

La non-neutralità degli artefatti tecnologici

Marco Fasoli

Università di Roma La Sapienza

«La tecnologia, di per sé, è neutra. Non è né buona né cattiva,
dipende tutto da come la si usa».



- 1) La tesi di neutralità (the value neutrality thesis, VNT): «Gli artefatti tecnologici non hanno, non incorporano o non contengono valori». (Pitt 2010, p. 90)
- 2) La responsabilità ultima nella scelta dell'azione di un «essere umano + artefatto» è dell'essere umano.
- 3) Gli artefatti tecnologici non determinano il comportamento degli «esseri umani + artefatti» ('Guns don't kill people').

- 1) La tesi di neutralità (the value neutrality thesis, VNT): «Gli artefatti tecnologici non hanno, non incorporano o non contengono **valori**». (Pitt 2010, p. 90)
- 2) La **responsabilità** ultima nella scelta dell'azione di un «essere umano + artefatto» è dell'essere umano.
- 3) Gli artefatti tecnologici non **determinano** il comportamento degli «esseri umani + artefatti» ('Guns don't kill people').

Gli artefatti tecnologici non
influiscono sul comportamento
degli «esseri umani + artefatti»



3) Gli artefatti tecnologici non determinano il comportamento degli «esseri umani + artefatti» ('Guns don't kill people').

➤ Gli artefatti tecnologici non influiscono sul comportamento degli «esseri umani + artefatti» .

3) Gli artefatti tecnologici non determinano il comportamento degli «esseri umani + artefatti» ('Guns don't kill people').

➤ Gli artefatti tecnologici non influiscono sul comportamento degli «esseri umani + artefatti» .

➤ I designer tecnologici non hanno responsabilità rispetto al modo in cui cercano di orientare il comportamento degli «esseri umani + artefatti».





Affordances percepite/reali (design)
(Norman 1991)

Strumentalismo 2.0

Le caratteristiche e il tipo di artefatto, così come le pratiche sociali, non influiscono sul modo in cui un soggetto utilizza una tecnologia, dipende tutto dal suo volere.

Le affordances percepite e il design cognitivo (così come le pratiche sociali) non influenzano il nostro uso della tecnologia e possiamo benissimo sfruttare le affordances che preferiamo (tra quelle reali).

Il presupposto antropologico è che, quando usa la tecnologia, l'essere umano è in grado di scegliere in modo totalmente autonomo, 'in modo infallibile', e non è soggetto a distorsioni cognitive (bias, euristiche). In altre parole, è un 'Homo economicus' (Thaler e Sunstein 2009), che ha

«capacità mentali che competono con quelle di Albert Einstein, una capacità di memoria paragonabile a quella di Deep Blue, il supercomputer della Ibm, e una forza di volontà degna di Gandhi»

(Thaler e Sunstein, 2009).

**Daniel
Kahneman**

OSCAR
SAGGI
CULT



**PENSIERI
LENTI E
VELOCI**



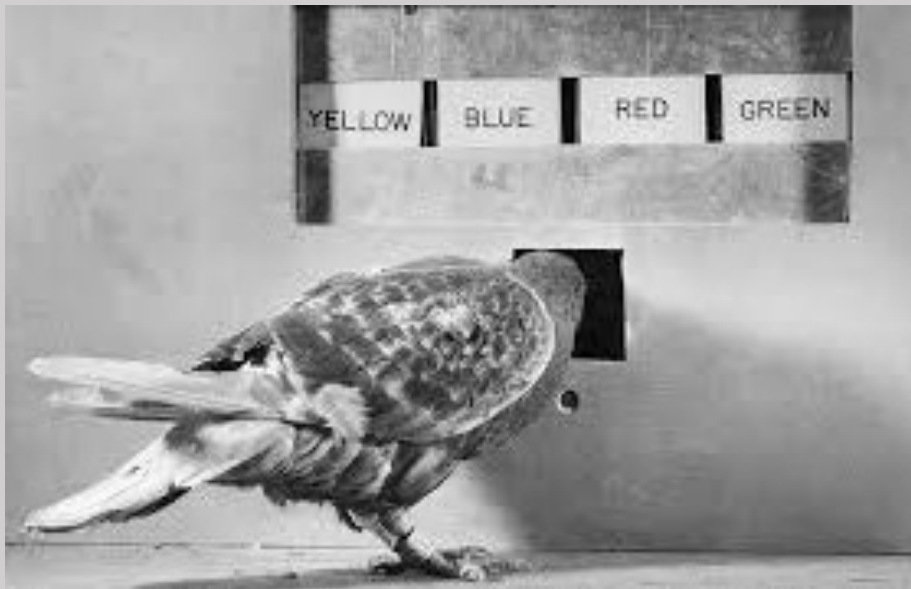
MONDADORI

Il presupposto antropologico è che, quando usa la tecnologia, l'essere umano è in grado di scegliere in modo totalmente autonomo, 'in modo infallibile', e non è soggetto a distorsioni cognitive (bias, euristiche). In altre parole, è un 'Homo economicus' (Thaler e Sunstein 2009), che ha

«capacità mentali che competono con quelle di Albert Einstein, una capacità di memoria paragonabile a quella di Deep Blue, il supercomputer della Ibm, e una forza di volontà degna di Gandhi»

(Thaler e Sunstein, 2009).

In questo caso (strumentalismo) sarebbe anche impermeabile ai comportamenti dannosi per il benessere, per esempio al design cognitivo che spinge a comportamenti compulsivi, come la ricompensa variabile (Eyal 2013).



Quando Barbara approda su Pinterest, non vede solo l'immagine che stava cercando, ma anche una grande quantità di oggetti attraenti [...].

L'affascinante giustapposizione di cose rilevanti e irrilevanti, stuzzicanti e banali, belle e ordinarie, mette in agitazione il sistema della dopamina nel suo cervello, con la promessa di una ricompensa. Ora Barbara passa più tempo su Pinterest, a caccia di un'altra cosa meravigliosa. Prima che se ne renda conto, sono già passati tre quarti d'ora»

Eyal 2013



La teoria della mediazione tecnologica.

Secondo la teoria della mediazione tecnologica gli artefatti costituiscono dei mediatori nella relazione tra gli esseri umani e il mondo. A seconda degli artefatti di cui ci circondiamo e di come sono costruiti ci abituiamo a percepire alcuni aspetti del mondo.

Esseri umani e artefatti tecnologici si modellano l'uno con l'altro.

Per questo motivo, in un certo senso, «progettare la tecnologia significa progettare l'essere umano» (Verbeek, 2015, 27).

BIBLIOGRAFIA

- Eyal, N. (2015). *Catturare i clienti (Hooked)*. Milano, Edizioni LSWR.
- Kahneman, Daniel. 2011. *Thinking, Fast and Slow*. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Kline, Nathan. 1959. The Challenge of the Psychopharmaceuticals. *Proceedings of the American Philosophical Society* 103,3: 455-462.
- Kroes, Peter and Peter-Paul Verbeek. 2014. *The Moral Status of Technical Artefacts*. Dordrecht, The Netherlands: Springer.
- Latour, Bruno. 1994. On Technical Mediation. *Common Knowledge* 3.2: 29-64.
- Norman, D. A. 1991. Cognitive artifacts, in Carroll, J.M. e Long, J. (a cura di) *Designing interaction: Psychology at the human-computer interface*, 1(1), pp. 17-38.
- Pitt, Joseph. 2014. 'Guns Don't Kill, People Kill'; Values in and/or Around Technologies. In *The Moral Status of Technical Artefacts*, ed. Kroes, Peter and Peter-Paul Verbeek, Dordrecht, 89-102, The Netherlands: Springer.
- Thaler, R. H., & Sunstein, C. R. (1999). *Nudge: Improving decisions about health, wealth, and happiness*. New Haven, CT Yale University Press.
- Verbeek, P. P. (2006). Materializing morality: Design ethics and technological mediation. *Science, Technology, & Human Values*, 31(3), 361-380.
- Verbeek, P. P. (2015). Beyond interaction: A short introduction to mediation theory. *Interactions*, 22(3), 26-31.