



Andrea Losa

## VITA ON-LIFE

# I CONFINI DELLA LEGALITÀ



A. Totaro IIPI, Pittura digitale



“[...] è fondamentale combinare etica e tecnologia.  
La macchina deve sempre rimanere al servizio  
dell’uomo e non viceversa”.

P. Benanti, PandoraRivista, *Le frontiere dell’umano: i dilemmi dell’algoritmica*.

Lavoro realizzato nell’ambito del progetto:  
CLICCA CON CURA: EDUCARE ALLA RETE E PROTEGGERE LA PERSONA.  
A cura del Dipartimento di IRC

Seconda edizione riveduta e ampliata

## **Introduzione**

La nostra vita scorre apparentemente su due binari: la vita reale e la vita *on-line*. Sono davvero due cose distinte? Cosa ne pensi?

Le parole di Paolo Benanti ci ricordano che la tecnologia fa parte delle nostre vite, tuttavia dobbiamo diventare capaci di mettere al centro di questa riflessione la persona umana. In questo percorso cercheremo di accennare ad alcune delle tematiche più interessanti in relazione al rapporto con le tecnologie informatiche.

## **Web-security e vita on-life: di cosa stiamo parlando?**

Gli strumenti tecnologici che utilizziamo quotidianamente sono una comodità e rappresentano risorse oggi difficilmente rinunciabili. Dobbiamo però comprendere che ogni attività umana comporta anche dei rischi potenziali: per gli spostamenti utilizziamo l'automobile, ma se non impiegata saggiamente, anche questa tecnologia può rappresentare seri rischi. Allo stesso modo, le tecnologie di cui disponiamo (smartphone, internet, social network, etc.), se non utilizzate correttamente possono danneggiare altri o noi stessi.

La risposta ai rischi determinati dalle tecnologie informatiche combinate con la "rete" prende il nome di "web-security": si tratta di tutte quelle tecnologie, hardware e software, progettate per garantire la sicurezza dei sistemi informatici e in generale della nostra vita on-line.

Al centro di tutte queste considerazioni poniamo, in definitiva, la persona: quello che vogliamo proteggere non è un sistema informatico, bensì l'utilizzatore, cioè noi tutti come fruitori responsabili di tecnologia.

La presenza di *malware*, il fenomeno dell'*hacking*, il furto di informazioni e di identità, sono solo alcuni dei rischi che un uso scorretto della tecnologia porta con sé: la *web-security* e le normative presenti possono costituire un valido aiuto, ma dobbiamo sforzarci insieme di creare consapevolezza e comportamenti responsabili, capaci di contrastare le vulnerabilità presenti. In quest'ambito, dobbiamo generare anche una coscienza volta all'aiuto reciproco, sia all'interno della realtà scolastica che fuori.

## “Se succede in rete non è successo!”

Spesso si pensa che quello che accade in una *chat on-line* o su un *social network* (*Instagram, WhatsApp* o altri simili), non sia “reale”: ci sono persone disposte a dire o fare cose che nella vita quotidiana non farebbero. I casi di cronaca, sempre più frequentemente attirano la nostra attenzione sui rischi connessi all’uso irresponsabile delle tecnologie e, qualche volta, ragazzi molto giovani pensano di non aver fatto “niente di male” oppure di utilizzare l’età come scusa per non prendersi le proprie responsabilità. Abbiamo analizzato in classe alcuni dei concetti più importanti per distinguere fasce di età che, in relazione al processo di maturazione, possono essere considerate diversamente responsabili per le azioni compiute anche nella vita on-line (di seguito una tabella riassuntiva).

<b>ETÀ</b>	<b>CONSEGUENZE</b>
<b>18</b>	Giuridicamente capace e imputabile
<b>14-17</b>	Valutazione caso per caso da parte del Giudice
<b>0-13</b>	Non imputabile. Rimane però la responsabilità civile

## **RICORDA**

Le attività svolte *on-line* o con strumenti informatici possono ferire una persona in modo concreto. Fare uno scherzo cattivo attraverso strumenti informatici, utilizzare male fotografie altrui o denigrare un compagno di scuola, anche se fatto con ingenuità, può essere grave pure alla tua età.



### **Suggerimento 1**

Non fare o dire *on-line* cose che non diresti o faresti in una comune piazza cittadina.



### **Suggerimento 2**

In caso di dubbio, o se qualcosa ti disturba rispetto all'attività di altri, chiedi consiglio ad una figura adulta di fiducia (per esempio un genitore o parente di cui ti fidi, un professore o professoressa, in alcuni casi anche alla Polizia).

## **Violazione del *copyright*: se l'ho trovato in rete è libero?**

Quando navigando troviamo un contenuto interessante, sia esso un articolo, una canzone, una fotografia o altro, pensiamo di poterlo liberamente utilizzare solo perché è presente *on-line* e possiamo scaricarlo. Come abbiamo visto, dobbiamo distinguere la possibilità tecnica di scaricare una canzone da internet e la legittimità di questa operazione: infatti, scaricare da internet opere altrui senza rispettarne il diritto d'autore potrebbe rivelarsi un problema e... costare caro.

### **Il diritto d'autore**

La paternità dell'opera si acquisisce per il solo fatto di averla creata.

- ✓ Libri, poesie, articoli, opere teatrali;
- ✓ Canzoni, sinfonie, opere liriche, ma anche *jingle*;
- ✓ Film, cartoni animati, videogame;
- ✓ Fotografie, disegni, fumetti sculture;
- ✓ *Software* informatici

### **È possibile utilizzare l'opera altrui in modo lecito?**

- ✓ Sì, pagando il prezzo richiesto e rispettando le condizioni di utilizzo stabilite dall'autore (o da chi detiene i diritti patrimoniali sull'opera).
- ✓ Negli altri casi, si deve chiedere il permesso all'autore (o a chi detiene i diritti allo sfruttamento dell'opera se sono soggetti diversi).

## Se si tratta di una fotografia?

Ricordati di chiedere la liberatoria al soggetto ritratto o il permesso di utilizzare quello “scatto” meraviglioso al fotografo (autore dell’opera).



## NOTA BENE:

Se produci un lavoro o presenti un elaborato ricordati sempre di citare le fonti e l’autore. Utilizza immagini libere da *copyright*.


## Suggerimento

Ciononostante consentono di utilizzare liberamente e gratuitamente contenuti audio-video pubblicati (a volte chiedendo la menzione dell’autore o del sito stesso, ma su questo rimandiamo alla licenza *Creative Commons* trattata fra poche pagine).


## Il diritto d'autore

In Italia il diritto d'autore è protetto dalla L. 633/1941. Più nel dettaglio, la legge protegge la forma in cui trova espressione la creatività e la fantasia: per esempio, non si protegge l'idea o il principio in sé, piuttosto la particolare e unica forma della bottiglia che hai creato o il testo teatrale che hai scritto.

All'interno dei diritti riconosciuti dalla legge all'autore dobbiamo distinguere:



Diritti patrimoniali: tutelano l'utilizzazione economica dell'opera. Solo l'autore può rinunciarvi in tutto o in parte attraverso la "cessione" (a questo proposito, più in là parleremo delle licenze *Creative Commons*): questo avviene attraverso un contratto.



Diritti morali: fra questi riconosciamo in particolare la "paternità dell'opera" (che nasce per il solo fatto di aver creato l'opera stessa), la "facoltà di ritirare l'opera dal commercio", il "diritto all'integrità dell'opera".

Manuela è autrice di un libro *fantasy*: non deve fare nulla per essere riconosciuta autrice della sua opera, perché è lei stessa che le ha dato vita scrivendo (diritti morali). Può tutelare il suo lavoro? Sì, può tutelarlo, e se vuole pubblicare il libro con una casa editrice, Manuela potrà cedere i "diritti patrimoniali" del suo libro, in modo tale che l'editore li possa gestire per suo conto e nel suo interesse. Come può farlo? Attraverso un contratto nel quale saranno gestiti in modo dettagliatissimo i rapporti tra autore e casa editrice.

**Alcuni comportamenti che anche *on-line* sono rischiosi e scorretti**

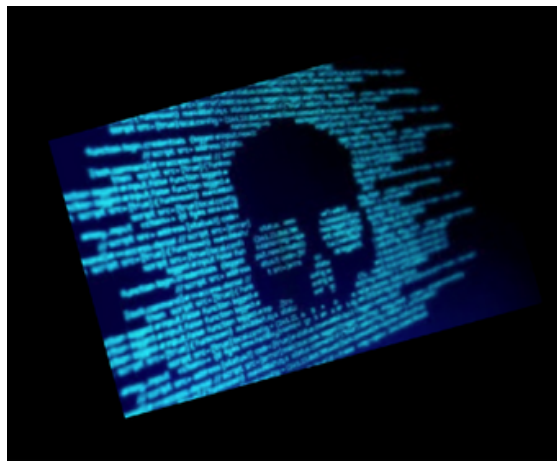
**DIFFAMAZIONE**



**SOSTITUZIONE DI PERSONA**



**HATING ONLINE**  
**Hate speech**



**CYBERBULLISMO**



## **In parole semplici (anche troppo semplici)**

Ecco alcuni comportamenti che non possiamo tenere e che non dobbiamo subire in rete. **Diffamazione:** consiste nell'offendere la reputazione di una persona assente. *On-line* dobbiamo prestare attenzione al linguaggio utilizzato nei confronti di altre persone o, come abbiamo visto, anche nel contesto di una recensione.

**Sostituzione di persona:** consiste nel fingere di essere chi non si è oppure anche nell'attribuirsi una qualità o uno stato non riconosciuto (fingo di essere Mario Rossi e non lo sono; fingo di essere medico e non lo sono).

**Hating on-line:** tutte quelle situazioni nelle quali si pubblicano contenuti *on-line* finalizzati all'umiliazione, alla disumanizzazione della persona, oppure che si risolvono nell'istigazione al disprezzo, alla violenza e alla discriminazione nei confronti di qualcuno o di qualche gruppo e/o categoria sociale (L. 71/2017).

**Cyber-bullismo:** comportamenti quali forme di pressione, aggressione, molestia, ricatto, e tanti altri simili atteggiamenti, realizzati per via telematica. Un caso triste fu quello di un ragazzo autistico che venne filmato mentre i compagni lo prendevano in giro in modo pesante.

### **Nota bene:**

Naturalmente non ogni comportamento rappresenta un illecito: libera è l'espressione del pensiero e libera anche la critica. Scherzare, entro limiti ragionevoli, può essere divertente, ma tutti conosciamo un valido principio per monitorare il nostro comportamento: "fai agli altri quello che vorresti fosse fatto a te" (cfr. Lv 19, 18; Mt 7, 12).

## “E se succede?”

Se qualcosa di ciò che vivi on-line ti infastidisce e non ti lascia tranquillo, prova ad aprirti con un adulto di fiducia: troverai sicuramente qualcuno in grado di comprenderti e aiutarti a trovare le soluzioni più giuste per te.

Nei casi più gravi, anche la Polizia può essere di aiuto e supporto. Pensa che ogni giorno ci sono persone che, con molta professionalità, dedizione e soprattutto sensibilità, si prendono cura di casi come quelli di cui abbiamo parlato.

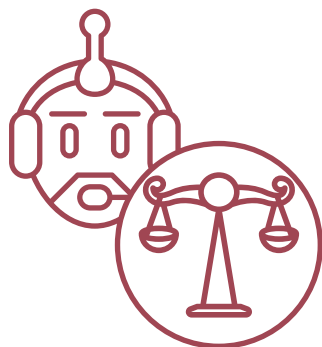
Se capitasse a te non aver paura: troverai persone capaci e accoglienti, sia maschi che femmine, anche se sei minorenni: nessuno ti prenderà in giro per quello che è successo.



### **Ricorda:**

Chiedere consiglio o chiedere aiuto non è un gesto di debolezza, bensì di maturità.

## Quando il diritto incontra l'IA



L'I.A. può essere utilizzata in modo creativo e utile all'uomo, ma cela anche delle insidie; tuttavia, saremmo in errore a pensare che il problema sia la macchina in sé, piuttosto dobbiamo ammettere che la questione è un'altra: "come ci poniamo a fianco di questo nuovo strumento?".

Il **Regolamento UE 1689/2024 (A.I. Act)** cerca di declinare l'utilizzo dell'I.A. a servizio dell'uomo, tentando di proteggere la persona in quanto tale dai rischi rappresentati da questa nuova tecnologia. Prima di ragionare sulle previsioni normative a protezione dell'utente e della dignità umana, dobbiamo domandarci che cosa intendiamo per "intelligenza" artificiale, cosa ci può dare e cosa invece non può fare, in cosa non potrà mai sostituire l'uomo per quanto avanzata.

Spesso parliamo impropriamente di "intelligenza" artificiale, poiché la macchina non è affatto in grado di "inter-legere", piuttosto produce delle inferenze statistiche per quanto straordinarie sotto diversi punti di vista.

Uno degli aspetti che più ci ha interrogati sin dall'inizio è stato quello relativo alla carenza creativa della macchina, tuttavia, l'intelligenza artificiale generativa si approssima fin troppo anche a questa caratteristica umana (pur senza riuscire a integrarla nella sua magnifica complessità). La vera sfida si gioca però su un altro piano: quello dell'esperienza di vita, della relazione con un altro essere umano che riconosciamo come tale (cosa che coinvolge i neuroni specchio che la macchina non ha e non può esperire), il senso morale che viene spesso imitato ma di fatto illanguidito all'interno di un calcolo apodittico, probabilistico e del tutto convenzionale.

**L'uomo è e resta eticamente responsabile dell'intelligenza artificiale e del suo utilizzo:** sta a noi farla crescere a nostro servizio, oppure renderci — consapevolmente o inconsapevolmente — suoi subalterni.

Da questa prospettiva, si coglie bene come la macchina sia in grado di dare delle risposte coerenti, appropriate al contesto e sufficientemente adeguate alle necessità umane, senza però poter integrare quell'approfondimento filosofico e morale che rimane prerogativa esclusivamente umana. Uno dei problemi più consistenti dell'utilizzo dell'intelligenza artificiale è quello che implica la potenziale interferenza con le idee e le azioni umane: naturalmente **l'uomo può difendersi da questo rischio coltivando il proprio sapere, la propria responsabilità e il proprio senso critico.**

Inoltre, la quantità di informazioni che la macchina può processare e gestire, la mette potenzialmente in grado di conoscere molto bene la nostra vita, le nostre abitudini, le nostre potenzialità ma anche le nostre fragilità, talvolta cose che non confessiamo neanche ai nostri amici: a questo punto, ci dobbiamo domandare come vengano utilizzate queste informazioni, da chi, e con quali scopi ma, soprattutto, che fine faranno dopo di noi.

Dal punto di vista sociale, il problema non è tanto quello paventato dai più, ovvero quello di una imminente massiccia perdita di posti di lavoro, piuttosto la nostra incapacità di mettere a frutto quel valore che è esclusivamente nostro e che un potente calcolatore, per quanto sofisticato, non potrà mai replicare né rimpiazzare.

**Ciò che è chiaro, è che la macchina potrà aiutare e affiancare l'uomo, ma non riuscirà mai sostituirlo nelle scelte etiche e morali.**

## Le licenze Creative Commons

Le licenze *Creative Commons* (CC) hanno la funzione di concedere in modo semplice e gratuito l'utilizzazione delle tue opere creative (disegni, modelli, testi, canzoni, musica e tanto altro). Si tratta di una soluzione piuttosto originale e relativamente giovane; infatti, nasce nel 2001, testimoniando come il diritto riesca ad aggiornarsi in relazione alle nuove tecnologie, rispondendo ad esigenze sempre più attuali e complesse.

Più precisamente, si tratta di uno standard per la distribuzione dei contenuti creativi: protegge il diritto d'autore consentendo la fruizione dell'opera da parte degli utenti del web.

Titolare del diritto d'autore rimani tu (autore o autrice) dell'opera: attraverso una licenza CC, puoi concederne un utilizzo più o meno ampio da parte degli utenti di Internet.

Ecco le quattro clausole di base (sintetizzate da una sigla) che l'autore può scegliere, sia singolarmente sia combinandole fra loro:

- 1** **ATTRIBUZIONE (BY):**  
l'opera dovrà essere associata al suo autore; occorrerà menzionare anche le eventuali modifiche apportate;
- 2** **NON COMMERCIALE (NC):**  
l'opera può essere copiata e modificata purché ciò non venga fatto a scopi commerciali;
- 3** **NO OPERE DERIVATE (ND):**  
in questo caso l'opera potrà essere ridistribuita, ma solamente nella sua forma originale (senza modifiche);
- 4** **CONDIVIDI ALLO STESSO MODO (SA):**  
l'opera elaborata dall'originale potrà essere diffusa solamente con medesima licenza dell'opera originaria.

Ecco alcuni esempi di combinazioni di queste licenze CC:

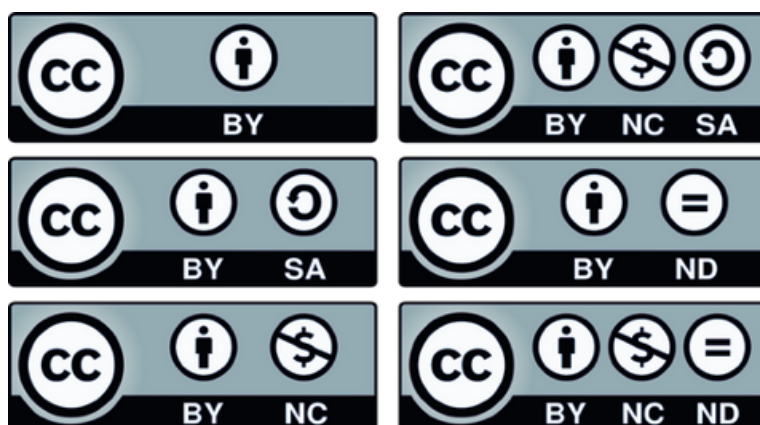
- ✓ BY + NC
- ✓ BY + ND
- ✓ BY + NC + SA

Esiste poi una licenza CC del tutto particolare, ovvero la Donazione al Pubblico Dominio (CC0 1.0): in questo modo si rinuncia a qualsiasi diritto d'autore, consentendo a chiunque di copiare, utilizzare e modificare a suo piacimento la tua opera, sia per fini commerciali che non commerciali e senza la necessità di chiedere alcun permesso.

### Risolvi un caso:

trovi in rete una canzone che ti piace particolarmente, composta da un certo KurbyJ-898 e pubblicata con licenza CC BY-ND. Decidi che è un ottimo pezzo per un remix o un mash-up da presentare alla festa di fine anno scolastico; per essere corretto fino in fondo menzionerai KurbyJ-898 come autore. Puoi farlo?

Tabella riassuntiva delle sei combinazioni di licenze CC più diffuse con relative sigle e simboli grafici:



*Crea, divertiti e condividi!*

## **Il bene di internet: quattro cose (più una) che puoi fare con internet e device elettronici per migliorare la tua vita, imparare e divertirti**

Cari Ragazzi, mi è stato chiesto di trattare delle tematiche piuttosto importanti ma anche delicate; questo non ci deve indurre a pensare che la tecnologia legata alla rete sia qualcosa di pericoloso e negativo in ogni circostanza.

Di seguito propongo alcune attività da svolgere in un momento di tempo libero con un qualsiasi dispositivo collegato a Internet.

Potrai divertirti a trovarne di altre: fammi sapere che cosa hai scoperto, cosa ti è piaciuto e cosa ti piace fare in rete.

1

Chiedi a ChatGPT per quale ragione dovresti farti autonomamente il letto ogni mattina e come questo possa migliorare la tua vita indicando alla macchina la tua età.

2

Siediti un attimo, chiudi gli occhi, e pensa un posto che non hai mai visitato ma che desideri tanto vedere: fai una ricerca in Internet cercando le immagini più belle e interessanti, cercando di capire la cultura di quel posto e come possa arricchire la tua vita di adolescente in questo momento. Potresti anche divertirti a cercare dei video di persone che hanno vissuto in quel posto per ragioni di lavoro oppure per turismo.

3

Ti piace scrivere o vorresti imparare a farlo meglio? Aprire un blog in modo gratuito può essere un'esperienza davvero interessante e arricchente: ci sono molte piattaforme che lo consentono con un "clic". Potrai parlare delle cose che ti piacciono di più lasciando una traccia nel gigantesco oceano del web.

4

Studiare una lingua straniera rappresenta per te l'anticamera dell'inferno? Cerca *online* la pagina personale di un personaggio che ami in modo particolare o che per te è rappresentativo. Divertiti a cercare articoli nella lingua per te ostica; potresti anche scrivere una *e-mail* (in molti casi è possibile inviarla all'indirizzo messo a disposizione dei fan): magari risponde!

## VIRTUAL TOURS

[Tour virtuale nei luoghi del Trentino](#)

[Museo del Louvre](#)

[Musei capitolini](#)

[Gran Virtual Tour](#)

### Curiosità

Santa Teresa di Lisieux è patrona delle missioni, ma non è mai uscita dal suo convento: tu puoi “viaggiare” grazie alle moderne tecnologie, imparando tante cose e chissà... un viaggio sognato o fatto virtualmente potrebbe diventare realtà.

# **INDICE**

Introduzione

Web-security e vita on-life: di cosa stiamo parlando?

“Se succede in rete non è successo!”

Violazione del copyright: se l’ho trovato in rete è libero?

Alcuni comportamenti che anche on-line sono rischiosi e scorretti

In parole semplici (anche troppo semplici)

“E se succede?”

Quando il diritto incontra l’IA

Le licenze Creative Commons

Il bene di internet: quattro cose (più una) che puoi fare con internet e  
device elettronici per migliorare la tua vita, imparare e divertirti

VIRTUAL TOURS