in «International Journal of Advance Research and Development», 4(6): 4-8.
- Chomsky N., Herman E. (1998), *La fabbrica del consenso. La politica e i mass media*, il Saggiatore, Milano.
- De Nardis P. (1999), *Sociologia del limite*, Meltemi, Roma.
- Derakhshan, H. (2017), *INFORMATION DISORDER: Toward an interdisciplinary framework for research and policy making* *Information Disorder Toward an interdisciplinary framework for research and policymaking*, https://www.researchgate.net/publication/339031969_INFORMATION_DISORDER_Toward_an_interdisciplinary_framework_for_research_and_policy_making_Information_Disorder_Toward_an_interdisciplinary_framework_for_research_and_policymaking.
- Ellul J. (2008), *Propagandes*, Editions Economica, Paris.
- Esposito R. (1996), *Oltre la politica. Antologia del pensiero "impolitico"*, Mondadori, Milano.
- Finn E. (2018), *Che cosa vogliono gli algoritmi. L'immaginazione dell'era dei computer*, Einaudi, Torino.
- Foucault M. (2005), *Discorso e verità nella Grecia antica*, Donzelli Editore, Roma.
- Fry H. (2019), *Hello World. Essere umani nell'era delle macchine*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Grassi E. (2018), *Transumanesimo: dall'umano al post-umano. L'identità della pelle e il superamento del suo confine oltre il genere*, in Antonelli F. (a cura di), *Genere, sessualità e teorie sociologiche*, Cedam, Roma.
- Grassi E. (2018), *Bit-Knowledge: Communication and Memory in the Machine Age*, in A.B. Floriani Neto et al. (Eds), *Governing turbulence, risk and opportunities in the complexity age*, ISBN:978-1-5275-0756-2, Cambridge Scholars Publishing, Cambridge.
- Grassi E. (2020), *Etica e intelligenza artificiale. Questioni aperte*, Aracne, Roma.
- Grassi E. (2021), *Narratives and Life Stories from the Machine to the Person*, in Punziano G. e Delli Paoli A. (Eds.), *Handbook of Research on Advanced Research Methodologies for a Digital Society*, IGI Global-Publisher, Hershey, doi: 10.4018/978-1-7998-8473-6.
- Heclo H., Wildavsky A. (1981), *The Private Government of Public Money: Community and Policy Inside British Politics*, Palgrave Macmillan, London.
- Jay M. (2008), *Pseudology: Derrida on Arendt and Lying in Politics*, in Guerlac S. & Cheah P. (Eds.), *Derrida and the Time of the Political*, Duke University Press, <https://doi.org/10.1515/9780822390091-013>
- Kafka F. (2005), *Il Castello*, Cles, Oscar Mondadori.
- Kant I. (1999), *La metafisica dei costumi*, Laterza, Roma-Laterza.
- Latour B. (2018), *Non siamo mai stati moderni*, Elèuthera, Milano.
- Lazer D. M. J., Baum M. A., Benkler Y., Berinsky A. J., Greenhill K. M., Menczer F., Zittrain J. L. (2018), *The science of fake news*. *Science*, 359(6380): 1094-1096, <https://doi.org/10.1126/science.aao2998>.
- Lemov R. (2015), *Database of Dreams: The Lost Quest to Catalog Humanity*, Yale University Press, New Haven.
- Lippman W. (1999), *L'opinione pubblica*, Donzelli, Roma.
- Luhmann N. (2000), *La realtà dei mass media*, FrancoAngeli, Roma-Bari.
- Mazzoleni G., Sfondini A. (2009), *Politica pop. Da "Porta a porta" a "Lisola dei famosi"*, il Mulino, Bologna.
- Méadel C., Beltran A., Akrich M., Duclos D. (1999), *Énergie, l'heure des choix*, Cercle d'art, Paris.
- Meyrowitz J. (1993), *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna.
- Morin E. (2009), *Il gioco della verità e dell'errore*, Erickson, Milano.
- Newman R. K., Fletcher R., Kalogeropoulos A., Levy A. L. D., Nielsen R. K. (2018), *Reuters Institute digital news report 2018*, Reuters Institute for the Study of Journalism.
- Patrini et al. (2018), *Commoditisation of AI, digital forgery and the end of trust: how we can fix it*. <https://giorgiop.github.io/posts/2018/03/17/AI-and-digital-forgery/>
- Popper K. (1972), *Congetture e confutazioni*, Il Mulino, Bologna.
- Qayyum A., Qadir J., Janjua M. U., Sher F. (2019), *Using Blockchain to Rein in the New Post-Truth World and Check the Spread of Fake News*, in «IT Professional», 21(4): 16-24, <https://doi.org/10.1109/MITP.2019.2910503>.
- Silverman C., Singer-Vine J. (2016), *Most Americans Who See Fake News Believe It, New Survey Says. BuzzFeed Poll About Fake News*. <https://www.buzzfeednews.com/article/craigsilverman/fake-news-survey>.
- Swift J. (2004), *L'arte della menzogna politica*, Ibis, Comopavia.
- Tandoc E., Jenkins J., Craft S. (2018), *Fake news as a critical incident in journalism*, in «Journalism Practice», 13: 1-17, doi:10.1080/17512786.2018.1562958.
- Thompson J. B. (1998), *Mezzi di comunicazione e modernità*, il Mulino, Bologna.
- Toffler A. (1984), *The Third Wave: The Classic Study of Tomorrow*, Bantam Books, New York City.
- Vaccari C., Chadwick A. (2020), *Deepfakes and Disinformation: Exploring the Impact of Synthetic Political*

Video on Deception, Uncertainty and Trust in News,
in «Social Media + Society», January-March 2020:
1-13.

Vernant J.P. (1976), *Le origini del pensiero greco*, Editori
Riuniti, Roma.

Wardle, C., Derakhshan, H (2017), *Information Disorder.
Toward an interdisciplinary framework for research
and policymaking*, [https://rm.coe.int/information-
disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-
rearc/168076277c](https://rm.coe.int/information-disorder-toward-an-interdisciplinary-framework-for-research/168076277c).

Zuboff S. (2019), *Il capitalismo della sorveglianza. Il
futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Luiss
University Press, Roma.