

## Il fattore umano del razzismo digitale

Ilenia Colonna

### *Introduzione*

Quando l'8 febbraio 1996, John Perry Barlow<sup>1</sup> pubblicava online la *Dichiarazione di indipendenza del cyberspazio*, la maggior parte degli studiosi o semplicemente di interessati alla Rete si identificava nel Cyber-utopismo<sup>2</sup>. Solo pochi anni prima, nel 1991, Tim Berners-Lee aveva pubblicato online il primo sito web al mondo, concretizzando ciò che nel 1989 aveva progettato presso il CERN di Ginevra, il World Wide Web. Erano anni dominati da una grande fiducia nelle tecnologie digitali e in particolare nel web, la ragnatela intorno al mondo grazie alla quale ogni abitante della terra sarebbe stato connesso elettronicamente, e avrebbe abitato il cyberspazio senza pregiudizi o privilegi basati su genere, luogo di nascita, etnia, religione, status socio-economico. D'altronde una delle fasi più importanti della storia di Internet fu quella definita "controculturale", sviluppatasi nel corso degli anni Settanta, nella Baia di San Francisco in California, ovvero in quella che era allora la culla americana dei movimenti per i diritti civili, degli appassionati di informatica, degli amatori, degli studenti universitari, dei gruppi di hacker. Ciò che caratterizzava la visione della controcultura era un'idea alternativa della Rete, che non doveva collegare solo i grandi centri di ricerca del paese, i dipartimenti militari e le zone strategiche delle Stati Uniti, come era stato fino a quel momento. Il gruppo controculturale, gli hacker in particolare, pensavano a una rete che garantisse l'accesso universale a tutti i cittadini, sfruttando una tecnologia per lo scambio di dati già presente nella maggior parte delle case statunitensi: la rete telefonica.

L'entusiasmo continuò a crescere per tutti gli anni Novanta. Alla convinzione di una Rete fautrice di una "rivoluzione democratica" e della fine dei monopoli della comunicazione<sup>3</sup> si accompagnava la fiducia nella net economy la cui

---

<sup>1</sup> Saggista, poeta, paroliere dei *Grateful Dead*, gruppo rock statunitense, nel 1990 è stato uno dei cofondatori - con Mitch Kapor e John Gilmore - dell'*Electronic Frontier Foundation*: organizzazione non-profit nata per proteggere le libertà civili nell'era digitale.

<sup>2</sup> Nei primi anni Novanta l'approccio alla discussione su Internet si caratterizzava soprattutto per la celebrazione acritica delle magnifiche doti della Rete, tra le quali la possibilità di un accesso illimitato alle informazioni, il potenziale democratizzante, la personalizzazione delle informazioni. A prevalere nel dibattito tra cyber-utopisti e cyber-critici, erano quasi sempre i primi.

<sup>3</sup> In merito alle posizioni particolarmente entusiaste nei confronti della Rete durante gli anni Novanta, si consiglia la lettura di: N. Negroponte, *Being digital* (1995), Vintage Books 2000; M. Poster, *The second media age*, Polity 1995.

crescita continua era testimoniata dall'aumento vertiginoso del valore delle azioni delle società dot-com. I sogni e le aspettative nelle meraviglie del web si infransero tra il 2001 e il 2002, con lo scoppio della bolla speculativa della net economy, la recessione economica e le conseguenze degli eventi dell'11 settembre.

L'impatto della crisi nella società contemporanea fu tale da essere registrato immediatamente da uno dei più noti prodotti dell'industria culturale americana. Nel diciottesimo episodio della tredicesima stagione dei *Simpson* (uscita nell'aprile del 2002) Bart scrive la striscia di fumetti *Angry Dad*, (in italiano *Papà incacchiato*) al fine di ridicolizzare i comportamenti di Homer. Il fumetto ottiene molto successo, tanto che Bart finisce a lavorare per una giovane media company, la *BetterThanTV.com*, che acquista e trasforma la striscia in un cartone animato in flash animation, distribuito esclusivamente su Internet. Il cartone raggiunge un numero altissimo di visualizzazioni e *BetterThenTV.com* diventa il sito più visitato al mondo. Bart viene pagato con 52 milioni di azioni dell'azienda che, però, finisce improvvisamente in bancarotta.

La storia dei Simpson, figlia degli anni della *dot-com bubble*, racconta in modo ironico ma fulmineo la fine di tantissime aziende legate al mondo dell'innovazione tecnologica, dell'high-tech e di Internet. Lo scoppio della bolla non decretò solo la fine dell'era delle dot-com, ma svelò anche alcuni lati oscuri della Rete, fino ad allora rimasti nel cono d'ombra dell'entusiasmo. Si scoprì, ad esempio, che la pubblicità, con i primi banner, iniziava a utilizzare forme più intrusive; che il mercato invece di agevolare la concorrenza, privilegiava le posizioni dominanti di alcune grosse aziende, come Google Inc. o Amazon; che il controllo sui gusti, gli acquisti e gli interessi degli utenti, anche attraverso i principali motori di ricerca, rappresentava una forma di sorveglianza degli utenti già ben consolidata; che tra i contenuti più richiesti figuravano gioco d'azzardo e pornografia.<sup>4</sup>

Nel 2004 il vicepresidente di uno dei colossi dell'editoria, O'Reilly Media, coniò il termine web 2.0, espressione con la quale si identifica una nuova fase di Internet, quella del web sociale che ha come elementi peculiari la condivisione, gli utenti posti al centro della produzione e distribuzione dei contenuti, la plurimedialità, la crossmedialità e la presenza performativa delle piattaforme. Sono queste ultime, in particolare, che hanno reso l'elemento comunitario, la costante connessione con i propri network e la condivisione di ogni genere di contenuti, i tratti peculiari del web sociale.

È all'interno di questa nuova socialità che dimensioni oscure del web si aggiungono a quelle messe in luce dalla crisi del 2001, e crescono proprio grazie alle peculiarità della socialità networked.

---

<sup>4</sup> G. Balbi, P. Magaudda, *Storia dei media digitali. Rivoluzione e continuità*, Editori Laterza, Bari-Roma 2014, p. 62.

È ormai abbastanza noto quanto il web, nella sua articolazione tra surface web, dark web e deep web, sia diventato sede di produzione e diffusione di contenuti razzisti, discriminatori e di odio in generale. Questo nonostante sia acclarato come la razza sia solo una costruzione ideologico-culturale finalizzata al dominio di gruppi ritenuti inferiori, e nonostante l'idea biologistica di razza sia stata scientificamente delegittimata con la fine del secondo conflitto mondiale.

Come mai, allora, il razzismo e la discriminazione continuano a rappresentare delle problematiche sempre più urgenti? Come mai i contenuti d'odio trovano la massima circolazione proprio nel web, in quel cyberspazio nel quale, secondo la Dichiarazione di indipendenza del 1996, l'etnia le differenze economiche, di genere, di religione, sarebbero state irrilevanti; dove tutti, grazie alle *technologies of freedom*<sup>5</sup> avrebbero potuto accedere a una società priva di barriere e di tutti quei vincoli che avevano impedito agli individui di essere veramente liberi?

Il presente contributo si propone di individuare e analizzare quei tratti dell'ambiente digitale che influiscono sulla circolazione dei contenuti razzisti e quindi sugli atteggiamenti d'odio, considerando però l'ambiente digitale come una dimensione sempre più interconnessa, ibridata con quella analogica, con la nostra quotidianità abitata da attori che sono sempre più degli assemblaggi, mescolanze di umano e non umano<sup>6</sup>.

Probabilmente le componenti negative della Rete, le sue inclinazioni a tendere verso un lato oscuro, erano conosciute ben prima del 2001 anche tra i tecnoentusiasti degli albori del web i quali, però, preferivano evidentemente concentrarsi sugli indiscutibili aspetti positivi di Internet.

Gli aspetti "problematici" del web sono antecedenti allo scoppio della bolla perché nascono con il web stesso, sono parte dell'ambiente digitale, della sua struttura, del suo codice genetico. Con questo non si vuole assolutamente intendere che l'intenzione di Tim Berners-Lee e di coloro che prima di lui avevano dato vita a Internet – e precedentemente ad Arpanet –, fosse quella di facilitare la circolazione e la condivisione di contenuti d'odio, pornografici, o di favorire le posizioni dominanti delle piattaforme online. Si vuole dire, piuttosto, che il web – come ogni nuova tecnologia, ogni nuovo medium – produce degli effetti già attraverso le sue logiche di funzionamento, la sua struttura: macro effetti all'interno della società nella quale è introdotto, micro effetti nei soggetti che entrano in contatto con il suo ambiente. Gli utenti abitano il web, producono e condividono contenuti secondo le possibilità d'uso offerte dalla tecnologia e secondo la propria cultura; la diffusione dei contenuti, il dibattito che questi possono generare sulle piattaforme social, sono in un certo senso e in una certa misura plasmati dalla tecnologia stessa. E questo, indipendentemente che si pubblicino e condividano poesie sull'amore cosmico o incitazioni alla violenza. Insomma «The medium is the message», (il medium è il messaggio), secondo la

---

<sup>5</sup> I. de Sola Pool, *Tecnologie di libertà*, Utet, Torino 1995.

<sup>6</sup> D. Lupton, *Sociologia digitale*, Pearson 2018.

famosa frase di uno dei massimi studiosi dei media, il sociologo canadese Marshall McLuhan, inserita all'interno del suo *Understanding Media: The Extensions of Man*, pubblicato nel 1964<sup>7</sup>.

L'ambiente digitale, la sua struttura, le sue logiche possono quindi influire su diffusione e perpetuazione delle varie forme di razzismo e pregiudizio.

### *Razzismo e odio nell'ambiente digitale*

Una fondamentale conseguenza dell'avvento del web sociale è il *network effect*, che si traduce in una nuova agorà, una sorta di luogo di transito tra mondo reale e mondo digitale dove le persone sono sempre più connesse alle persone, alle istituzioni, ai consumi<sup>8</sup>.

In questo spazio che è interno alla società e non al di fuori di essa, gli utenti non sono solo oggetti di comunicazione, ma «soggetti che costruiscono la loro riflessività connessa»<sup>9</sup>, e in questo processo producono, condividono e consumano in modi nuovi anche quelle rappresentazioni simboliche e i significati che danno origine ad atteggiamenti razzisti<sup>10</sup>.

I modi nuovi di dar forma a tali atteggiamenti sono in buona parte plasmati dalle logiche dell'ambiente digitale e dalle possibilità di uso previste da hardware e software. Tra tali caratteristiche<sup>11</sup> sicuramente assume un ruolo importante la velocità del web sociale. Riuscire a seguire tutto quello che i componenti delle nostre reti sociali pubblicano richiederebbe troppo tempo, per cui, al fine di stare al passo con la timeline, l'utente selezionerà solo alcuni contenuti, in parte in base alle sue preferenze, in parte in base all'algoritmo della piattaforma. Ed è la stessa piattaforma che attraverso funzionalità come il like favorirà la velocità di azione che, però, molto spesso esclude l'atto della lettura o semplicemente della visione dei contenuti, condivisi dagli utenti senza nemmeno conoscerne l'oggetto. In questo modo si allarga la diffusione di articoli dei quali a stento si è letto il titolo e che potrebbero contenere discorsi razzisti, o di odio. La velocità – meglio la fretta di consumare e condividere il più velocemente possibile – insita nelle piattaforme social è dunque nemica dell'agire razionale<sup>12</sup>,

---

<sup>7</sup> M. McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Routledge, London 1964; tr. it., *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2011.

<sup>8</sup> L. Mazzoli, *Network effect. Quando la rete diventa pop*, Codice, Torino 2009.

<sup>9</sup> S. Pasta, *Razzismi 2.0. Analisi socio-educativa dell'odio online*, Scholé-Editrice Morcelliana, Brescia 2018, p. 60.

<sup>10</sup> G. Boccia Artieri, *Stati di connessione: pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*, FrancoAngeli, Milano 2012.

<sup>11</sup> Per una conoscenza più approfondita di tali argomenti, si consiglia la lettura di, S. Pasta, *Razzismi 2.0. Analisi socio-educativa dell'odio online*, Scholé-Editrice Morcelliana, Brescia 2018.

<sup>12</sup> D. Kahneman, *Thinking, Fast and Flow*, Macmillan, New York 2011; tr. it., *Pensieri lenti e veloci*, Mondadori, Milano 2012.

dell'approfondimento, della riflessione su cosa seguire, commentare e condividere.

Un'altra caratteristica della socialità (social) che può favorire la circolazione di contenuti sorretta da un agire non razionale è la perdita di importanza dell'autorevolezza. Autorevolezza che nell'ambiente digitale non è sempre garantita da attori sociali riconosciuti, come possono essere le case editrici, le testate giornalistiche, le Università. Nel web l'autorevolezza è diffusa e riconosciuta nei pari. Questo permette di avere nello stesso spazio delle News Feed di Facebook, post sul virus SARS-CoV-2 scritti da affermati virologi di fama internazionale e post redatti da amici che non hanno mai varcato l'uscio di una facoltà di medicina o di biologia. Per moltissimi utenti, queste tipologie di autori, e quindi di post, hanno la stessa autorevolezza; per moltissimi utenti è normale condividere un post di cui non si è letto il testo, quando quel post lo ha pubblicato un "amico", che magari non si è mai visto in faccia. È anche a causa della crisi dell'autorevolezza che le fake news riescono a diffondersi, rappresentando spesso una via per la diffusione virale dell'odio<sup>13</sup>.

Nel web si amplifica anche il processo di normalizzazione del razzismo, attraverso dinamiche che non sono esclusive dell'ambiente digitale, ma sono peculiari dello sviluppo dei discorsi razzisti. La banalizzazione è una strada attraverso la quale il tema del razzismo viene depotenziato, reso comune, non bisognoso di attenzione. Così, se si mette un like a un commento che suggerisce di far affondare i barconi sui quali viaggiano i migranti, l'autoassoluzione è subito pronta: non siamo razzisti, abbiamo solo messo un like, non abbiamo fatto del male a nessuno.

La banalizzazione e la deresponsabilizzazione trovano nell'ironia, nella satira e nel sarcasmo dei veicoli privilegiati per depotenziare i contenuti razzisti, rendendoli normali. Basti pensare ai meme, vignette o immagini con parole solitamente in alto o in basso, che vengono riprodotte con leggere variazioni. Alcuni studi hanno dimostrato come l'uso virale di questi elementi contribuisca alla normalizzazione e all'accettabilità sociale dei razzismi nella società<sup>14</sup>.

L'azione delle logiche dei social media e dell'ambiente digitale in generale, nel potenziare la diffusione dei discorsi razzisti è ancora più profonda, perché influisce sulla nostra capacità di "sentire" l'altro. Una comunicazione sempre più mediata dalle tecnologie digitali, infatti, modifica la nostra capacità di sperimentare e riconoscere le emozioni, in quanto la mancanza della compresenza fisica durante l'interazione diminuisce l'attivazione dei meccanismi di simulazione corporea e quindi la capacità di attivare i neuroni specchio<sup>15</sup> per comprendere l'altro. Quando, durante una discussione su un social

---

<sup>13</sup> S. Pasta, *Razzismi 2.0. Analisi socio-educativa dell'odio online*, cit., p. 78.

<sup>14</sup> A. Oboler, *A Brief Guide to Reporting Antisemitism on Facebook*, OHPI 2014.

<sup>15</sup> I neuroni specchio sono dei neuroni motori che si attivano quando si compie un'azione o si vede qualcuno compiere un'azione simile che ha lo stesso scopo. Le ricerche del prof. Giacomo

network si posta un commento razzista indirizzato a un utente, colui che scrive il contenuto non può vedere la reazione della persona offesa, ed è molto più difficile che si attivi nel soggetto quel processo simulativo che consente non solo di comprendere l'azione, ma anche di riconoscere le emozioni dell'altra persona.

Generalmente chi pubblica contenuti razzisti o incita all'odio e alla violenza non è quasi mai anonimo, infatti «non c'è relazione tra violenza del discorso e non riconoscibilità dei profili, ma piuttosto gli autori delle performances sembrano incuranti o fieri di “metterci la faccia”, anche quando potrebbero essere perseguiti giuridicamente»<sup>16</sup>. Probabilmente tale noncuranza è incentivata dalle struttura stessa della Rete, la cui varietà di normative rende molto difficile il controllo dei contenuti, permettendo agli utenti di continuare a diffondere discorsi d'odio nonostante la loro identificazione. È quello che può succedere spostandosi su piattaforme social straniere che prevedono regole di moderazione più blande.

Vkontakte, ad esempio, è il social network russo diventato da qualche tempo il rifugio degli utenti di estrema destra allontanati da Facebook, come le comunità ufficiali di CasaPound e Forza Nuova. Queste erano state sfrattate dalla piattaforma social nel settembre 2019 dopo il ban di massa da parte di Menlo Park – la cittadina californiana dove ha sede il campus principale di Facebook – il cui portavoce aveva così motivato la decisione: «le persone e le organizzazioni che diffondono odio o attaccano gli altri sulla base di chi sono non trovano posto» su queste piattaforme e «gli account che abbiamo rimosso non potranno più essere presenti»<sup>17</sup>.

Internet, dunque, sembra offrire diversi spazi alle tesi e alle organizzazioni razziste, non solo nel *surface web*, ovvero in quella porzione della Rete visibile, ma anche nel più ampio *deep web* e nel più profondo e meno accessibile *dark web*, perché «Hai presente quei bar loschi che si vedono in molti film thriller e polizieschi? All'apparenza tutto è tranquillo, ma è nel retrobottega che si fanno misteriose contrattazioni, incontri pericolosi e giochi d'azzardo»<sup>18</sup>. La Rete si avvicina molto a questa immagine. L'Internet di superficie o *surface web* è quella parte di web a cui si accede quotidianamente, fatta di social network e indicizzata

---

Rizzolatti hanno rivelato che il meccanismo specchio (attivato dai neuroni specchio) non interessa solo il sistema motorio ma anche i meccanismi emozionali. Una sorta di meccanismo globale di comprensione dell'altro. Quando si provano delle emozioni, queste vengono trasmesse agli altri attraverso dei processi innati, che però possono essere modificati dalla società. Sull'argomento, si consiglia la visione del video: <https://www.youtube.com/watch?v=n3ywOfLVtvg> (consultato il 30.10.2020), e la lettura di G. Rizzolatti, C. Sinigaglia, *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Cortina Raffaello, Milano 2005.

<sup>16</sup> S. Pasta, *Razzismi 2.0. Analisi socio-educativa dell'odio online*, cit., p. 79.

<sup>17</sup> S. Fontana, *Come l'attentatore Luca Traini è diventato l'eroe dei razzisti italiani sul web*, in «Wired», del 5/02/2020, <https://www.wired.it/attualita/politica/2020/02/05/luca-traini-eroe-dei-razzisti-italiani/>, consultato il 30.10.2020.

<sup>18</sup> R. Meggiato, *Il lato oscuro della rete. Alla scoperta del Deep Web e del Bitcoin*, Apogeo, Milano 2014, pp. 2-3.

dai motori di ricerca accessibili pubblicamente come Google, Bing o Yahoo. Il web visibile rappresenta solo il 4% dell'intera Rete.

Sotto la punta dell'iceberg si trova il web sommerso, *deep web* in inglese, conosciuto anche come *invisible web*. Si tratta di quell'insieme di siti e servizi web non rintracciabili con un normale motore di ricerca a causa del loro alto grado di segretezza, ma accessibili solo attraverso login e password. Il *deep web* ingloba circa il 96% del web e contiene informazioni private come pagine aziendali, governative, siti di home banking. Il *dark web* è un sottoinsieme del *deep web*; non indicizzato dai motori di ricerca, è accessibile solo ed esclusivamente attraverso software e browser specifici, perché supportato da reti sovrapposte ad Internet chiamate darknet.

Il *dark web* rappresenta circa lo 0,1 % di tutto il web. Nato per rispondere all'esigenza di un web libero e anonimo, spesso vi trovano spazio attività illegali, come la vendita di armi o droghe, materiali pedopornografici, a scopo terroristico, o incitazioni a comportamenti razzisti.

Contenuti razzisti o discriminatori possono essere veicolati anche attraverso applicazioni per smartphone, spesso proponendo liste di aneddoti razzisti o giochi basati su stereotipi. Tra le 10 app più razziste è presente un gioco sviluppato in Norvegia e intitolato *Mariachi Hero Grande*. Nel gioco, un messicano con indosso un poncho sporco deve schiacciare più scarafaggi possibile mentre spara a bottiglie di tequila<sup>19</sup>. Un'apoteosi di stereotipi.

*Il fattore umano c'è, anche se non si vede*

Quanto sin qui illustrato sembrerebbe individuare nelle tecnologie digitali l'imputato principale della diffusione del razzismo e dei discorsi d'odio online. In effetti, concentrando l'attenzione sulla struttura dell'ambiente digitale e sulle sue logiche di funzionamento come se fossero avulse dalla società, si corre il rischio di cadere in un determinismo tecnologico<sup>20</sup> ortodosso che, invece, qui si vuole ridimensionare. D'altronde, le più recenti riflessioni relative al rapporto tra tecnologie della comunicazione e sistemi sociali insistono sulla necessità di contestualizzare il discorso stesso sulle innovazioni tecnologiche, la loro invenzione e diffusione e soprattutto spingono a considerare il rapporto tecnologia-società come una relazione di interdipendenza. Le tecnologie incorporano i valori, le tensioni del contesto storico, sociale, culturale e politico

---

<sup>19</sup> D. Lupton, *Sociologia digitale*, cit., p. 110.

<sup>20</sup> Il determinismo tecnologico è una prospettiva che attribuisce alla tecnologie un ruolo determinante nei processi di mutamento sociale, per cui la società attuale sarebbe il prodotto di tutte le innovazioni tecnologiche che si sono susseguite nel tempo. La tecnologia, cioè, «determina forme e funzioni della società e con esse anche le modalità con cui ogni singolo individuo è in grado di orientarsi nel mondo e di interagire con gli altri». Stella R., *Sociologia delle comunicazioni di massa*, UTET, Torino 2012, p. 114.

nel quale nascono, e una volta immesse in quella società allo stesso tempo producono e subiscono cambiamenti prodotti dal modo in cui quella cultura accoglie il nuovo medium. Un approccio questo più vicino a quello degli storici dei media Asa Briggs e Peter Burke che considerano l'invenzione rivoluzionaria della stampa a caratteri mobili, non un agente di mutamento in sé, ma «un catalizzatore che favorisce i mutamenti sociali pur non costituendone l'origine»<sup>21</sup>.

Il razzismo, le discriminazioni, non nascono dunque con il web o con le tecnologie digitali che, però, costituiscono un ambiente nel quale l'odio assume nuove forme caratterizzate da una velocità di circolazione senza precedenti, anche per i motivi che si è tentato di analizzare brevemente.

Il razzismo è presente nella società nella quale viviamo, vive nella nostra quotidianità, abita i pensieri delle persone, cammina sulle loro gambe e viene digitato dalle loro dita.

Secondo un report pubblicato dall'Università di Oslo nel 2019<sup>22</sup>, l'Italia è al terzo posto in Europa occidentale per numero di eventi terroristici riconducibili all'estrema destra, con 22 casi registrati tra il 2016 e il 2018. Peggio di noi solo Germania (68) e Grecia (23).

A tal proposito Jacob Aasland Ravndal, autore della ricerca, fa notare che

Il 2018 è stato l'anno che ha portato al governo la Lega e il suo leader Matteo Salvini, che ha messo al centro della sua retorica discorsi anti-immigrazione. È interessante notare come in questo contesto gli attacchi contro immigrati e stranieri siano diventati una caratteristica prevalente, superando quelli contro esponenti di sinistra<sup>23</sup>.

Nel razzismo online e nelle discriminazioni digitali è allora evidente la presenza e il ruolo determinante delle componenti sociali e culturali, e dunque del fattore umano, identificabile non solo nel cittadino-utente odiatore, ma – seppur con meno immediatezza – anche nelle principali logiche di funzionamento delle piattaforme digitali – gli algoritmi – che modellano uno spazio apparentemente neutro, come quello del motore di ricerca Google.

Per capire meglio in che termini un algoritmo sia in grado di discriminare, facciamo l'esempio delle tecnologie digitali di riconoscimento facciale. Il timore è che se incorporate nelle telecamere di sorveglianza, queste permettano di confrontare le persone riprese nei video con quelle contenute nei database delle forze dell'ordine. Oltre a generare una sorveglianza di massa sui cittadini, con una importante invasione della dimensione privata (si pensi, ad esempio,

---

<sup>21</sup> A. Briggs, P. Burke, *Storia sociale dei media*, il Mulino, Bologna 2005, p. 33.

<sup>22</sup> I dati della ricerca sono consultabili al seguente link:

[https://www.sv.uio.no/c-rex/english/topics/online-resources/rtv-dataset/trend-report-2019.pdf?utm\\_source=miragenews&utm\\_medium=miragenews&utm\\_campaign=news](https://www.sv.uio.no/c-rex/english/topics/online-resources/rtv-dataset/trend-report-2019.pdf?utm_source=miragenews&utm_medium=miragenews&utm_campaign=news), consultato il 30/10/2020

<sup>23</sup> S. Fontana, *Come l'attentatore Luca Traini è diventato l'eroe dei razzisti italiani sul web*, cit.

all'ampio uso di questi strumenti in Cina), l'adozione di questa tecnologia presenta non pochi difetti per quanto riguarda il riconoscimento di persone appartenenti alle minoranze etniche che vivono negli Stati Uniti e in Europa. Si tratta di un problema noto come "pregiudizio dell'algoritmo":

Nel caso del riconoscimento facciale, gli algoritmi vengono infatti addestrati utilizzando banche dati di fotografie in cui sono presenti in larga parte uomini e donne bianche e quindi non sviluppano adeguatamente la capacità di riconoscere le minoranze etniche, con il rischio di commettere errori (che possono poi condurre a soprusi) proprio su quella parte di popolazione che già è sottoposta a maggiore pressione<sup>24</sup>.

A tal proposito sono numerosi i casi in cui gli algoritmi hanno effettivamente discriminato alcune minoranze etniche. Uno di questi ha come protagonista *Amazon Rekognition*, il software per il riconoscimento facciale progettato dalla Big Tech fondata da Jeff Bezos e venduto alle forze dell'ordine di tutto il mondo. Nel luglio del 2018, la Aclu (American Civil Liberties Union,) – una storica organizzazione no profit e non governativa che si impegna nella difesa dei diritti civili e delle libertà individuali negli Stati Uniti – ha testato il programma. L'esperimento consisteva nel confrontare un database di 25mila foto segnaletiche accessibili al pubblico con le foto dei 535 parlamentari statunitensi. Secondo gli esiti del test<sup>25</sup>, *Rekognition* ha individuato 28 politici eletti alla Camera e al Senato, cioè ha confuso 28 parlamentari con i criminali le cui foto segnaletiche erano archiviate nei database della polizia. Inoltre, il 39% dei casi di confusione tra parlamentari e criminali era costituito da uomini e donne di colore, i quali, però, rappresentavano solo il 20% degli esponenti del Congresso. Con l'utilizzo del software, quindi, una persona di colore aveva circa il doppio della possibilità di essere scambiata per un criminale rispetto a un bianco<sup>26</sup>.

Qualche anno prima, nel 2015, il sistema di riconoscimento immagini di Google aveva iniziato a catalogare alcune persone di colore come "gorilla". Non riuscendo a capire esattamente dove l'algoritmo di Google stesse

---

<sup>24</sup> A. D. Signorelli, *Perché l'Europa vuole mettere al bando il riconoscimento facciale*, in «Wired», del 20/01/2020, <https://www.wired.it/attualita/politica/2020/01/20/europa-mettere-bando-riconoscimento-facciale/>, consultato il 30/10/2020.

<sup>25</sup> È possibile consultare i risultati dell'esperimento al seguente link:

<https://www.aclu.org/blog/privacy-technology/surveillance-technologies/amazons-face-recognition-falsely-matched-28>, consultato il 30/10/2020.

<sup>26</sup> A. D. Signorelli, *Alexandria Ocasio-Cortez ha ragione: gli algoritmi sono razzisti*, in «Wired» del 26/01/2019, <https://www.wired.it/attualita/tech/2019/01/26/ocasio-cortez-ha-ragione-algoritmi-sono-razzisti/>, consultato il 30/02/2020.

sbagliando, gli è stato vietato temporaneamente di classificare qualunque cosa come gorilla<sup>27</sup>.

A questo punto una domanda è lecita: un algoritmo in quanto tale, può discriminare per sua volontà? Può deliberatamente decidere di classificare un uomo o una donna di colore come gorilla? Per rispondere a queste domande bisogna sempre tenere presente che dietro la pagina del motore di ricerca che ci restituisce i risultati della nostra query agiscono gli algoritmi, e che dietro la vernice di oggettività matematica degli algoritmi ci sono degli essere umani, gli sviluppatori, i quali sono immersi in un determinato contesto socio-culturale e aziendale che può riflettersi sulla scelta dei dati utilizzati per istruire gli algoritmi. In qualsiasi fase di produzione del dato digitale, dunque, è presente il fattore umano. Questo ovviamente non vuol dire che gli sviluppatori siano razzisti. Molte volte il problema si insinua nella praticità del lavoro di sviluppo dell'algoritmo. Ad esempio, spesso per allenare gli algoritmi che analizzano il linguaggio sono utilizzati materiali dai quali è molto facile estrarre i dati, come ad esempio libri o articoli. Di conseguenza può accadere che i risultati degli algoritmi ripropongano gli elementi discriminatori e razziali contenuti nel materiale (umano) utilizzato per addestrarli, che a sua volta incorpora i pregiudizi e i valori del tempo in cui è stato prodotto.

Il ruolo del fattore umano nel funzionamento dell'algoritmo è ancora più significativo se si pensa alla personalizzazione dell'esperienza in Internet resa possibile da Google. I risultati delle ricerche, i suggerimenti di completamento automatico e i link, infatti, dipendono dalla memorizzazione e manipolazione algoritmica delle queries che gli utenti hanno condotto in precedenza<sup>28</sup>. Di conseguenza «il motore di ricerca e l'utente diventano coautori dei risultati di una query. Ciò significa che in parte è l'utente stesso a produrre i risultati in base alle sue ricerche passate, alla sua localizzazione geografica e ad altri segnali (per riprendere il nome usato da Google per indicare gli insiemi di dati che ha raccolto)»<sup>29</sup>.

Quindi il lavoro di un'intelligenza artificiale dipenderà in misura direttamente proporzionale dai dati che saranno utilizzati dagli sviluppatori e dagli utenti per farla lavorare. Certo, tra il contributo degli utenti e i risultati delle ricerche si frappone una sorta di zona off-limits, la black box<sup>30</sup>: una sorta di dimensione opaca, inaccessibile agli utenti dove gli algoritmi attraverso migliaia di calcoli ci osservano, pronosticano un giudizio, un voto e suggeriscono decisioni. Senza spiegare come, né perché. Dei meccanismi che regolano attività quotidiane –

---

<sup>27</sup> S. Valesini, *Google Photos scambia afroamericani per gorilla*, in «Wired», del 2/07/2015, <https://www.wired.it/attualita/tech/2015/07/02/google-photo-scambia-afroamericani-per-gorilla/>, consultato il 30/02/2020.

<sup>28</sup> D. Lupton, *Sociologia digitale*, cit., p. 76.

<sup>29</sup> R. Rogers, *Metodi digitali. Fare ricerca sociale con il web*, il Mulino, Bologna 2016, p. 34.

<sup>30</sup> F. Pasquale, *The black box society*, Harvard University Press 2015.

cercare informazioni su Google, commentare lo stato di un amico su Facebook, una foto o un video su Instagram – conosciamo veramente poco, impossibilitati come siamo ad attraversare la segretezza assoluta su cui si basano molte architetture dei sistemi digitali.

### *Conclusioni. Alcuni anticorpi contro l'odio e il razzismo digitali*

Le argomentazioni qui esposte in merito alla relazione tra atteggiamenti d'odio e tecnologie digitali, suggeriscono di pensare agli episodi di razzismo ai quali oggi assistiamo dagli schermi dei nostri smartphone, come a fenomeni che non hanno origine nel web, né sono prodotti da software e algoritmi in grado di “pensare” autonomamente. Si è visto, infatti, come gli algoritmi sui quali si basano le varie piattaforme digitali debbano essere addestrati dagli umani e come gli utenti stessi partecipino in parte a questa funzione. Attraverso questa attività, il fattore umano trasferisce nelle tecnologie le peculiarità della società nella quale vive, che a sua volta registra gli effetti prodotti dall'ingresso delle nuove tecnologie in un determinato contesto storico e socio-culturale.

Ma se Internet non è la causa originaria del razzismo, ha certamente condizionato l'evoluzione dell'odio, almeno secondo alcuni aspetti<sup>31</sup>:

- l'amplificazione dell'odio e del danno sulla vittima. La maggior parte delle persone che producono e diffondono contenuti d'odio o razzisti non hanno la consapevolezza del danno virtuale e reale che possono provocare;
- la persistenza dei discorsi d'odio, perché un contenuto digitale, una volta pubblicato e condiviso può circolare per un tempo indefinito;
- la normalizzazione dell'odio, diventato diffuso, social. Se prima la tensione in una discussione aumentava quando venivano toccati alcuni argomenti sensibili (ad esempio, la politica, l'etnia, la religione, il genere), oggi il nervosismo si alza anche per argomenti più banali. A differenza dell'odio “tradizionale”, l'odio online è capace di sollevare dei flames e delle tensioni su qualsiasi argomento.

A fronte dell'odio online e dei razzismi 2.0 ci sono, però, degli anticorpi sociali e culturali che trovano forme anche digitali. È del 2017, ad esempio, *Loudemy*, un chatbot programmato per contrastare l'hate speech e la diffusione delle fake news sui social network, oltre che per supportare le testate online nella gestione dei commenti dei lettori. Gli algoritmi alla base del bot sono stati sviluppati da alcuni enti universitari e sono open source. Il bot si inserisce nelle conversazioni degli utenti e tenta di mitigare insulti e toni negativi, attraverso la proposta di una narrazione alternativa. Il New York Times, invece, ha lanciato *Moderator*, un software della galassia Google in grado di riconoscere i commenti dei troll e di

---

<sup>31</sup> G. Ziccardi, *L'odio online. Violenza verbale e ossessioni in rete*, Cortina Raffaello, Milano 2016.

escluderli da quelli sottoposti al vaglio di 14 colleghi umani che devono decidere quali pubblicare<sup>32</sup>.

Un altro esempio è la piattaforma *Chi odia paga*, che offre supporto alle vittime di hate speech e cyberbullismo, instradandole verso l'applicazione del codice di condotta per contrastare l'illecito incitamento all'odio on-line, sottoscritto tra la Commissione europea e le principali piattaforme social. Il sito – in base a un algoritmo istruito con oltre 1.500 sentenze passate e la consulenza di avvocati specializzati in reati online – fornisce velocemente un feedback automatizzato che informa gli utenti se i commenti ricevuti online possono essere legalmente sanzionabili o meno<sup>33</sup>.

Se la denuncia è una delle ultime difese da mettere in campo contro l'odio online, sono l'educazione, la cultura e l'istruzione gli anticorpi all'odio e al razzismo che devono essere più sostenuti. Sono queste le difese che possono permettere agli utenti di contrastare il razzismo online con una contro-narrazione positiva, che sia in grado di fornire gli strumenti conoscitivi per riconoscere le fake news<sup>34</sup>, per approfondire la conoscenza dei contenuti online e per condividere, sfruttando l'ambiente digitale, storie che hanno al centro la multiculturalità, l'accoglienza, l'integrazione.

Nello sviluppo di questi anticorpi la scuola ha un ruolo fondamentale, non solo nell'analisi del razzismo, nella sensibilizzazione e responsabilizzazione su tematiche che riguardano l'inclusione e la solidarietà, ma anche nel trasferire agli studenti e alle studentesse le competenze necessarie a riconoscere nella Rete sia le risorse, sia i rischi e i problemi. Occorre far conoscere i meccanismi e le logiche che governano l'ambiente digitale, per comprenderli in profondità e contrastarne gli aspetti più oscuri.

## Bibliografia

G. Balbi, P. Magaudo, *Storia dei media digitali. Rivoluzione e continuità*, Editori Laterza, Bari-Roma 2014.

---

<sup>32</sup> Redazione, *Un chatbot programmato per contrastare l'hate speech sui social*, in «Nòva» del 17/11/2017, <https://nova.ilsole24ore.com/nova24-tech/un-chatbot-programmato-per-contrastare-lhate-speech-sui-social/>, consultato il 30/02/2020.

<sup>33</sup> G. Porro G., *Un algoritmo ti dice se sei stato vittima di odio online*, in «Wired» del 20/01/2020, <https://www.wired.it/internet/web/2020/01/20/odio-online-vittima/>, consultato il 30/02/2020.

<sup>34</sup> A proposito della capacità dei giovani di riconoscere le fake news, uno studio dello Stanford Education Group del 2016 ha rilevato come la maggior parte degli studenti americani di scuola media non sia in grado di riconoscere una notizia vera da una falsa; l'82% non sa riconoscere un'inserzione pubblicitaria. Cfr, S. Wineburg, S. McGrew, J. Breakstone, T. Ortega, *Evaluating Information: the Cornerstone of Civic Online Reasoning*, Stanford Digital Repository, Stanford 2016.

- G. Boccia Artieri, *Stati di connessione: pubblici, cittadini e consumatori nella (Social) Network Society*, FrancoAngeli, 2012.
- A. Briggs A., P. Burke, *Storia sociale dei media*, il Mulino, Milano 2012.
- D. Kahneman, *Thinking, Fast and Flow*, Macmilian, New York 2011; tr. it., *Pensieri lenti e veloci*, Mondadori, Milano 2012.
- D. Lupton, *Sociologia digitale*, Pearson 2018.
- L. Mazzoli, *Network effect. Quando la rete diventa pop*, Codice, Torino 2009.
- M. McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Routledge, London 1964; tr. it., *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 2011.
- R. Meggiato, *Il lato oscuro della rete. Alla scoperta del Deep Web e del Bitcoin*, Apogeo, Milano 2014.
- N. Negroponte (1995), *Being digital*, Vintage Books 2000.
- A. Oboler, *A Brief Guide to Reporting Antisemitism on Facebook*, OHPI 2014.
- F. Pasquale, *The black box society*, Harvard University Press 2015.
- S. Pasta, *Razzismi 2.0. Analisi socio-educativa dell'odio online*, Scholé-Editrice Morcelliana, Brescia 2018.
- I. de Sola Pool, *Tecnologie di libertà*, Utet, Torino 1995.
- M. Poster, *The second media age*, Polity 1995.
- G. Rizzolatti, C. Sinigaglia, *So quel che fai. Il cervello che agisce e i neuroni specchio*, Cortina Raffaello, Milano 2005.
- R. Rogers, *Metodi digitali. Fare ricerca sociale con il web*, il Mulino, Bologna 2016.
- S. Wineburg, S. McGrew, J. Breakstone, T. Ortega, *Evaluating Information: the Cornerstone of Civic Online Reasoning*, Stanford Digital Repository, Stanford 2016.
- G. Ziccardi, *L'odio online. Violenza verbale e ossessioni in rete*, Cortina Raffaello, Milano 2016.

