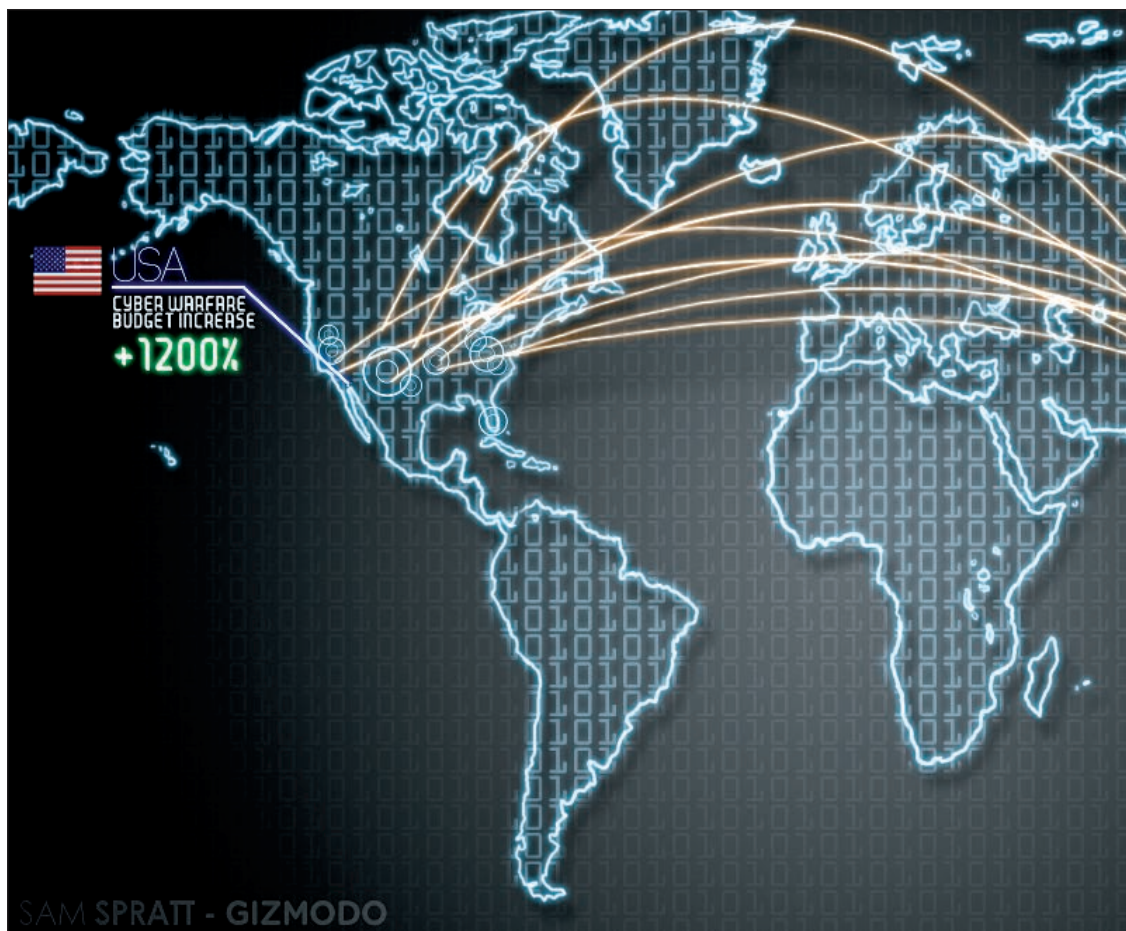


# CYBER-WARFARE VERSUS LEGGI UMANITARIE

- Prima parte -

*di Carlo Carli*



Come ormai noto, la nostra era è caratterizzata dalla così detta “globalizzazione”, le cui caratteristiche sono profondamente coinvolgenti (e stravolgenti) per tutti gli esseri che popolano questa terra, volenti o meno.

Sono tra quelli che ritengono indispensabile costruire un nuovo approccio ‘olistico’ per cercare soluzioni alle emergenti problematiche; questo, lungi da essere ‘solo’ giuridico o economico o sociologico, ... potrà evidenziare possibili scelte che dovranno essere necessariamente contestualizzate.

Per far ciò, una delle prime considerazioni (da dare per assodata) è l’esistenza di una primaria caratteristica della citata nuova era: un nuovo rapporto tra spazio-tempo e uomo.

Più in generale, la visione di un nuovo posizionamento dell’Uomo nello scenario complesso e complessivo, non più visto come ‘umanocentrico’ e tanto meno centrato sull’egemonia culturale europea.

Ciò, tra l’altro, comporta un ripensamento sul tipo di comunicazione inter-soggetti: si va dalla lingua più idonea ed omnicomprensiva al sistema di regolazione

dei rapporti tra entità, dalla gestione delle risorse comuni (specie in via di esaurimento) al ruolo delle forze di sicurezza (pubbliche e private, militari e di polizia, regolari e irregolari) dalla applicabilità dei principi della psicologia ai cyborgs, al linguaggio concettuale ed alla *augmented cognition*.

In tale contesto ci insinua la “risposta militare”, cioè concezioni, strumenti e tecniche affidate alla responsabilità della Funzione militare, sotto la responsabilità politica delle Istituzioni preposte alla gestione della Cosa pubblica.

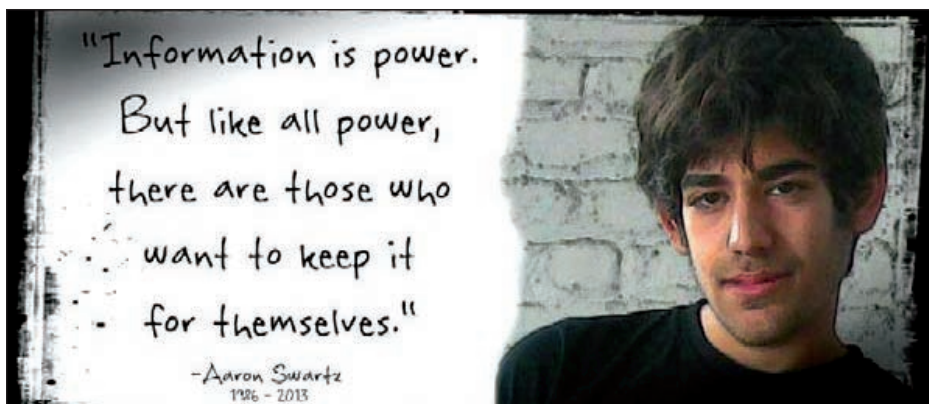
Risposta che non può non essere efficiente (prendendo tra l’altro in considerazione che le nuove forme di guerra sono strettamente connesse al nuovo modo di creare ricchezza) ed efficace (considerando che i nuovi strumenti di ‘conflittualità totale’ mirano tanto a un ‘first big shot’ quanto ad appropriarsi dell’energia informativa nemica).

## NUOVO RAPPORTO TRA UOMO E DIMENSIONI DELL’ESSERE

È stato detto che siamo nella “Società del Rischio”; direi anche che siamo nella “Era della Efficienza” (strettamente connessa con il concetto di “consumo sostenibile”).



Cina - USA Cyber warfare @securityaffairs.co



Aaron Swartz sul potere dell'informazione

La moderna percezione del tempo e le crescenti applicazioni della complessità determinano nuove modalità di azione multi-livello e così impongono la presenza di 'cervelli' che elaborino maggiore quantità di informazione a più elevata velocità, magari con migliore qualità di analisi e sintesi.

Ciò produce sempre maggiori cambiamenti nell'azione umana, già ora spesso ausiliata – o addirittura - sostituita da entità non umane.

Sia la prima che la seconda circostanza impongono una risposta – in tempi estremamente rapidi – ai problemi che si intravedono o già si pongono nei vari livelli (civile e militare, locale e internazionale, pubblico e privato,..), di certo non solo 'giuridico' (1).

L'ipotesi che qui introduco è quella di non utilizzare ordinari schemi mentali, tantomeno quelli giuridici classici.

Per analizzare e tentare di risolvere detti problemi, penso invece di prospettare una via nuova – o solo tralasciata – che, ipotizzando un diverso piano operativo, riesca a costruire un nuovo approccio alla soluzione delle necessità della **moderna iperconflittualità e di esigenze della sicurezza nazionale**.<sup>2</sup>

<sup>1</sup> V. tra gli altri: COCOZZA, A., *Leadership ed evoluzione del modello organizzativo nelle Pubbliche Amministrazioni*, in: riv. Indus, ria e Sindacato, 1995; CIAMPINI, D., *Riflessioni sui modelli organizzativi atipici*, in: Riv. Arma CC, 2011.

<sup>2</sup> Una interessante osservazione deriva dalla polemologia, dove si parla di '**Hybrid warfare**', che però sembra costituire un concetto ritenuto non più attuale in ambienti militari. La H.W. rappresenta una tipologia di strategia militare, in cui vengono miscelate le varie dottrine 'irregolare', cyber', convenzionale. All'interno troviamo ovviamente le varie possibili declinazioni tattiche: mezzi chimici, armi cinetiche, esplosivi improvvisati, guerra psicologica. Tale definizione può quindi essere utilizzata per descrivere dinamiche flessibili e complesse, tipiche dei moderni campi di battaglia.

## L'UOMO, TRA IMMORTALITÀ GENETICA E CAPACITÀ PRESTAZIONALI

All'interno di tale fenomenologia, stanno quelle entità variamente chiamate e considerate che rispondono al nome di: droni, automi, robots, androidi.

Cioè: l'evoluzione tecnologica e le moderne esigenze di risposta fisiologica alle sollecitazioni operative, rendono indispensabile il ricorso crescente a tali entità.

Esse, a loro volta, sono caratterizzate da una sempre maggiore presenza di 'sistemi intelligenti' per la gestione degli eventi.

In dottrina desidero ricordare alcune posizioni:

Il T.Col. B. Nemeth, (US Marine Corp), che ha definito la H.W. come una moderna forma di guerriglia che impiega sia moderna tecnologia che nuovi sistemi di mobilitazione. Il prof. N. Freier (Center for Strategic and International Studies) la definì come moderne minacce (tradizionali, irregolari, terroristiche / catastrofiche, distruttive) che impiegano tecnologia per vincere la superiorità militare. Il Col.r J.McCuen (US Army) spiega la HW come l'unione di tre aspetti di guerra asimmetrica (urbana, confinaria, internazionale). Il prof. D. Kilchullen (in "The Accidental Guerrilla") richiama l'idea che la HW sia il modo migliore per spiegare i moderni scenari bellici ed evidenzia come essa sia un insieme di guerra irregolare, guerra civile, insorgenza e terrorismo. Il Dr. F.G. Hoffman (giornalista, già T.Col. US M.C.) fornisce una definizione di HW, con ragionamento a contrariis, riscontrandola lì dove il Nemico utilizza simultanei e adattativi strumenti, all'interno di una combinazione complessa di più situazioni (comportamento criminale nel campo di battaglia per fini politici, utilizzo di armi, guerra irregolare, terrorismo). Il Sottosegretario alla Marina R.O. Work dichiarò che la HW si configurava lì dove forze ostili avessero utilizzato 'hybrid warriors' camuffati o nascosti nella popolazione civile. Il T.Gen. J.N. Mattis (US m.C.) e il T.Col. F.Hoffman dichiararono che la HW costituiva una estensione della "Three Block War alla" Four Block War". Assolutamente da leggere attentamente sono gli studi di TOFFLER A. e H., (tra cui) *la guerra disarmata, la sopravvivenza alle soglie del terzo millennio*, Milano, 1994.

Ed ancora di: S.P. HUNTINGTON, *lo scontro delle civiltà*, Milano, 1996; M. GIACONI, *Spazio e potere – modelli di geopolitica*, Milano, 2003; M. COSTA, *Psicologia militare*, Milano, 2003; P. FA-YARD, *Vincere senza combattere- da Sun Tzu ai 36 stratagemmi: l'arte della strategia secondo l'antico pensiero cinese*, Milano, 2010; H. BULL – A. WATSON, *L'espansione della società internazionale – l'Europa e il Mondo, dalla fine del medioevo ai tempi nostri*, Milano, 1993; M. UNGARELLI, *Storia, maestra di management – le dieci regole di Napoleone*, Milano, 1991 2010; V.D. HANSON, *una guerra diversa da tutte le altre – come Atene e Sparta combattevano nel Peloponneso*, Milano, 2005; W. SCHWARTAU, *Information warfare – Chaos on the Electronic Superhighway*, N.Y., 1994.

Nell'importante opera dei TOFFLER (*The third wave* del 1980 e *Powershift* del 1991) sono messi a confronto struttura ed obiettivi della società nel tempo attraverso l'azione "guerra". Ma diversamente da molti autori come R. ROSENCRANCE (*In Rise of the Trading State*), P. KENNEDY (*Ascesa e declino delle grandi potenze*), E. LUTTWAK (con il concetto di "Goeconomia"), C. F. BERGSTEN e L. THUROW (che rispolverano la vecchia teoria di sostituire il confronto da militare ad economico), i primi ipotizzano una "Guerra di Civiltà" tra le Società delle tre economie: fisiocratica, industriale e della conoscenza, dove le macro-aree regionali ricche e con più nazioni unite tra loro (Nord America, Europa Occidentale..) formano delle zone di reti più interconnesse che nelle aree povere e poco istruite del mondo (la così detta "geoinformatica").

Per quanto specificamente attiene alla problematica della Sicurezza Nazionale ed al ruolo delle Forze di Sicurezza nell'ambito dei nuovi orizzonti di conflittualità, personalmente ho avuto occasione di trattarne nel precedente lavoro: CARLI, *resilienza al tempo delle cyber wars – Counterintelligence per le infrastrutture critiche nazionali*, in: riv. Information Security, dic., 2012 e in CARLI, *effettività giuridica dei rapporti virtuali: problema di Cultura o di Assetto regolamentare? – primi spunti*, in: Information Security, apr. 2013.

Tali eventi sono sempre più ‘imprevedibili’ e spesso ‘complessi’, così la tecnologia ha dovuto cercare ed applicare metodi di apprendimento di questi ‘esseri’ (sarebbe un po’ riduttivo parlare di ‘macchine’) sempre più sofisticati ed efficienti, così da determinare in essi delle ‘azioni’ che di fatto sono molto simili a ‘comportamenti’ umani: esperienza, apprendimento contestuale, analisi, sintesi, decisione.

Allora, possono ancora essere chiamate ‘macchine’?

e, quindi, quale è il regime della responsabilità conseguente e connessa alle loro azioni? Può essere ancora solo quella delle ‘cose in custodia’?

La risposta, credo, non può non strabordare nella filosofia più che nel diritto.

Una delle fondamentali domande da cui partire è: chi, come, quando e perché sono fornite le basi culturali ed operative per individuare i soggetti che operano nella società civile e quindi sono storicamente degni di tutela?. **La entificazione di soggetti** diversi da quello che siamo normalmente usi chiamare ‘uomo’ è questione lunghissima, risolta in base a differenti culture giuridiche, religiose, di costume.

La “**identità virtuale**” è peraltro stata definita “*il sé frammentato che emerge dal rapporto vissuto all’interno della rete*”; il virtuale, cioè, sarebbe il luogo dove noi sperimentiamo la pluralità degli aspetti del nostro io frammentato. La psicologa vede la realtà virtuale come potenzialità di nuove esperienze e relazioni che ci consentono di entrare in rapporto ed in rapporti nuovi con personalità diverse e con diversi aspetti della nostra personalità. Una personalità che quindi diventa multipla, ibrida, creativa. Tuttavia, la conoscenza non è indipendente, ma relativa all’attività psichica del soggetto. Ci troviamo dunque già di fronte ad un concetto di realtà fantasmatica, sublimata, virtuale.

Tale concetto è stato ampliato dall’avvento delle nuove tecnologie, che ci fornisce – in modo sempre maggiore (si pensi, ad esempio, alla futura “**augmented cognition**”) – la possibilità che tale realtà già definibile come “fantasmatica, sublimata, virtuale”, tale non sia più.

## **HERMES, L’AGENTE PER GLI ACQUISTI DI MUSICA ON-LINE**

Il seguente aneddoto scritto nel 2000 <sup>(3)</sup> ci introduce in una dimensione – oggi – assolutamente normale. Tanto normale da far crescere enormemente il numero di soggetti non umani presenti ed operativi in rete (nel 2012, per la prima volta nella storia, la quantità di traffico internet generato da non umani ha eguagliato quello degli umani; ed è in aumento!):

*“... Hermes è stato prodotto da ZweiNullSieben (ZNS), una società tedesca specializzata in applicazioni di intelligenza artificiale per il commercio elettronico.*

*Hermes è una implementazione di Music Middleman, un modello di agente*

<sup>3</sup> L’intero periodo, per la sua estrema attualità e vivida presentazione, è tratto da SARTOR, Gli agenti software: nuovi soggetti del ciber diritto?, in: <http://www3.cirsfid.unibo.it/asmieur01/area/documenti/GSartor2002AgentiSoftware.pdf>.

Interessanti spunti sono forniti tra gli altri da: (AA.VV. / DEBEVOICE & PLIMPTON LEGAL ADVISERS) *Internet and Online Law*, N.Y., 1999; D. TISCORNIA, *Il diritto nei modelli dell’intelligenza artificiale*, ed. CLUEB, 1996.

*intelligente che funge da intermediario musicale per il mercato della musica on line, progettato dalla società canadese AMS (Applied Music Science). Quest'ultima, quale titolare del brevetto su Music Middleman, ha autorizzato ZNS a trasferire Music Middleman attraverso "Musical Trader", pacchetto software per la creazione di agenti di commercio per il mercato musicale.*



Cyber warfare

*RRI, avuta notizia del successo di implementazioni di Musical Trader presso altre radio locali, si è rivolta a ZNS al fine di acquistare una soluzione informatica per l'accesso al mercato musicale. Quest'ultima ha quindi creato Hermes, altro agente intelligente, dotandolo di caratteristiche e capacità corrispondenti .... Sulla base della disciplina contrattuale sottoscritta, Hermes opera oggi esclusivamente agli ordini e nell'interesse di RRI, benchè non abbia interrotto completamente i rapporti con ZNS, che contatta frequentemente per ottenere riparazioni, aggiornamenti e informazioni utili.*

*Egli risiede abitualmente sul computer di Alexandra, in attesa di ricevere ordinazioni o di avventurarsi su internet alla ricerca di informazioni utili per il proprio lavoro.*

*Alcune informazioni, peraltro, sono registrate permanentemente (salvi eventuali aggiornamenti) sulla memoria di Hermes. Innanzi tutto, Hermes possiede informazioni relative al proprio datore di lavoro (RRI). Oltre ai dati sul datore di lavoro, Hermes possiede alcune informazioni generali sul proprio ambiente di lavoro, il mercato della musica on-line. Innanzitutto, egli è dotato di una metaconoscenza, ..... Inoltre, egli conosce alcuni fatti generali relativi al mercato della musica, ad esempio come il costo per la trasmissione di una canzone possa cambiare secondo la copertura geografica e il numero degli ascoltatori.*

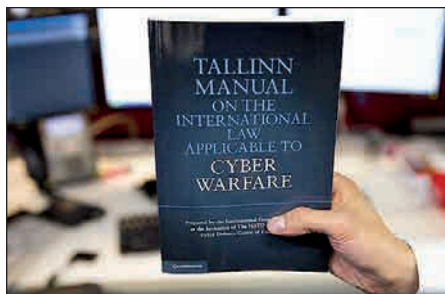
*Sulla base delle proprie meta-conoscenze e conoscenze generali, Hermes effettua ogni giorno, di propria iniziativa, esplorazioni della rete, al fine di ottenere informazioni specifiche, come quelle relative a prezzi e disponibilità dei rivenditori presenti sul mercato. ....*

*Infine, Hermes ha a disposizione un insieme di strategie da usare nel marketplace, e in particolare, per interagire con le controparti e contrattare con loro ...".*

## **HUMAN SPARE PARTS AND ANDROIDS**

Nello specifico, si devono anche ricordare i vari tentativi, a volte maldestri e altre volte molto avanzati, per costruire qualcosa di simile all'uomo.

La moderna tecnologia si sta avvicinando a questo risultato, anche attraverso interventi che tendono al 'mero' ricambio di parti umane degenerate (e siamo proprio sicuri che il paziente trapiantato abbia le stesse capacità di colui che è stato oggetto del prelievo?).



Il primo libro sulla Cyber War

Non è del tutto inutile, credo, pensare a questi tentativi, non solo come a esplicazioni del desiderio umano di emulare il Creatore, non solo il naturale evolversi della ricerca scientifica (forse anche spinta da esigenze dell'industria), ma quale effetto della moderna globalizzazione e della relativa "connettività immanente".

Mi riferisco a tutti i vari "meccanismi ausiliatori dell'uomo, iniziando dagli strumenti di calcolo, di visione ed in

genere ogni oggetto atto ad ampliare i sensi percettivi; a tecniche e strumenti predittivi; in particolare ad automi <sup>(4)</sup> ed androidi <sup>(5)</sup>.

Guardiamo a quest'ultimo argomento che più di altri ci trasmette la sensazione di 'strumentazione autonoma'. Vari sono stati gli antecedenti storici dei così detti 'robot' ovvero meccanismi in grado di riprodurre – per certi versi e per alcune

---

<sup>4</sup> Tra li altri AA., v. <http://www.aising.it/docs/atticonvegno/p737-750.pdf>.

Vi sono esempi riscontrabili nella letteratura: "Gli automi nel mondo ellenistico erano concepiti come giocattoli, idoli religiosi per impressionare i fedeli o strumenti per dimostrare basilari principi scientifici, come quelli costruiti da Ctesibio, Filone di Bisanzio (III secolo a.C.) ed Erone di Alessandria (I secolo). Quando gli scritti di Erone su idraulica, pneumatica e meccanica, conservati a opera degli arabi e dei bizantini, furono tradotti in latino nel Cinquecento e in italiano, i lettori iniziarono a ricostruire le sue macchine, tra cui sifoni, un idrante, un organo idraulico, l'eolipila e, appunto, gli automi, sulla cui costruzione ERONE aveva scritto uno dei suoi trattati di maggior successo, *Automata*, in cui egli illustra teatrini automatici dotati di moto autonomo, rettilineo o circolare, per tutta la durata dello spettacolo.

Si conosce l'esistenza di complessi dispositivi meccanici nella Grecia antica, benché l'unico esemplare sopravvissuto sia la Macchina di Antichitera. In origine si pensava provenisse da Rodi, dove sembra esistesse una tradizione di ingegneria meccanica; l'isola era rinomata per i suoi automi; per citare la settima delle *Olimpiche* di Pindaro: « Le figure animate stanno ritte / adornando ogni pubblica via / E sembrano respirare nella pietra, o / muovere i loro piedi di marmo. »

Nell'antica Cina un curioso resoconto sugli automi si trova nel testo di LIÈ Z , *Libro del Vuoto Perfetto* scritto nel III secolo a.C. In esso vi è una descrizione di un più antico incontro tra re Mu del regno di Zhou (1023-957 a.C.) ed un ingegnere meccanico chiamato Yan Shi, un 'artefice': « Il re rimase stupito alla vista della figura. Camminava rapidamente, muovendo su e giù la testa, e chiunque avrebbe potuto scambiarlo per un essere umano vivo. L'artefice ne toccò il mento e iniziò a cantare perfettamente intonato. Toccò la sua mano e mimò delle posizioni tenendo perfettamente il tempo... Verso la fine della dimostrazione, l'automa ammiccò e fece delle *avance* ad alcune signore lì presenti,..... »

Nell'VIII secolo l'alchimista islamico GIABIR IBN HAYYAN inseriva nel suo trattato *Il libro delle pietre* delle ricette per costruire serpenti, scorpioni ed esseri umani artificiali che fossero soggetti al controllo del loro creatore.

Nell'827 il califfo al-Ma'mun aveva un albero d'argento e oro nel suo palazzo a Baghdad, che aveva le caratteristiche di una macchina automatica: c'erano uccelli di metallo che cantavano automaticamente sui rami oscillanti di quest'albero costruito da inventori e ingegneri islamici del tempo.

Il califfo abbaside al-Mukhtadir possedeva a sua volta un albero dorato nel suo palazzo di Baghdad nel 915, con uccelli che battevano le ali e cantavano.

modalità – il comportamento umano, sia quello automatico (o ripetitivo) che relazionale (o creativo).

Partiamo dalla fine: già oggi esistono ‘macchine così intelligenti’, non solo da provare sentimenti primari, ma soprattutto capaci di decidere.

Si pensi alla necessità di mutare la programmazione di puntamento di un arma, installata su un proiettile che non può più ricevere comandi.

Potremmo forse dire che siamo alla presenza di soggetti che possono essere eventualmente giudicati e condannati? Che possono validamente sottoscrivere contratti di assicurazione per i danni?

## TERRITORIO E CONFINI

Anche questo costituisce un dato noto: la realtà (o meglio, quella che noi – ordinariamente – percepiamo come Realtà) si è e sempre più dematerializzata. La stessa finanza e l’economia si sono dematerializzate. La moneta è e diventerà sempre più ‘virtuale’. Il territorio ha perso molti aspetti di ‘definizione del potere’. La Cultura è ormai internazionale e virtuale. Alcuni dei più importanti istituti giuridici hanno perso molta importanza, come la proprietà, dovendo venir meno la materiale apprensione per molteplici ragioni sociali.

Per altro verso, come accennato, la presenza di un soggetto nell’etere e su internet ha determinato la nascita e crescita di un nuovo istituto: l’**“identità virtuale”**.

Questa è stata definita *“il sé frammentato che emerge dal rapporto vissuto all’interno della rete”* <sup>(6)</sup>; il virtuale, cioè, sarebbe il luogo dove noi sperimentiamo la pluralità degli aspetti del nostro io frammentato. La psicologia vede la realtà virtuale come potenzialità di nuove esperienze e relazioni che ci consentono di entrare in rapporto ed in rapporti nuovi con personalità diverse e con diversi aspetti della nostra per-

Nel IX secolo i fratelli Ban M s inventarono un flautista automatico che sembra essere stato la prima macchina programmabile, e che descrissero nel loro *Libro dei dispositivi ingegnosi*.

AL IBN KHALAF AL-MUR D scrisse nel XI secolo il *Libro dei segreti risultanti dai pensieri* (un trattato di ingegneria meccanica interamente dedicato alla costruzione di complessi automi, in cui descrive 31 automi (21 dei quali orologi).

Analoghi resoconti cinesi di automi volanti si trovano negli scritti del V secolo del filosofo taoista Mozi e del suo contemporaneo Lu Ban, che costruì uccelli artificiali in legno (*ma yuan*) che potevano effettivamente volare, secondo quanto riportato da HAN FEI e in altri testi.

Tra gli altri esempi notevoli di automi vi è la colomba di Archita, menzionata da Aulo Gellio. Dedalo utilizzò l’argento vivo per installare una voce nelle sue statue. Efesto creò automi per il suo laboratorio: Talo, uomo artificiale di bronzo e, secondo Esiodo, la donna Pandora.

<sup>5</sup> Il Golem è una creatura simile ad un essere umano fatta in modo artificiale in virtù di un atto magico, attraverso l’uso di nomi sacri. L’idea che è possibile creare esseri viventi in questo modo è assai diffusa nel pensiero magico di molte popolazioni. Tanti idoli e effigi a cui gli antichi rivendicavano di avere dato il potere della parola. I primi approssimativi automi si trovano in riti e cerimonie religiose: statue e simulacri si animano e da queste movenze vengono tratti auspici e previsioni (Cassirer, 1967).

<sup>6</sup> Sherry Turkle, docente del Mit e ribattezzata “il Sigmund Freud del cybermondo” in quanto è stata una delle prime a studiare le reazioni dei cybernauti.

Si v. tra gli altri anche: G. SARTOR, *Gli agenti software: nuovi soggetti del ciberdiritto?* in *Contratto e Impresa*, 2, 2002





Militari in attività cyber

sonalità. Una personalità che quindi diventa multipla, ibrida, creativa <sup>(7)</sup>; in definitiva “liquida” <sup>(8)</sup>.

Tuttavia, la conoscenza non è indipendente, ma relativa all’attività psichica del soggetto. Infatti, già Freud aveva proposto il concetto di “realtà psichica” come cosa differente da quella “fisica”. Conseguentemente la psicoanalisi non ricerca la realtà oggettiva, ma il suo vissuto

emozionale: non è tanto importante stabilire cosa sia successo davvero, ma confrontarsi con le emozioni e il vissuto del paziente di fronte ad un evento. Ci troviamo dunque già di fronte ad un concetto di realtà fantasmatica, sublimata, virtuale. Tale concetto è stato ampliato dall’avvento delle nuove tecnologie, che ci fornisce – in modo sempre maggiore (si pensi, ad esempio, alla futura “*augmented cognition*”) – la possibilità che tale realtà già definibile come “fantasmatica, sublimata, virtuale”, tale non sia più <sup>(9)</sup>.

Anzi, tanto si sta andando verso una sorta di “concretezza dell’immaginato”, che forse non ha più molto senso domandarsi se esista una realtà (in sé) al di fuori della conoscenza che abbiamo di essa.

C’è poi un altro fondamentale fatto, di carattere epistemologico: noi conosciamo la realtà solo attraverso i modelli di essa che la nostra mente si riesce a costruire. Ricordate il “mito della caverna” di Platone? L’Uomo immagina ciò che sta ‘fuori’ e lo immagina in base a ‘schemi mentali’ già posseduti.

La realtà virtuale allora è una realtà come un’altra, o meglio non è che una delle possibili ricostruzioni dello spazio che il nostro cervello ci può proporre per interpretarlo.

<sup>7</sup> Riportato in: <http://digilander.libero.it/addamsmorticia/Interneteeidentita'virtuale.htm>

<sup>8</sup> Nei suoi ultimi lavori, Z. Bauman ha inteso spiegare la *postmodernità* usando le metafore di modernità *liquida* e *solida*. Nei suoi libri sostiene che l’incertezza che attanaglia la società moderna deriva dalla trasformazione dei suoi protagonisti da produttori a consumatori. In particolare, egli lega tra loro concetti quali il consumismo e la creazione di rifiuti *umani*, la globalizzazione e l’*industria della paura*, lo smantellamento delle sicurezze e una vita *liquida* sempre più frenetica e costretta ad adeguarsi alle attitudini del *gruppo* per non sentirsi esclusa, e così via. L’esclusione sociale elaborata da Bauman non si basa più sull’estraneità al sistema produttivo o sul *non poter comprare l’essenziale*, ma sul *non poter comprare per sentirsi parte della modernità*.

<sup>9</sup> Nel caso di *Augmented Cognition*, ancor più che nella ordinaria realtà virtuale, e invero similmente agli stati di eccitazione, come sarà concepita la responsabilità? attraverso la comune riferibilità del fatto al suo autore o c’è una qualche corresponsabilità di coloro che ‘gestiscono l’aumento di coscienza?’

Tale diversa e nuova “realtà” ci offre nuove possibilità ed esperienze, nuovi modi per esprimere la pluralità degli aspetti del nostro io frammentato; aspetti che, quindi, non sono meno “reali” di quelli manifestati nella così detta vita quotidiana. Reale e virtuale non sono dunque in contrapposizione, non sono il bene e il male, il positivo e il pericoloso, il sicuro e l’incerto, ma due tipi di esperienze, di modellizzazioni, di conoscenze di realtà diverse.

Secondo alcuni psicologi nell’ipotesi più felice può svilupparsi una fecondazione reciproca fra l’identità “virtuale” e quella “reale”, può venir fuori un’ identità ibrida, creativa che ha molte facce, e che quindi, riesce anche ad avere molte disponibilità. Nell’ipotesi peggiore possono venir fuori casi di schizofrenia.

Se così è, allora *la domanda non è “come si pone il Diritto nei confronti di queste nuove declinazioni della Realtà”, bensì come ci vogliamo porre noi Uomini nei confronti della (inevitabile) necessità di normazione di questi “nuovi mondi”* e, poi, quali siano i principi giuridici che meglio si prestano a questa ‘razionalizzazione normativa’.

Il problema oggi, infatti, non è più solo quello di carattere astratto “se i computer possano pensare”, o “se le macchine abbiano un anima”. Il problema è proprio pratico: esistono sistemi intelligenti che gestiscono – al posto ed oltre le forze e le capacità umane - situazioni con evidenti effetti economici, sia commerciali che finanziari. Si può risolvere tutto come si fa con gli animali e gli oggetti “in custodia”? Si può oggi relegare la tutela del contraente e del consumatore solo ad un rapporto con un’azienda che (forse) non gestisce – né tecnologicamente, né commercialmente – il suo “dipendente-robot”?

Uguualmente, nel campo dei “*rapporti internetzionali*”, non proprio ‘pubblici’ né proprio ‘privati - cioè tali da essere oggetto non già del (vecchio) diritto privato ma del (vecchio) diritto pubblico -, quali potrebbero essere quelli riguardanti azioni contro gli interessi nazionali / generali (non i soliti ‘attacchi informativi’ contro singoli, riferibili ad ‘atti criminali’ o, al massimo, ad atti terroristici non politici), come si può pensare di dover riportare il “contrasto cyber” in un “rapporto bellico”? ed anche ammesso ciò, ...io sarei già ‘morto’ quando avessi l’autorizzazione a sparare!

## **CONOSCENZA, RICCHEZZA NAZIONALE E LA “CORSA ALL’ORO GRIGIO”**

La storia dell’Uomo (non “la storia del mondo”!) è una storia scandita da “conflitti”, conflitti dichiarati o no, accettati o meno, vissuti malamente o senza problemi. È quindi, una storia di Comunicazione, comunicazione tra contenuti e tra contenitori, percepita o no.

Pensiamo al contratto, alla guerra, alla discussione verbale, al processo, etc.: siamo sempre in presenza di forme di Comunicazione. Magari forme che sembrano – a prima vista – una negazione di qualsiasi discorso tra l’Uno e l’Altro.

Mai sentito parlare del fatto che fratelli che non si parlano da anni, poi si ‘scontrano’ in tribunale?

Non sarà un caso che secondo gli antichi testi il Signore Iddio creò per prima cosa “il Verbo”, poi l’Uomo.

Ora, se la storia umana è storia di Comunicazione e di Segnali (fatti, gesti e parole), nelle varie epoche si sono cercate – più o meno coscientemente – forme di

Comunicazione ‘migliore’: le stesse scoperte geografiche, le rotte marittime, le innovazioni scientifiche ne sono dei cospicui esempi.

Ma cosa c’è dentro la Comunicazione? C’è l’Informazione e c’è anche la Conoscenza (o la ‘non-conoscenza’) .... E torniamo al così detto ‘peccato originale’ ed al rapporto conflittuale tra Informazione e Conoscenza.

E questo portato – oggi, più di ieri – emerge prepotentemente in tutti i contesti, anche quelli di conflitto, sia privato (dissidi) che pubblico (guerre) <sup>(10)</sup>. Oggi, più di ieri, infatti, è giusto dire che la Guerra è Guerra per la Conoscenza e che il Campo di battaglia è l’Economia.

Perché l’Informazione (quindi la Conoscenza che se ne può avere) è la vera Ricchezza, la vera “struttura critica” di un’Area.

---

<sup>10</sup> Guerra, come arte o scienza?

Secondo Clausewitz nell’ambito del concetto di guerra bisogna ricondurre sia l’*episteme*, il sapere, che la *techné*, il sapere applicato alla pratica: «...l’arte e la scienza non possono mai esattamente venir distinte fra loro». Anche se in fondo lo stesso pensiero può esser definito arte: «Ogni pensiero solo è già arte. Al punto in cui cessano gli assiomi che sono il risultato dell’evidenza, là ove comincia un giudizio, comincia anche l’arte. Più ancora l’evidenza stessa suppone già un giudizio e quindi l’arte e altrettanto può dirsi delle percezioni dei sensi... dovunque lo scopo è creare e produrre, è l’arte che regna, mentre la scienza domina quando lo scopo è scrutare e sapere. Risulta di fatto ciò che è preferibile dire arte, piuttosto che scienza, della guerra». In effetti però osserva Clausewitz parlare di “arte della guerra” sembra azzardato poiché a ben riflettere sia la scienza che le arti modificano oggetti senza vita mentre «la guerra agisce invece sopra un oggetto vivente e reagente.»

La controprova che non si possano riferire alla guerra né l’arte né la scienza è data dall’osservare che la scienza quando ha tentato di stabilire leggi che si applicano ad esseri viventi ha sempre fallito.

«È facile quindi vedere come lo schematismo di idee proprio delle arti e delle scienze si applichi poco ad un’attività del genere, e si comprende anche perché le ricerche ed i tentativi continui per giungere a leggi analoghe a quelle che si riferiscono al mondo dei corpi inerti, abbiano dovuto necessariamente produrre errori durevoli. Tuttavia sono precisamente le arti meccaniche quelle che si sono volute, di solito, prendere a modello». Il metodo delle scienze esatte non può essere applicato alle scienze storiche e sociali.

Guerra come conflitto politico-commerciale

Bisognerà dunque trovare un altro punto di riferimento per una filosofia della guerra: il “conflitto” «...la guerra non appartiene né al dominio dell’arte né a quello della scienza, ma al dominio della vita sociale. È un conflitto di grandi interessi, che ha una soluzione sanguinosa, e solamente in questo differisce dagli altri. Si potrebbe piuttosto paragonarla al commercio che a qualsiasi altra arte, poiché il commercio è anch’esso un conflitto di interessi e attività: e alla guerra si accosta ancor più la politica, che può anch’essa, a sua volta, considerarsi come un commercio in grande scala.» <sup>[29]</sup> L’introduzione del concetto di conflitto supera le difficoltà di identificare la guerra con l’arte o con la scienza poiché «Un conflitto fra forze viventi, come quello che nasce e si risolve nella guerra, può restare subordinato a leggi generali, e queste leggi possono servire di guida all’azione? Tale è il quesito che esamineremo in parte nel presente libro. In ogni caso però è chiaro che questa materia, come tutte quelle che non oltrepassano la nostra facoltà di concezione, può essere illuminata dalle ricerche dello spirito e più o meno discriminata nei suoi intimi rapporti; il che basta già per costituire fondamento di una teoria.»

## ENTIFICAZIONE GIURIDICA E RESPONSABILITÀ NEI RAPPORTI VIRTUALI

A tal proposito, basti notare come la capacità d'agire e quella giuridica – veri pilastri della cultura giuridica millenaria – oggi non sono più solo “personali”, ma Legge e Giudici possono creare entificazioni valide a quei fini. Ma anche i Privati possono crearli; tipici esempi sono gli istituti dell'interesse e della legittimazione ad agire che vedo-



Tipologie di attacco Hackers

no soprattutto negli enti rappresentativi di interessi diffusi una loro applicazione. Neppure la responsabilità è più solo delle persone fisiche: da quando le società persero la propria caratteristica di imponderabilità, anonimato, imperscrutabilità patrimoniale, oggi si è arrivati a stabilire per loro addirittura una responsabilità a titolo penale <sup>(11)</sup>.

Se ne deduce che il modo di pensare dell'uomo deve includere l'aspetto *olistico* del reale, superando le teorie matematiche ed includendo ogni forma di differenziazione, autorganizzazione e crescente complessità.

Quindi si impone una rivisitazione di concetti e problemi che si rivolgono alla Scienza ed alla Conoscenza, prima che al Diritto (che di esse fornisce una rappresentazione ipostatizzata).

*A maggior ragione giusta soluzione appare essere quella “indispensabile” ove ci si rapporti - non più e non solo alle azioni poste in essere da umani - ma a quelle “create” da esseri non-umani.*

Cioè, non stando più in presenza di Animali o di Cose inanimate o di Mezzi meccanici automatici, bensì di Oggetti dotati di intelligenza e, sempre più spesso, anche di sensi (vista, olfatto, acustica, palato), e che quindi sono dotati di possibilità di scelta autonoma, perché non potrebbero ben essere soggetti di diritti ed obblighi?

<sup>11</sup> Come non ricordare, poi, il grande fenomeno – sempre più in espansione – della normazione tecnica. Essa è un esempio manifesto di autodichia: tali regole, per loro stessa natura e finalità di portata volontaria, di fatto e con il tempo si impongono addirittura agli Ordinamenti giuridici appartenenti a regimi politici dittatoriali o a sfondo religioso! Mi riferisco ovviamente alle varie categorie di regole (diventate oramai e sempre più spesso vere e proprie “norme”, anche perché sovente le norme ed i contratti vi fanno riferimento) di standardizzazione di prodotti e servizi.