

La Scienza Viviamo l'epoca dell'infosfera

di ALBERTO DIASPRO

➔ a pagina 9



LA SCIENZA

di ALBERTO DIASPRO

Siamo dentro alla rivoluzione dell'infosfera ma l'uomo deve restare sempre il protagonista

per le "Cyber Humanities" pubblicato in

Genova è nel pieno della rivoluzione dell'informazione quella della "infosfera", iniziata da Alan Turing, che il filosofo Luciano Floridi classifica "quarta dopo quelle di Copernico, Darwin e Freud (L. Floridi, La quarta rivoluzione, Raffaello Cortina Ed. 2017). E' un dato di fatto, nulla di tragico considerando le osservazioni di Maurizio Ferraris al Festival della Comunicazione di Camogli che assegnano all'uomo il primato dell'ispirazione nella disputa con l'IA, nell'uso di un archivio di parole, gesti, azioni compiute dagli umani a cui si aggiungono quelle dell'IA (M. Ferraris, La pelle, il Mulino 2025). Un archivio a cui si può accedere con i "chatbot", i programmi informatici capaci di interagire vocalmente con l'utente, per i quali l'etica non è un componente accessorio dell'intelligenza artificiale ma strutturale, quasi a ricordare le tre leggi della robotica di Asimov. Al tempo dell'infosfera è fondamentale curare il

rapporto che si stabilisce nell'incontro di un organismo dotato di intelligenza ibrida con una serie di meccanismi che possiamo unire con il termine cultura. Oggi Genova è protagonista della "quarta" rivoluzione grazie alle attività formative e di ricerca dell'Università di Genova e dell'IIT. L'infosfera, come la biosfera è lo spazio degli organismi viventi, è lo spazio dove i dati e le informazioni interagiscono condizionando la nostra vita sociale e culturale, dunque è uno spazio di cui prendersi cura. Giovanni Adorni, professore dell'Ateneo genovese dove ha sviluppato attività di ricerca su modelli e tecniche di IA e rappresentazione della conoscenza, ha ricevuto l'Education and Training Award dalla società scientifica IEEE Systems, Man, and Cybernetics come riconoscimento per i contributi eccezionali nel campo dell'educazione e della formazione interdisciplinare all'intersezione tra tecnologia e scienze umane nell'idea di "ripensare l'intero rapporto tra umano e tecnologico in chiave critica, creativa e trasformativa" (UniGe.life, 8/9). Alla base di questo il Manifesto

collaborazione con Emanuele Bellini dell'Università di Roma Tre (Proc. 1st IEEE Int. Conf. on Cyber Humanities, arXiv:2508.02760v1, 3/8). Le "Cyber Humanities" sono centrali proprio nel tempo dell'"infosfera" come paradigma per la ricerca umanistica e la mediazione con l'informatica.

Il Manifesto introduce e analizza dieci principi fondati sulla riflessività algoritmica, la responsabilità ambientale, infrastrutture di conoscenza decentralizzate e modalità di apprendimento permanente trattando tematiche che riguardano l'intelligenza artificiale, la realtà aumentata, il colonialismo dei dati, i pregiudizi sistemici e l'impatto ecologico. Uno degli aspetti più importanti riguarda la necessità di un'azione collettiva che l'Università di Genova implementa nel corso di laurea magistrale Digital Humanities per formare cittadini e professionisti in un mondo in cui le tecnologie digitali sono ambienti cognitivi, culturali e sociali. In questo scenario, Giulia Scorza Azzarà dottoranda dell'IIT nella linea di ricerca diretta da Alessandra Sciutti, in uno studio condotto con il gruppo di Joo-Hyun Song della Brown University, ha potuto trasferire le sue aspirazioni e competenze nella comprensione dell'interazione Uomo-Robot muovendosi lungo la linea di confine tra intelligenza umana e artificiale. Utilizzando un paradigma sperimentale introdotto da Posner per misurare come le persone cambiano i loro tempi di reazioni e spostano l'attenzione nello spazio in funzione dell'arrivo di differenti elementi di distrazione (M.I. Posner, Orienting of Attention: Then and Now. QJEP, 2016), Giulia Scorza Azzarà ha condotto uno studio sull'estensione corporea attraverso un robot umanoide. L'esperimento ha

Fondamentale curare il rapporto che si stabilisce nell'incontro di un organismo dotato di intelligenza ibrida con una serie di meccanismi



riguardato la percezione corporea della mano di iCub nel taglio di una saponetta con un filo d'acciaio e la misura dell'influenza nell'attenzione visuospaziale. Analizzando i dati di 30 persone si è visto che la risposta visiva è più rapida in presenza della percezione della "mano vicina" robotica e che l'effetto si manifesta in coloro che hanno collaborato con iCub (iScience, 2025). Allora, ecco Tommy "quel ragazzino che gioca a flipper seguendo l'intuito ... ha un polso così elastico... cosa lo rende così bravo? Ha delle dita pazze per il flipper. Mai viste sbagliare... E' un mago del flipper." (The Who, Pinball wizard, Decca 1969)