Registrazione del Tribunale di Pavia, n° 6 del 9/07/2012
Direttore responsabile: Roberta De Monticelli
ISSN 2280-7853 (print) - ISSN 2239-4028 (on line)

n. 20 - 2021

PHENOMENOLOGY AND MIND

DIGITAL IDENTITIES, DIGITAL WAYS OF LIVING: PHILOSOPHICAL ANALYSES

Edited by Greta Favara e Nicole Miglio

Rosenberg & Sellier

P&M_20_prime.indd 1 07/07/21 01:55

CONTENTS

Greta Favara, Nicole Miglio
Digital Identities, Digital Ways of Living: Philosophical Analyses 12

SECTION 1. PERSONAL IDENTITIES – DIGITAL MINDS, BODIES AND PERSONS

Jean Du Toit and Gregory Morgan Swer
Virtual Limitations of the Flesh: Merleau-Ponty and the Phenomenology of Technological Determinism 20

Verbena Giambastiani
The Asymmetrical Relation Between Humans and Technologies 32

Sarah Pawlett Jackson
Three Bodies: Problems for video-conferencing 42

Lorenzo Olivieri
Persuasive technologies and self-awareness: a discussion of screen-time management applications 52

SECTION 2. LANGUAGE AND MIND – SOCIAL MEDIA AND IDENTITY CONSTRUCTION

Andrea Addis, Olimpia G. Loddo, and Massimiliano Saba
Social Acts in Digital Environments 64

Silvia Donzelli
Countering harmful speech online. (In)effective strategies and the duty to counterspeak 76

Henk Jasper van Gils-Schmidt
Hilde Lindemann's Counterstories: A Framework for Understanding The #MeToo Social Resistance Movement on Twitter 88

SECTION 3. ETHICAL AND POLITICAL IMPLICATIONS OF DIGITAL TECHNOLOGIES

Helena de Preester
Life is what you fill your attention with – the war for attention and the role of digital technology in the work of Bernard Stiegler 102

Francesco Tava
Solidarity and Data Access: Challenges and Potentialities 118

Natalia Satokhina, and Yulia Razmetaeva
"The Loss of Experience" in Digital Age: Legal Implications 128

P&M_20_prime.indd 8 07/07/21 01:55

CONTENTS

SYMPOSIUM ON LUCIANO FLORIDI'S PENSARE L'INFOSFERA. LA FILOSOFIA COME DESIGN CONCETTUALE

Carlo Crosato
Introduzione: se la rivoluzione informazionale si rivela troppo conservativa 140

Maurizio Ferraris
Web tolemaico e web copernicano. 146

Leonardo Manna
Il pensiero come relazione o intero semantico? Intorno alla filosofia di Luciano Floridi 164

Roberto Mordacci
Sapere, progetto, azione. Sul primato del pratico 176

Luigi Vero Tarca
Infosfera, apertura e verità 184

FREE CONTRIBUTIONS

Shiva Rahman
On the Existential Significance of 'Readiness Potentials 204

Marco Viola
Three Varieties of Affective Artifacts: Feeling, Evaluative and Motivational Artifacts 228

P&M_20_prime.indd 9 07/07/21 01:55

ROBERTO MORDACCI
International Research Centre for European Culture and Politics (IRCECP), Vita-Salute San Raffaele University
mordacci.roberto@unisr.it

SAPERE, PROGETTO, AZIONE. SUL PRIMATO DEL PRATICO

abstract

Recent proposals to think about philosophy as conceptual design (Floridi, 2019) fail to understand the scope and method of philosophical thinking. The goal of philosophy is truth, but truth has a double direction: towards theory and towards practice. The design is in the middle and it lacks the criteria in order to evaluate itself, since its truth depends on the theory on which it is based and on the practical use of its functions. Furthermore, design lacks critical ability, since only the horizon of existence, in social and political terms, offers the possibility to judge about the validity of a project.

keywords

design, philosophy of design, ethics, critical theory, praxis

Phenomenology and Mind, n. 20 - 2021, pp. 176-182
DOI: https://doi.org/10.17454/10.17454/pam-2015
https://www.rosenbergesellier.it/eng/journals/phenomenology-and-mind

© The Author(s) 2021
CC BY 4.0 Rosenberg & Sellier

ISSN 2280-7853 (print) - ISSN 2239-4028 (on line)

1. Filosofia come prassi

L'antica suddivisione stoica della filosofia in Logica, Fisica ed Etica conserva la propria pertinenza. Si può intendere la logica come l'ambito teoretico – che lo si affronti per via metafisica o di analisi del linguaggio; si può riconoscere nella fisica l'orizzonte della filosofia della natura o dell'ontologia, analitica o fenomenologica; e si può intendere l'etica come l'ampio spettro della filosofia pratica, dalla filosofia della tecnica alla morale e alla politica. L'ambito che sembra meno facile ricondurre a questo schema è l'estetica, che tuttavia costituisce una sorta di mediazione fra natura e prassi, fra rappresentazione e azione. La tripartizione disegna dunque il territorio ove si pongono le "domande fondamentali" che, parafrasando Kant, chiedono: che cosa significa pensare? Che cosa esiste? Che cosa fare?
Si pone tuttavia una questione architettonica decisiva: qual è il fine – e a un tempo il movente – che orienta l'indagine filosofica? La guida del pensiero spetta alla formalizzazione inattaccabile, alla comprensione ordinata dell'intero, o alla pratica riflessiva?
Potrà sorprendere constatare che tutti i grandi sistemi, anche quelli che assegnano alla speculazione il grado più alto, concepiscono come *scopo* della filosofia la pratica del pensiero e, più specificamente, la vita filosofica come esercizio costante della riflessione critica.
Per Socrate, è la vita senza ricerca che non merita di essere vissuta; per Platone – su cui torneremo – la contemplazione è dialettica e la verità appare nella relazione; per Aristotele, l'orizzonte in cui si inscrive la stessa vita contemplativa è la vita buona; e, per tacere d'altri, non è un caso che il sistema di Spinoza sia un'etica, che Kant assegni il primato alla ragion pratica e che persino l'idealismo hegeliano veda nel compimento dello spirito la realizzazione della libertà. La filosofia non ha mai considerato la mera dottrina o il solo metodo lo scopo *finale* del pensiero. Non si spiegherebbe, altrimenti, l'inveterato anti-dogmatismo dell'interrogare filosofico, né l'incessante rinnovarsi dei metodi come vie per una destinazione che ha sempre i contorni di una città, terrena o celeste. Piuttosto, la filosofia non ha mai inteso distaccarsi del tutto dal movimento dell'esistenza, persino quando si è data come compito la semplice chiarificazione concettuale: quale scopo può avere la terapia linguistica di Wittgenstein se non quello di ridurre l'incomprensione, la confusione mentale e l'alienazione degli esseri umani?
In tal senso va interpretato il primato che Platone assegna all'uso, su cui si sofferma criticamente Luciano Floridi in un suo recente libro (Floridi 2019). Riassumendo le argomentazioni del *Cratilo* e dell'*Eutidemo*, Floridi riconosce in Platone la tesi della priorità della prassi: non chi crea i manufatti, bensì chi agisce conosce a fondo le cose, perché ne valuta

P&M_20_prime.indd 177 07/07/21 01:55

l'adeguatezza nell'uso. A questa prospettiva, che Floridi chiama «conoscenza dell'utente»[1], egli oppone la «conoscenza del costruttore», ovvero di chi progetta e realizza un artefatto, che si tratti di uno strumento tecnico o di un sistema di informazioni, richiamandosi variamente al punto di vista del *Novum Organum* baconiano, al *verum factum* di Vico, alla filosofia critica kantiana e al costruzionismo derivato dalla teoria dell'informazione. La conoscenza corrisponde alla capacità di progettare apparati informativo-concettuali che rendono possibili risposte alle domande fondamentali. Tali risposte risultano dalla suddivisione dei grandi problemi in unità più facilmente affrontabili (minimalismo), da operazioni di astrazione controllata (metodo dei livelli di astrazione) e dalla "costruzione" di artefatti concettuali (modelli) internamente coerenti (Floridi 2019, pp. 113-121).

In questo consiste l'idea della filosofia come "design concettuale", di cui Floridi si fa portatore, ovvero «l'arte di identificare e chiarire le domande aperte e di disegnare, proporre e valutare risposte convincenti e chiarificatrici» (p. 53). Non sembra che Floridi voglia sostituire il disegno concettuale all'intero lavoro filosofico (egli riconosce che prassi e progetto sono complementari), ma sembra volergli affidare il primato anzitutto rispetto alla preminenza dell'informazione come "ambiente" della vita contemporanea (quella che egli chiama "infosfera").

Questa tesi offre l'occasione di chiarire il senso del primato che la tradizione ha assegnato alla prassi e che occorre riaffermare, oggi, proprio per orientare le potenzialità della società dell'informazione. Rispetto a tali potenzialità, l'idea del disegno concettuale non offre né i criteri per un giudizio critico (anche in termini sociali) né uno scopo sufficientemente comprensivo per il lavoro filosofico.

La verità ha due lembi: quello epistemico, universale e astratto quanto indubitabile, raccolto intorno alla logica dei concetti *a priori*; e quello pratico, esistenzialmente valido, universale nelle sue massime e individuale nei suoi dettagli perché immerso nell'agire. Fra i due si colloca il progetto: non più pura *theoria* ma non ancora concreta *praxis,* il progetto è essenzialmente *téchne*, attività che conduce alla produzione (*poiesis*) ma non all'azione di cui è intessuto il vivere (*bìos*). Senza il disegno, il vivere non dispiega le sue potenzialità, ma a decidere della sua validità sono, da un lato, le verità teoriche su cui si basa (un progetto basato su teorie false precipita), dall'altro i fini pratici che esso deve servire, il giudizio sui quali spetta all'aristotelica "scienza dei beni umani" – ossia l'etica. Ora, giacché sull'efficacia del disegno è naturalmente regina la tecnica, in base ai criteri dell'efficacia e dell'efficienza, la filosofia si occuperà soprattutto dei due lati estremi, quello della verità degli assunti teorici e quello del bene pratico, per attingere una visione d'insieme in cui anche il disegno prenda un senso.

Circa la tesi per cui si conosce pienamente solo ciò che si fa (*verum factum*), occorre un chiarimento. Il *verum factum* non è tale solo perché è qualcosa di cui siamo stati capaci. Non conosciamo pienamente ciò che facciamo, men che meno ciò che costruiamo. Lo dimostra la storia di molti progetti eclatanti poi svelatisi disastrosi nell'uso: dall'arredamento di design impraticabile agli ascensori dalla pulsantiera cervellotica, dai ponti scivolosi a quelli tragicamente incapaci di resistere all'uso. Al al di là del *fare* c'è un *agire* che vive costantemente le smentite dell'esistenza, che è esposto al vaglio ultimo del reale.

Verum factum – anche nella *Scienza Nuova* di Vico – significa che il vero del *factum* appare nella critica che il fare riceve dall'agire, dalle forze che scatena, dal giudizio della storia, dal

1 Vale la pena di precisare che l'idea di "utente" (del tutto anacronistica se riferita a Platone) indica un utilizzatore cui i costruttori si rivolgono affinché faccia *consumo* dei prodotti, in un'ottica sostanzialmente commerciale. Platone pensa piuttosto a colui che vive il βίος πρακτικός (*bios praktikòs*), la vita attiva, il quale giudica gli artefatti in rapporto ai reali bisogni umani e non si limita a immaginarli. La tesi platonica va letta nel quadro della teoria del mondo come un grande organismo vivente, esibita nel *Timeo* (in particolare, 34 b – 37 d).

P&M_20_prime.indd 178 07/07/21 01:55

fallimento o dal buon esito mostrato dal susseguirsi dei fatti. Fare qualcosa significa sapere come farla, ma non *perché* farla. Un argomento ben congegnato può servire come pretesa giustificazione di un'impresa criminale: il criterio con cui giudichiamo quest'ultima è *al di là* del "disegno" e risiede nei *criteri di valore* di ciò che si fa. Per quanto ardui, sono questi ultimi quelli su cui la disputa filosofica ha veramente ragion d'essere. Non è il primato dell'utile. È il primato del pratico: un giudizio *critico* che riguarda tanto il giusto quanto il bene, senza riduzionismo e senza sottomissione agli obiettivi tecnici, quando non commerciali, cui soggiace il progetto.

Dunque, possiamo fissare un primo punto: la filosofia è pratica del pensiero ed è critica in quanto originariamente inscindibile dall'esistenza, dal *Lebenswelt* e dalla vita stessa. Il suo senso non è disegnare risposte eleganti e facilmente replicabili ai fini della diffusione delle idee; il giudizio cui mira la filosofia è quello di un'*adaequatio* con il reale, ovvero con l'esperienza dell'essere umani. Una risposta basata su un buon disegno non è ancora una buona (una vera) risposta. Nell'incertezza di questo vaglio, perché difficile è la comprensione del reale, un buon disegno è apprezzabile per condurre il pensiero con chiarezza, ma non è tutto. Le risposte fumose, confuse, contorte, idiosincratiche sono certamente da rigettare o riformulare. Ma eleganza e replicabilità *non sono un metodo*. La stessa scienza le apprezza, ma non si basa su di esse. La scienza, come ogni sapere possibile, si fonda sulla non contraddizione e sull'esperienza: queste sono *il metodo*. Il disegno è sostenuto da questi fondamenti ma non ne è la sede né il luogo ultimo. È il luogo in cui tali basi si attivano e si reggono mutuamente, ma solo chi, oltre il disegno, sa leggere sia i suoi presupposti sia i suoi effetti sa ciò che è veramente in gioco.

2. Filosofia del design

Al più, dunque, il "design concettuale" è solo una parte del lavoro filosofico. Ma che cosa si intende, propriamente, per *design*? Floridi sembra usare il termine come una metafora suggestiva che esprime l'idea del "costruzionismo": da un lato, ogni costruzione (argomentativa) risponde a un progetto e – come nell'ingegneria – richiede calcoli (logici) e disegni (tecnici); dall'altro, il design richiama l'idea del pensiero per immagini (le mappe concettuali) e della plastica rappresentazione delle teorie (gli schemi). Di qui la definizione, sopra richiamata, del design concettuale come «arte di [...] disegnare, proporre e valutare risposte convincenti e chiarificatrici» (Floridi 2019, p. 53). Allo stesso modo, Floridi sostiene che «la conoscenza non *descrive* né *prescrive* come il mondo sia, ma l'*iscrive*» (p. 101) e che «il *costruzionismo* ritiene che la conoscenza sia acquisita attraverso la creazione del corretto genere di *artefatti semantici* o, per dirla in altri termini, di modellazione dell'informazione» (p. 110).

Come è noto, il design ha inizio con la Rivoluzione industriale (De Fusco 2009) e su di esso si è esercitata da subito un'ampia riflessione teorica, che Floridi non considera. La filosofia del design offre spunti importanti alla filosofia come design concettuale. Così, per esempio, Vilém Flusser ricorda che «Il design rappresenta il punto in cui convergono grandi idee che, derivando dall'arte, dalla scienza e dall'economia, si sono arricchite e sovrapposte in modo creativo l'una con l'altra» (Flusser 2003, p. 5). La storia del termine, conservata nella polisemia della parola "disegno", indica il riferimento a un'intenzione non sempre commendevole ("un disegno criminale") e anzi è in generale legata al tentativo di tramare un "inganno": «l'intenzione (design) alla base di tutta la cultura è quella di trasformarci subdolamente da semplici mammiferi condizionati dalla natura in artisti liberi» (Flusser 2003, p. 4).

La dimensione estetica e quella economica sono decisive per il design. Come osserva Glenn Parsons, le teorie di Adolf Loos e Walter Gropius offrono idee chiave per la comprensione della razionalità pratica, per definire l'intreccio fra estetica e funzione, per indagare gli ambigui rapporti fra innovazione, aspirazioni artistiche e consumo di massa (Parsons 2015). Nel design

P&M_20_prime.indd 179 07/07/21 01:55

storico, i fattori decisivi sono *quantità, qualità e basso prezzo* (De Fusco 2012, pp. 21-33): la standardizzazione, infatti, consente la creazione di linee di montaggio uniformi; la qualità (o la sua apparenza) si esprime nel rapporto tra forma e funzione – il campo in cui la creatività ha più libero gioco; il basso prezzo è essenziale allo scopo economico, ovvero il largo consumo e la realizzazione di ampi profitti. In quanto evoluzione dell'artigianato nella società industriale avanzata, il design è naturalmente assorbito dagli scopi del mercato, benché mantenga almeno due elementi di resistenza alle logiche meramente commerciali: da un lato, la tendenza a rendere disponibili al più ampio numero di persone strumenti di alleviamento della fatica e di piacevolezza del vivere[2]; dall'altro, la ricerca estetica e il rapporto costante con il gusto dell'epoca, tanto da essere capace, talvolta, di creare le mode anziché inseguirle.
Queste analisi – cui qui purtroppo si può solo accennare – mostrano che il disegno è il luogo della mediazione, o più precisamente della transizione fra teoria e pratica. Tuttavia, proprio per questo esso non può rispondere alle domande fondamentali. Dunque, un progetto o un programma, un software, non è filosofia. Il design concettuale è solo una metafora, che cerca di intercettare l'onda di una moda, quella del *design thinking*, con cui si indica la sintesi di analisi e creatività per lo sviluppo di prodotti innovativi. Non conviene però ai filosofi inseguire le mode del linguaggio, tanto più che, volendo indicare l'esercizio di un pensiero rigoroso e creativo insieme, nella tradizione filosofica i termini certo non mancano, per esempio (fra i molti) l'idea di *Denkungsart* in Kant. Il quale, per altro, ammoniva persino se stesso contro la tentazione di cercare termini alla moda per idee già note: «Escogitare nuove parole là dove la lingua non manca affatto di espressioni atte a indicare dati concetti è uno sforzo puerile di distinguersi dalla folla applicando una nuova pezza su un vestito vecchio, e non in virtù di pensieri nuovi e veri» (Kant 1992, p. 111).
A giudicare il progetto, visto che il suo obiettivo è servire la prassi, è quest'ultima. E questa include i *propri* criteri normativi, che non sono soltanto quelli economici. Tali criteri hanno un rilievo sociale, etico e politico, di cui anche la teoria del management è ormai pienamente consapevole. Il tentativo di ricondurre a unità la nozione di *valore*, per esempio, spetta proprio alla filosofia come capacità di includere il design, fra le altre cose, nella comprensione critica delle pratiche sociali.
L'orizzonte del vero è unitario, ma conoscere e agire sono intrecciati in modo complesso. Il vero speculativo è l'oggetto della componente più elevata delle capacità umane in termini di astrazione, ma il vero pratico, ovvero il vivere bene, è l'oggetto dell'intera vita personale. L'esistenza ha dunque il primato, e precisamente l'esistenza delle persone come individui e come comunità nella storia. Il "disegno" non contiene in sé alcun elemento per giudicare né della verità speculativa né di quella pratica. Dunque, se la filosofia ha da occuparsi dell'esistenza, e non di astrazioni, essa ha da occuparsi degli "usi", ovvero della prassi, non dei progetti. Come appunto sosteneva Platone.

3. Prassi e critica

È per questo che soltanto la prassi è autenticamente critica. Non solo nel senso marxista, che pure è pienamente attuale, ma già nel senso platonico, poi aristotelico e infine kantiano del primato del pratico. Solo ciò che rileva per l'intero della vita delle persone, che si gioca nel ruolo della libertà, è critico.
In altri termini, la critica è possibile solo a partire dal rapporto con l'esistenza. Il progetto struttura i bisogni in funzione di esiti tecnici e commerciali. Lo fa usando il meglio delle conoscenze a disposizione, cioè essenzialmente l'*informazione*, la sua quantità (*big data*), la sua

2 «La forza etica dell'industria moderna è stata un'idea di democrazia dei costumi. [...] È stata un'idea vincente che ha mosso e catalizzato un'intera società». (Manzini 1990, pp. 62-63).

P&M_20_prime.indd 180 07/07/21 01:55

qualità (affidabilità, bellezza), la sua modalità (connessioni necessarie o possibili). Ma una filosofia che si esaurisca in una filosofia dell'informazione è del tutto priva di capacità critica: soggiace all'uso che dell'informazione si fa nella produzione di artefatti. Poiché il design vive di una fondamentale spinta commerciale, il pensiero che esprime sarà più facilmente preda della manipolazione dei bisogni a opera del mercato, piuttosto che essere veicolo di liberazione, come già aveva pienamente intuito Herbert Marcuse (Marcuse 1999). Dunque, nella società dell'informazione (o infosfera), una filosofia come design concettuale sarà di scarso aiuto alla critica dell'ingiustizia e della falsità. Come detto, tuttavia, lo stesso design dispone di elementi di resistenza alla deriva commerciale: gli oggetti di design riusciti si conservano ben oltre il loro impiego. La differenza essenziale fra un'opera d'arte e un oggetto di design è che della prima non è pensabile alcun *utilizzo*; ma, proprio per questo, quando del secondo è decaduto il valore d'uso, ne rimane in evidenza il valore estetico e, in taluni casi, il valore storico come veicolo di emancipazione (si pensi alla parabola delle auto "utilitarie", specie nel nostro Paese).

Il punto cruciale è che il design esprime una capacità critica solo quando una conversione della prassi sociale verso fini inclusivi ed equi guida il processo produttivo, compreso quello della produzione culturale. Tali fini sono la giustizia, la libertà sociale, il rispetto, la solidarietà. Di questi fini il progetto non decide. Anzi, il disegno può essere parte della gabbia d'acciaio e non uscirne mai. Lo dimostra anche la torsione negativa cui è stata sottoposta l'idea di utopia: se essa è solo il disegno di una società perfetta, si converte in distopia e in incubo totalitario. Se si vuole uscire dall'attuale crisi, che è di lungo periodo, il mero disegnare argomenti non basta. È certo fondamentale che si traccino con cura i contorni e le forme di un pensiero non confuso, coerente e consequenziale. Ma a questo mira l'intera tradizione filosofica, ben prima di ogni "design concettuale" e ben dopo che questo sarà dimenticato.

Possiamo dunque concludere: la prassi critica, incluso il pensiero come esercizio della critica è la sostanza e lo scopo della filosofia. Essa può includere il disegno argomentativo, l'informazione, l'ontologia dell'informazione, se si vuole, e persino un'etica dell'informazione. Tuttavia, queste ultime non traggono i propri principi da se stesse, bensì solo dalla *filosofia pratica*, ossia dall'etica, dalla politica e dall'estetica. Persino la filosofia speculativa, per non essere solo il sogno di un visionario, è sottoposta a un fondamentale esame di realtà, all'aderenza alla fenomenologia dell'esistenza umana: se si perde in assiomi logici privi di rapporto con l'esperienza, essa si ferma all'interdetto parmenideo contro il divenire e smarrisce ogni relazione con l'esistenza. Per questo, a Platone può ben perdonarsi il parricidio di Parmenide, perché senza di esso il pensiero si priva di ogni movimento e si svuota di ogni linfa vitale. La trama dell'essere non può essere «secca come un ramo». Solo le parole lo sono. Ma anche queste sanno sempre almeno dire «ciò che *non* siamo, ciò che *non* vogliamo». Il "disegno concettuale" non sa elevare questa protesta. È piuttosto come l'ombra del viandante troppo sicuro di sé, che «la canicola stampa sopra uno scalcinato muro» (Montale 1925).

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Cacciari, M. (2020). *Il lavoro dello spirito.* Milano: Adelphi;
De Fusco, R. (2009). *Storia del design* (26ma ed.). Roma-Bari: Laterza;
De Fusco, R., (2012). *Filosofia del design.* Torino: Einaudi;
Floridi, L. (2019). *Pensare l'infosfera. La filosofia come design concettuale.* Milano: Cortina;
Flusser, V. (2003). *Filosofia del design.* Milano: Bruno Mondadori;
Kant, I. (1992). *Critica della ragion pratica* (1788). a cura di A.M. Marietti, Milano: Rizzoli;
Manzini, E. (1990). *Artefatti. Verso una nuova ecologia dell'ambiente artificiale.* Milano: Domus Academy;
Marcuse, H. (1999). *One-Dimensional Man. Studies in the Ideology of Advanced Society*. Boston:

P&M_20_prime.indd 181 07/07/21 01:55

Beacon Press, 1964; tr. it. di L. Gallino e T. G. Gallino. *L'uomo a una dimensione. L'ideologia della società industriale avanzata*. Torino: Einaudi;
Montale, E. (1925). *Non chiederci la parola.* in Id., *Ossi di seppia.* Torino: Piero Gobetti Editore;
Parsons, G. (2015). *The Philosophy of Design.* New York: Polity Press.

P&M_20_prime.indd 182 07/07/21 01:55