



OUT OF THE BOX: Internet Bene Comune

Report di Sintesi dei Tavoli di Lavoro

Il 28 novembre 2025, presso l'Università del Piemonte Orientale a Novara, si è celebrato il venticinquesimo anniversario del capitolo italiano di **Internet Society (ISOC)**. L'evento **"Out of the Box: Internet Bene Comune"** non è stato un semplice anniversario, ma un'iniziativa che vuole promuovere una riflessione interdisciplinare sulla natura della rete ai fini di tutelare la dignità umana nello spazio digitale. Oggi, la rete non è più solamente un'infrastruttura tecnologica, ma un **ecosistema onlife** e un ambiente costitutivo della nostra esistenza.

La "grande domanda" emersa dal convegno interroga la nostra capacità di agire nel presente per garantire un futuro digitale equo. Internet, nato come risorsa aperta e interoperabile, si confronta oggi con dinamiche di opacità algoritmica e concentrazioni di potere. Tuttavia, essendo Internet un **bene comune essenziale** è necessaria una transizione da una fruizione passiva a una **cittadinanza digitale consapevole**, basata sulla tutela dei diritti fondamentali come pilastri della partecipazione democratica moderna.

"Rough Consensus and Running Code"

COLLABORARE PER UNA RETE DI TUTTI E PER TUTTI

La sessione pomeridiana, ospitata presso l'Hub Rete Novara "Casa della Porta", ha adottato la metodologia storica dell'IETF (Internet Engineering Task Force): **"Rough Consensus and Running Code"** (consenso approssimativo e codice funzionante). L'obiettivo è stato quello di spostare il baricentro dal dibattito teorico o accademico a un **laboratorio di intelligenza collettiva**, dove la validità di un'idea non è stata misurata sulla sua perfezione astratta, ma sulla sua capacità di tradursi in soluzioni e comportamenti concreti (un "codice sociale ed etico") capaci di funzionare davvero nella realtà digitale quotidiana.

L'utilizzo dei **mattoncini LEGO** è stato impiegato come metodo di facilitazione per far emergere in modo creativo e simbolico la percezione della rete da parte dei partecipanti, partendo dalla propria esperienza individuale. Questa tecnica ha permesso di visualizzare diverse interpretazioni della rete, descritta di volta in volta come un **"ponte tra le persone"** e una **"finestra sul mondo"**, ma anche come un **"magma caotico"** o uno spazio governato da **"grandi colossi"**.

Questa metodologia ha l'obiettivo di restituire ai partecipanti la propria **agency**, ovvero la capacità di incidere attivamente sul mondo digitale. In questo modo, Internet smette di essere percepito come un'entità subita o puramente tecnologica per essere riconosciuto come uno **spazio di cittadinanza attivamente co-progettato**.

I Quattro Tavoli

Il percorso di ogni tavolo ha seguito una progressione metodologica in quattro fasi: dalla percezione individuale (costruzione LEGO individuale), al confronto critico stimolato dalla lettura di un paragrafo della *Dichiarazione dei Diritti in Internet*, fino alla sintesi propositiva (mappatura delle proposte concrete) e alla visione collettiva finale (costruzione LEGO collettiva).

Tavolo 1 – IMPRESA E VALORE NELLA RETE

- **Fase 1 - dall'esperienza individuale (LEGO):** il gruppo ha raffigurato la rete economica e lavorativa attraverso un sistema di metafore contrastanti che spaziano dal potenziale umano alla criticità sistemica. Sono emerse visioni come **"Connessioni"** (la centralità della persona in una rete di contatti), **"Energia creativa"** (l'accoglienza e la creatività sono necessari per costruire relazioni di valore) e la **"Mente potenziata"**, dove l'innovazione e l'IA sono viste come strumenti che richiedono però basi solide di formazione. A queste si sono contrapposte prospettive più guardinghe o critiche: il **"Foglio bianco"**, simbolo del rischio di una delega totale alla tecnologia che porta a una semplificazione eccessiva, la **"Costanza/Coerenza"** (rappresentata da mattoncini monocromatici) come necessità di una narrazione stratificata che faccia sentire "speciale" l'utente e infine il **"Magma caotico"** dove la solidità delle piattaforme si scontra con il caos delle interazioni.
- **Fase 2 - confronto critico (preambolo della Dichiarazione):** il dibattito è partito dal principio di Internet come "spazio economico che rende possibili innovazione e corretta competizione". I partecipanti hanno rilevato una frattura tra l'ideale etico della "corretta competizione" e la realtà odierna. Se da un lato il digitale è stato un volano democratico che ha permesso ai piccoli brand di rompere le barriere pubblicitarie classiche grazie alla creatività, dall'altro si percepisce una frattura insanabile causata dagli **"hyperscaler"** (come Amazon). Questi ultimi, non dovendo rispettare le stesse regole dei negozi locali, rendono il principio della Dichiarazione quasi irriconoscibile. Il gruppo inoltre ha evidenziato come l'interazione digitale e l'uso consapevole dell'IA possano favorire l'inclusione, abbattendo il 'pregiudizio a pelle' e superando i bias umani di genere, età o etnia nel recruiting. Tuttavia, per trasformare questa potenzialità in realtà, è emersa la necessità di recuperare una forte responsabilità individuale: la supervisione umana resta indispensabile nella creazione di contenuti e nella gestione degli algoritmi per garantire che la tecnologia si focalizzi esclusivamente sulle competenze, eliminando stereotipi e barriere invisibili.
- **Fase 3 - mappatura e proposte:** la lavagna di lavoro ha evidenziato alcune tematiche principali come **correttezza** (etica, democrazia, equità), **opportunità** (futuro, apertura, connessione), **libertà** e **paure** (bias algoritmici, violenza, pericolo concorrenza sleale). Le proposte concrete per un "codice etico e sociale" includono:
 - **sovranità tecnologica:** promozione e uso di software open source e promozione di alternative alle piattaforme chiuse
 - **cultura e pratica della responsabilità:** promuovere una formazione etica trasversale che coinvolga dipendenti e manager, finalizzata a esercitare un'etica di ruolo attiva nel recruiting e nella creazione di contenuti; l'obiettivo è garantire che la supervisione umana rimanga il perno insostituibile di ogni processo automatizzato
 - **accessibilità reale:** obbligo per chi si occupa di comunicazione di garantire chiarezza totale e inclusività per anziani e persone con disabilità
 - **territorialità digitale:** co-progettazione tra piccoli comuni per usare la rete come collante della comunità locale e non come strumento di isolamento
- **Fase 4 - visione collettiva:** la scultura **"Eppure si muove"** è nata dall'unione delle singole costruzioni individuali per generare una visione comune. La struttura poggia su un "mezzo di trasporto" (il veicolo) e utilizza il "foglio bianco" come piattaforma di supporto al caos del "magma" sovrastante. La costruzione simboleggia una rete dinamica sorretta dalla responsabilità personale, con l'essere umano al centro, capace di muoversi nonostante la complessità.

Tavolo 2 – SCUOLA ED EDUCAZIONE DIGITALE

- **Fase 1 - dall'esperienza individuale (LEGO):** dalle costruzioni dei partecipanti sono emerse immagini come **"Green day"** (un robottino che supporta i ragazzi con una luce per il senso critico), **"L'Oculista"** (sorveglianza costante ma anche luce verso il progresso), **"Internet che sale"** (una macchina alata che può spiccare il volo mantenendo sempre un contatto con la realtà) e **"The Net"** (l'infrastruttura pura, da non confondere con i business dei dati).
- **Fase 2 - confronto critico (Art. 3 - Diritto alla conoscenza):** il dibattito si è focalizzato sulla natura ambivalente della rete, animato dalla metafora di Internet come "arma a doppio taglio". Da un lato, c'è chi vede in Internet un potenziale pericolo, esemplificato dal fenomeno del bullismo che, nell'era digitale, perde ogni confine spazio-temporale estendendosi incontrollatamente, e dall'altro chi, pur riconoscendone le insidie, lo definisce come uno strumento neutro, la cui pericolosità dipende esclusivamente dalla consapevolezza e dall'intenzione di chi lo maneggia. È emersa inoltre una criticità strutturale alla **peer education informale tra adulti** (genitori, insegnanti, educatori): spesso la conoscenza della rete viene acquisita tramite passaparola tra pari non formati, alimentando pregiudizi e tecnofobia sintetizzata nel motto "Internet è il male". È stata dunque ribadita l'urgenza di una formazione formale che coinvolga l'intera comunità educante per superare l'approccio proibizionista in favore di una consapevolezza critica.
- **Fase 3 - mappatura e proposte:** partendo dalla sfida di trasformare Internet in uno spazio di crescita, i partecipanti hanno mappato soluzioni concrete valutandone l'impatto (personale/collettivo) e la fattibilità. Le proposte prevedono:
 - **responsabilità e tutela dei minori** tramite device con limitazioni graduate e adattive in base alle fasce di sviluppo psicofisico, superando la logica del semplice "divieto" in favore di un accesso guidato e consapevole
 - **educazione parentale:** istituire percorsi di formazione digitale nelle scuole in orari post-lavorativi o inclusi nell'orario di lavoro, per fornire ai genitori e ai docenti basi pedagogiche solide.
 - **qualità dei contenuti e degli strumenti** attraverso la promozione di un utilizzo positivo dell'IA nella didattica, il contrasto della semplificazione dei concetti digitali (misconcetti) e la distribuzione di strumenti validati come il *"Manifesto per la media education"*.
- **Fase 4 - visione collettiva:** la scultura **"Net experience"** ha sintetizzato l'integrazione delle diverse prospettive, rappresentando un ecosistema dove la tecnologia è elevata dal senso critico e ancorata a una solida base di valori umani. L'opera simboleggia il passaggio definitivo di Internet da potenziale minaccia a spazio di crescita collettiva, dove il "volo" verso l'innovazione è possibile solo grazie a solide fondamenta educative.

Tavolo 3 – DATI, PRIVACY E SICUREZZA

- **Fase 1 - dall'esperienza individuale (LEGO):** le costruzioni dei partecipanti hanno restituito l'immagine di un ecosistema complesso e, a tratti, instabile. La rete è stata descritta come **"Un gran casino"** di stratificazioni violabili e una **"Geografia liquida"** di relazioni sovraesposte agli stimoli. Accanto a visioni più funzionali come il **"Veicolo"** o il **"Passaggio"** che vedono la rete come uno strumento che permette di spostarsi da una parte all'altra, è emersa la metafora del **"Ponte paritario ma precario"**: una struttura versatile ma costruita su fondamenta fragili, costantemente sotto

l'osservazione di stati, sabotatori e speculatori. Infine, la definizione di **"Internet of Blob"** ha evidenziato una rete i cui movimenti sembrano determinati più da logiche economiche che da bisogni umani.

- **Fase 2 - confronto critico (Art. 5 - Tutela dei dati personali):** il dibattito si è incentrato sul valore del dato inteso come **"comportamento digitalizzato"**. È emersa una forte preoccupazione per la divergenza tra i modelli di business: la gratuità di servizi come WhatsApp, che monetizzano attraverso la vendita di metadati a fini di marketing, si contrappone al modello "charity" di piattaforme come Signal, finanziate da donazioni. Un punto di rottura critico è stato identificato nel conflitto tra emergenza e norma, citando il caso delle **"procedure sporche"** adottate durante la pandemia: dirigenti sanitari che, per accelerare l'allocazione dei posti letto, hanno utilizzato canali non conformi al GDPR, venendo successivamente sanzionati. È stata inoltre denunciata la **"sovranazionalità"** come scappatoia utilizzata dai grandi colossi per eludere le regolamentazioni europee, lasciando spesso il cittadino (specialmente se straniero) privo di tutele reali.
- **Fase 3 - mappatura e proposte:** il gruppo ha evidenziato il rischio di una "dinamica servo-padrone", dove la manipolazione commerciale e statale ricostruisce le tendenze delle persone vulnerabili per influenzarne le scelte. Per contrastare questa deriva, sono state formulate le seguenti proposte:
 - avviare campagne di formazione massiva per cittadini e professionisti affinché comprendano il valore dei propri dati e i meccanismi di tracciamento (cookie e algoritmi predittivi)
 - esigere trasparenza e l'identificazione certa dell'emittente dei dati per contrastare l'opacità delle grandi organizzazioni pubbliche e private
 - rafforzare l'uso della crittografia non solo come misura tecnica, ma come vero e proprio strumento di libertà civile e difesa dell'identità personale
 - promuovere il **"principio della massima cautela"** nel trattamento dei dati di minori e soggetti fragili, specialmente nel settore sanitario e assicurativo
- **Fase 4 - visione collettiva:** il gruppo ha lavorato per rappresentare simbolicamente la protezione della dignità all'interno dell'**"Internet of Blob"**. La scultura finale esprime la necessità di creare "gusci protettivi" attorno all'identità digitale, affinché l'individuo non venga assorbito dalle sole logiche di monetizzazione, ma rimanga il titolare unico della propria biografia digitale.

Tavolo 4 – COMUNICAZIONE E INFORMAZIONE ONLINE

- **Fase 1 - dall'esperienza individuale (LEGO):** le costruzioni hanno esplorato l'evoluzione della rete, evidenziando il passaggio da un'utopia di libertà a una realtà di controllo. Sono emerse rappresentazioni come il **"Motore"** (inteso come macchina di contatto universale) e la **"Rete di reti"**, contrapposte alla visione dei **"4 Colossi"** che governano lo spazio digitale odierno. Il sentimento di **"Nostalgia canaglia"** ha descritto il rimpianto per il "villaggio globale" delle origini, oggi percepito come un **"Caos"** o una **"Ramificazione"** complessa dove il confine tra informazione mainstream e frammentazione non è più nitido.
- **Fase 2 - confronto critico (Art. 13 - Sicurezza e dignità):** il dibattito si è concentrato sul concetto di **responsabilità**, interrogandosi se debba risiedere nell'individuo o nell'erogatore del servizio. È emersa l'idea che la regolamentazione dovrebbe tutelare la **"forma"** della comunicazione (il modo e il rispetto dell'interlocutore) piuttosto che il

"contenuto", per non compromettere la libertà di espressione. Il gruppo ha coniato il monito: *"O imparo a usare l'informazione o lei usa me"*, evidenziando il rischio che la rete smetta di essere uno spazio di scambio per diventare unicamente un generatore di business. È stata inoltre denunciata la **"spirale del silenzio"**, ovvero quel fenomeno per cui il timore di abusi o censure inibisce l'espressione del pensiero divergente, minando il pluralismo democratico.

- **Fase 3 - mappatura e proposte:** attraverso l'analisi delle parole chiave (come *pluralismo, censura, trasparenza e identificazione*), i partecipanti hanno delineato una strategia d'azione basata su:
 - **educazione alla scelta:** promuovere azioni che permettano di "difendere" ed "educare" l'utente, rendendo più facile la selezione critica delle informazioni rispetto al semplice subire l'algoritmo
 - **massa critica e know-how:** condividere competenze collettive per non restare isolati e studiare la storia della rete per comprenderne le derive attuali
 - **cultura del dubbio e fact-checking:** sviluppare pratiche di verifica collaborativa delle fonti e imparare a leggere criticamente il potere delle parole
 - **identificazione e trasparenza:** rendere necessario il riconoscimento di chi scrive, del contesto e della fonte per contrastare l'anonimato che genera odio o disinformazione
- **Fase 4 - visione collettiva:** la costruzione collettiva finale rappresenta una **struttura ramificata** che cerca di riconnettere i frammenti di un'informazione dispersa. L'opera simboleggia la volontà di ricostruire un "ponte" libero e di qualità, dove la responsabilità individuale e collettiva sorreggono un ecosistema informativo trasparente e inclusivo di cui ci può fidare.

Tematiche trasversali e sfide aperte

Dall'attività dei quattro tavoli di lavoro è emerso un consenso diffuso su alcuni concetti cardine che oggi definiscono il rapporto tra società e tecnologia. Il tema della **responsabilità** è stato il vero collante: non più intesa solo come obbligo normativo, ma come **scelta etica individuale** che ricade sul collettivo. Sia nel lavoro che nella scuola, è emersa la necessità di rimettere la **persona al centro**, superando la percezione di Internet come un'entità subita per riconoscerlo come uno spazio di partecipazione attiva alla vita pubblica.

Tuttavia, il confronto ha anche evidenziato tre sfide aperte che richiedono un'attenzione collettiva immediata:

1. **Asincronia normativa:** come sottolineato dagli esperti e confermato nei tavoli, gli strumenti legislativi faticano a tenere il passo dell'innovazione. L'**AI Act** è stato citato come esempio di una fragilità intrinseca: rischia di nascere già obsoleto rispetto alla velocità fulminea dell'evoluzione tecnologica. La sfida non è solo scrivere leggi migliori, ma passare a forme di **governance dinamica e partecipata**, educando a un "codice etico e sociale" che sappia navigare anche dove la norma non è ancora arrivata, sempre tutelando i diritti ma senza soffocare l'innovazione.
2. **Cittadini o sudditi? - il dominio degli Hyperscaler:** la concentrazione di dati e potere nelle mani di pochi colossi (Amazon, Google, Meta) è stata identificata come una minaccia diretta alla **sovranità digitale degli Stati** e alla libertà della ricerca. Senza modelli aperti e trasparenti, il rischio è di trasformare il cittadino in un "suddito digitale", dove dati personali, sanitari e bancari diventano la moneta di scambio per servizi solo apparentemente gratuiti, governati da logiche commerciali opache.

3. **Il Digital Divide Culturale:** è emersa una divergenza profonda tra **"capacità tecnica d'uso"** e **"conoscenza effettiva del funzionamento della rete"**. Il mito dei "nativi digitali" è stato sfatato: saper muovere le dita su uno schermo non significa comprendere le logiche degli algoritmi o l'impatto che la rete ha sulla propria vita. Questo vuoto di conoscenza genera una **solitudine digitale** allarmante: laddove gli specialisti non bastano a rispondere al crescente disagio psichico, Internet resta l'unico interlocutore sempre disponibile, con il rischio di lasciare i più giovani soli davanti alla propria sofferenza. È urgente un **patto intergenerazionale di accompagnamento**: docenti, genitori e manager devono superare una "peer education" basata sul sentito dire per costruire insieme una **"mente potenziata"**, capace di abitare la rete con senso critico. Superare questo divario non è solo una sfida formativa, ma un atto di cura essenziale per garantire che la rete rimanga uno spazio di sviluppo umano e non di alienazione.

Il convegno **"Out of the Box: Internet Bene Comune"** e i tavoli di lavoro pomeridiani sono stati un vero laboratorio per il futuro digitale, inteso come un progetto da co-costruire attraverso l'impegno collettivo. Coerentemente con il metodo del **"Rough Consensus and Running Code"**, non si sono cercate risposte perfette o verità assolute, ma un **"codice sociale ed etico"** capace di funzionare concretamente nella realtà di ogni giorno.

Dalla sintesi delle riflessioni dei panel mattutini e delle proposte operative emerse dai tavoli, si delineano tre direzioni verso cui muoversi:

- **L'educazione come infrastruttura civile:** non è più sufficiente garantire l'accesso tecnico alla rete (Art. 2 della Dichiarazione). È urgente trasformare la formazione in una componente essenziale della cittadinanza digitale, elevando il **diritto alla conoscenza** (Art. 3) a priorità politica. Dobbiamo passare da un apprendimento frammentato e "per sentito dire" a **percorsi strutturati** che coinvolgano l'intera comunità educante e decisionale, affinché nessuno resti escluso dai benefici e dalle opportunità della rete.
- **Sovranità digitale e modelli open:** la difesa dei diritti della persona nello spazio digitale passa necessariamente attraverso la promozione di **modelli aperti, neutrali e interoperabili**. Sostenere i **software liberi** e la crittografia significa offrire un'alternativa politica ed economica concreta allo strapotere delle piattaforme chiuse e degli *hyperscaler*, garantendo che la rete resti una risorsa globale universale e non un insieme di monopoli privati.
- **Tornare a essere co-progettisti:** il futuro della rete non è un destino già scritto, ma il frutto di scelte quotidiane consapevoli. Recuperare la propria **capacità di incidere (agency)** significa superare la condizione di consumatori passivi di servizi "gratuiti", in realtà pagati con i propri dati personali, per tornare a essere co-progettisti della rete. Solo attraverso la riabilitazione della facoltà di scelta e una partecipazione informata e paritaria è possibile garantire che Internet rimanga uno spazio di autentica libertà e democrazia.

Il valore della rete risiede nella sua capacità di connettere le persone per il bene comune. La sfida di oggi è mantenere la rete aperta, sicura e inclusiva perché **"Internet is for Everyone"**.