

Digeat N.8 - 13 Gennaio 2026

Dal Whole Earth Catalog al Cyberspace: sopravvivere alla singolarità

Di Stefano Gigante

Abstract

La singolarità è il momento in cui le regole del vecchio mondo smettono di avere senso e significato e bisogna creare un nuovo orizzonte degli eventi. È successo con la creazione della scrittura che ha rivoluzionato l'accesso al sapere, la stampa che ne ha modificato diffusione e fruizione, l'era industriale che ha cambiato il rapporto tra uomo e lavoro, i mass media che hanno reso i molti raggiungibili da pochi, e l'era digitale che trasforma la vita in un incessante bombardamento di dati, strutturati e non, eccedenti ogni dimostrata capacità della mente umana di gestirli. Se negli anni '70 c'era già chi si chiedeva come ricostruire il mondo dopo la sua ipotetica distruzione, la sfida del ventunesimo secolo è costruire un nuovo mondo dalle radici, diventando i coraggiosi pionieri e nuovi umani che dovranno viverlo.

Indice

- Introduzione
- Il mondo della singolarità
- Vivere il nuovo mondo
- Regole condivise, non ottriate
- La fame e la follia: costruire la nuova Terra

Introduzione

Nel 1968 nacque un interessante esperimento letterario e sociale, con molteplici ramificazioni e incarnazioni moderne: **il *Whole Earth Catalog*, noto al grande pubblico per la frase *Stay Hungry, Stay Foolish*** (falsamente attribuita a Steve Jobs, che la usò come motto personale e fonte di ispirazione primaria sino alla sua dipartita). Scopo primario del *WEC* era fornire una serie di manuali che educassero il cittadino del domani all'autosufficienza come mezzo di comprensione del mondo e di sé stessi quale individuo in grado in ogni momento di ricostruire la società dalle fondamenta, *trovando la propria ispirazione, forgiando il proprio ambiente, condividendo l'avventura con gli interessati* (WEC, Edizione del 1969). Erede spirituale del WEC fu *The Book (Hungry Minds, 2023)*, immaginifico manuale nato dalla stessa premessa, ma in salsa fantascientifica: se il WEC nasceva per preparare il lettore alla riscoperta del mondo, *The Book* nasce nel *frame* della ricostruzione un mondo ormai distrutto.

> L'Apocalisse però è arrivata: non in senso fisico, ma in senso letterario. In una sorta di *Libro della Rivelazione* post-moderno, l'era dell'Informatica moderna è arrivata tracimando nell'era dell'AI.

Siamo in un nuovo mondo che solo una generazione fa non avremmo potuto che sognare (alcuni tratti sono presenti nell'opera *cyberpunk* di maestri della fantascienza come Gibson, Pondsmith e Stephenson), ma nel quale in un "Vangelo del Nuovo Millennio" ci siamo risvegliati senza alcuna preparazione specifica in un mondo "oltre la fine di ogni cosa".

Il mondo della singolarità

Ogni fine va però intesa come un nuovo inizio, e **la parola chiave è "singolarità"** (non a caso, termine usato nella lingua di Albione per definire il Buco Nero): **il momento in cui il progresso tecnologico e scientifico eccede le capacità di previsione del genere umano diventando un salto nel buio nel quale è lampante quale fosse il "mondo di prima", e quale fosse il "mondo del dopo".**

L'umanità nel suo complesso si è adattata a diverse singolarità; nel *Fedro* di Platone compare la descrizione di una delle prime: il passaggio dalla trasmissione orale delle arti e delle scienze alla scrittura, mentre la macchina da stampa di Gutenberg costituì secoli e secoli dopo la singolarità successiva, il passaggio dal manoscritto al testo stampato e prodotto in maniera massiva. **La Rivoluzione industriale fu singolarità del processo produttivo, ponendo un argine netto tra *l'homo faber*, artigiano e creatore e il Cotton Gin ("Engine", la "Macchina per cotone") e un mondo di macchinari che potevano assumere la funzione demiurgica della creazione**, mentre il Secolo Lungo e il Secolo Breve ci portarono la singolarità tecnologica della "Macchina Pensante" e del dato che si regge su gambe diverse da quelle umane. La Macchina di Babbage del 1833 fu la prima macchina programmabile, Lo Z3 di Konrad Zuse il primo computer elettromeccanico programmabile e l'ENIAC il primo computer elettronico general-purpose.

> La singolarità del dato, il momento in cui la differenza tra il passato e il futuro fu così evidente, comparse con crudeltà nel Secondo Conflitto Mondiale, imprimendosi sull'attuale impianto della Privacy: parliamo di dati sensibili e della propria rilevanza proprio perché governi come la Germania Nazista riuscirono a trasformare la collazione rapida di un enorme quantità di dati etnici, sanitari e relativi a preferenze politiche, religiose e sessuali in una macchina di morte e sopraffazione.

Un nuovo salto singolare avvenne con l'arrivo del SOL-20 nel 1977, ispiratore della genia degli Home Computer, nume tutelare di computer più noti come l'Apple II (che completò la singolarità portando l'home computing a famiglie e privati), il Commodore PET/VIC20/64 e il TRS-80, momento in cui il computer uscì dai laboratori diventando viatico tra il comune cittadino e il mondo del dato, per arrivare oggi all'era delle AI.

Potremmo parlare di salti incrementali, e sarebbe una facile trappola del pensiero: **ipotizzare cioè che l'essere umano abbia, in tutti questi casi, avuto tempo e modo di abituarsi al cambiamento**. Nel Fedro di Platone l'illustre filosofo greco inscena infatti un dibattito tra il Dio Egizio della sapienza Theuth e il sovrano mortale Thamus, col primo che illustra la scrittura come "farmaco per la memoria" e il secondo che la descrive come un flagello che porta "la dimenticanza nelle anime di coloro che la impareranno" (trad. di Giovanni Reale), e l'era industriale portò i Sabotatori e i Luddisti, figure nate da eroi folk (personaggi mai esistiti, collazione di figure e momenti storici) come Ned Ludd pronti a incolpare la macchina delle condizioni di lavoro dell'operaio e tentare il ritorno violento al mondo "prima della singolarità" e nuovi martiri come John Irons morto dimostrando la superiorità fisica *dell'homo faber* sulla locomotiva.

> Due reazioni ha sempre il genere umano dinanzi ad ogni singolarità: la lode acritica per il mondo nuovo che si dischiude, e il suo rigetto assoluto, con le voci di equilibrio

> che pianificano invece l'opera del pioniere e dell'esploratore messe in minoranza.

Gli addetti di informatica giuridica ricorderanno un mondo non troppo remoto in cui il diritto d'autore rifiutava con sdegno l'accostamento ai "nuovissimi media" come i videogiochi definendoli "aggeggi nati per sollevare dalla noia gente sfaccendata" (Pretura di Torino, 25 maggio 1982) e sociologi un mondo di leggende metropolitane e incubi post-moderni come *Polybius* immaginaria incarnazione del disturbo da *Gaming Disorder* e della dipendenza da computer e videogiochi.

Potremmo arrivare alla singolarità con lo spirito di un nomade digitale in cerca di una nuova casa: lo facciamo con l'anima di un espatriato che non ha più un mondo dove tornare ma che teme la terra ostile dove è stato precipitato sfogando in essa il rancore per essere stato strappato alle sue rassicuranti abitudini.

Vivere il nuovo mondo

Anche la costruzione non è facile. Bill Burr, che per il NIST aveva creato le linee guida che raccomandano il cambio periodico di password e la creazione di keyword "forti" con maiuscole, minuscole e caratteri numerici e non alfabetici nel 2003, ammise solo quindici anni dopo che **le sue intuizioni non erano sopravvissute al test del tempo,** dando origine ad un insieme di cattive prassi peggiori di quelle che voleva combattere (l'uso di "password forti" ma variate periodicamente in uno o due caratteri, una rapidità di cambiamento latrice di dimenticanze e account bloccati…) e la recente istituzione di un registro degli Influencer presso AGCOM sembra mutuare al mondo sincrono dei social, dove influencer e community interagiscono in veri e proprio momenti di interazione collettiva a metà tra evento, rito e trasmissione, il concetto di comunicazione asincrona del televenditore e del personaggio televisivo che si rivolge ad un interlocutore anonimo e con cui raramente, se non mai, entrerà in contatto.

Dati alla mano, complica le cose la velocità con cui si susseguono le singolarità: **l'intervallo di tempo tra la nascita della scrittura e la stampa a caratteri mobili ha avuto un respiro molto più ampio del passaggio dalla codifica del test di Turing** (1950) **alla prima macchina in grado di superarlo, se non a pieni voti, in modo convincente** (secondo l'Università di San Diego, ChatGPT dalla versione 4.5 in poi).

Tutto questo giustifica la creazione di correttivi spesso estemporanei: non più recente, ma abbastanza infuocata, fu la notizia per cui un vasto pubblico aveva notato, traendone fonte di delusione, un cambio di programmazione tra ChatGPT 4 e 5 che rendeva il secondo più efficiente, ma freddo e repulsivo, meno umano e più brutalmente meccanico nel tentativo di eliminare fonti di dipendenza psicologica e umanizzazione delle AI (il c.d. Effetto Eliza), quest'ultimo incarnatosi in casi di psicosi e difficoltà psicologiche sfociate anche in gesti estremi e il proliferare di chatbot con scopi erotici alimentati da LLM programmati ad hoc.

Altro tema affrontato in un diverso numero di questa testata nasce proprio dal **rapporto tra informazione e realtà**: sempre su DIGEAT è ancora leggibile un contributo basato sul passaggio dal mondo delle fake news a vere e proprie alternative. Da allora, l'arrivo di nuovi strumenti di generazione audio e video ancora più realistici ci ha piombato nella versione esasperata del sogno dei *mogul* dell'informazione del 1950. Durante la stesura di questo articolo, *Amazon Prime* ha pubblicato il finale di stagione della serie *Hazbin Hotel* (musical animato per adulti modellato intorno alla creazione di un moderno Purgatorio per i dannati), introducendovi la figura del dannato Vox, in vita *mogul* dell'informazione, sedicente *patron* dei canali *"News 24 ore"* con la tagline *"Se non avremo notizie da dare ce le inventeremo".* Se "una singolarità fa" il mondo ha creduto alla storia della microrepubblica di San Seriffe e a Pasolini assurdo videodipendente che si esprimeva per tormentoni di Sabina Guzzanti proferiti dopo la sua morte e pochi enti potevano creare bufale e scherzi creduti da tutti, oggi chiunque può diventare utente e condivisore, fruitore e creatore di un bombardamento di informazioni e notizie

inventate che pochi hanno gli strumenti per riconoscere come tali, un diluvio di *Slop AI* (false interviste e “testimonianze” offerte da aspiranti *Vox Populi*).

Se convenzionalmente l’età “eroica” dei pionieri del West finì quando furono stabiliti confini e regole per tutti, **la singolarità che viviamo ha una sola speranza di diventare vera normalità: quando tutti avranno accesso a regole condivise e strumenti codificati e non arbitrari per navigare il nuovo mondo.**

Regole condivise, non ottriate

La regola ottriata, calata dall’alto, è difatti il peggior modo per uscire dalla singolarità. Lo dimostra l’inadeguatezza della risposta di Altman ai citati casi di dipendenza psicologica dettata dalle AI (limitatasi ad un asettico richiamo ai termini di Servizio e di Uso). Lo dimostrano i tentativi di arginare il diluvio di fake news, sia prodotte da autentiche troll farm che da un inquietante e crescente numero di “cani sciolti”, appellandosi agli strumenti della razionalità quando esse si appellano al dionisiaco strumento dell’emotività e del rancore.

Lo dimostrano, ancora, **i tentativi di regolamentare dal punto di vista civilistico il concetto immateriale di dato e informazione**, il testo e il programma ceduti su licenza e non più oggetto di possesso, con estremi come clausole non giustiziabili e di dubbia esercibilità che imporrebbero all’acquirente di un software su mezzo ottico la distruzione fisica dello stesso su richiesta del licenziatario.

Ma anche tentativi come il combattuto progetto *Chat Control* per il controllo della diffusione di abusi sessuali sui minori e *revenge porn* che lentamente prosegue, ma perdendo costantemente pezzi (ultimo la richiesta di controllo preventivo delle piattaforme di messaggistica, scarsamente compatibile con l’impianto giuridico e culturale Europeo).

La soluzione non è fare in modo che i pochi esibiscano dall’alto “Tavole della Legge” prodotte da un dio lontano, ma produrre dal basso un nuovo *Whole Earth Catalog* o *The Book*: strumenti condivisi per capire un nuovo reale in modo che siano gli stessi pionieri della singolarità a costruire regole consapevoli.

La fame e la follia: costruire la nuova Terra

Un altro errore assai comune riscontrabile in diversi testi è **l’illusione che un catalogo, un insieme di strumenti, esista già e che ci sia un ente, una personalità, una rubrica o qualsiasi altra entità a cui affidarsi, così grande e ricolma di prestigio e potere da poter fornire quegli strumenti precompilati**. A pensarci, si tornerebbe all’errore primigenio delle regole ottriate, solo con ulteriori punti di complessità introdotti nel mezzo.

Nello stato attuale delle cose esistono diversi strumenti che promettono di aiutare a discernere un contenuto artificiale da un contenuto umano, ma sempre allo stato attuale gli stessi sono indotti dalla loro stessa natura a flaggare testi come la Costituzione Italiana e la Bibbia tra i contenuti creati dall’Intelligenza Artificiale Generativa essendo privi dell’ingenuità umana necessaria per distinguere, ad esempio, quando un testo segue le regole dello statisticamente probabile perché generato da un qualcosa privo di immaginazione o perché il testo non deve essere immaginifico. Allo stato, per una AI un testo del Dottor Seuss e la Costituzione sono insiemi di simboli, il secondo con simbologie più statisticamente probabili del secondo, ma solo una mente umana riesce a comprendere perché il *Prosciutto e Uova Verdi* di Seuss esiste su un piano di improbabilità diverso dal Frutto dell’Eden e dalla Costituzione e tutti e tre condividono pari dignità.

> **Quello che può essere fatto è collazionare faticosamente tutte le buone pratiche consolidate, sia dal passato che dal futuro, e riunirle**, come il WEC o il carro del pioniere dove gli strumenti della vita passata, racchiusi nel baule del nomade, diventavano colonne per costruirne una nuova.

Le Linee Guida di enti come AGID e NIST ad esempio possono diventare un punto di partenza, e il nuovo regolamento eIDAS 2 entrato in vigore nel maggio del 2024, **l'AI Act e il Decreto PNRR di Marzo 2024 hanno senz'altro contribuito a fornire e rafforzare gli strumenti del cittadino 2.0** (altro tema assai caro a questa testata) proiettandolo oltre la frontiera a senso unico della singolarità.

> Ma la citazione maggiormente legata al WEC, ***"Stay Hungry, Stay Foolish"*, torna come un benevolo genio oltre la singolarità**. La fame, il bisogno di soddisfare i propri bisogni in un mondo che spesso sembra sradicato dalle fondamenta e la follia, l'ingenuità di chi è pronto al salto nel buio di chi abbandona la "via vecchia per la nuova", consapevole di quello che ha perso, inconsapevole di quello che vi troverà ma pronto a reinventarli, diventerà nuova guida.

Le regole, storicamente, sono il riflesso dei giocatori in campo, applicate e condivise e mai scritte nella pietra e nel bronzo, ma vive e sfuggenti in menti umane. Si badi, non del tutto immemori delle passate iterazioni della singolarità, bensì in grado di adattare il loro sapere e la loro follia creativa al nuovo mondo: iniziative come il Digeat Festival, ormai alle spalle per chi leggerà queste parole ma nel campo visivo di chi le redige, testi come *Anabasi (DigitalLaw, 2025)*, presentato proprio in questa iniziativa e *Intelligenza Artificiale, Essere avvocati nell'era dell'AI Generativa (Claudia Morelli, Maggioli Editore, 2024),* le esperienze di gruppi collettivi e di dibattito come i *Legal Hackers* sono in questo momento le perfette unità base, la collazione dei dati emersi dalla Singolarità che fame e follia, spirito e ingenuità trasformeranno nel nuovo *The Book*, nel prossimo *Whole Earth Catalog*, fatto di informazioni e strumenti, sapere tramandato e sapere coniato dalle nuove informazioni.