

TRANSP ARENCY

Incontro interdisciplinare sul principio

BY

di trasparenza dei dati personali

DESIGN

Venezia, 19 dicembre 2022

A cura di Barbara Pasa e Gianni Sinni

I
- -
U
- -
A
- -
V

BEMBO OFFICINA EDITORIALE

Il concetto di trasparenza è uno dei principi cardine del diritto europeo e italiano a protezione dei dati personali. I Considerando del GDPR spiegano che le modalità con cui sono raccolti, consultati, utilizzati e trattati i dati personali devono essere trasparenti per l'interessato; che le informazioni e le comunicazioni relative al trattamento devono essere facilmente accessibili e comprensibili e che si dovrà utilizzare un linguaggio semplice; che determinate informazioni sono cruciali (identità del titolare del trattamento, minore età, stato di salute, opinioni politiche, preferenze sessuali eccetera) e dovranno essere "trattate" adottando certi accorgimenti. Come mettere in pratica questa normativa? Come evitare il rischio di profilazioni indesiderate, pratiche di marketing aggressivo, sottrazione di dati particolari, trattamenti discriminatori quando il trattamento dei dati non è "trasparente"?

Barbara Pasa è professore ordinario di Diritto privato comparato presso l'Università Iuav di Venezia, dove insegna industria creativa e proprietà intellettuale, copyright e contratti nei corsi di studi di Moda, Arti e Design. Nel corso di Teatro e arti performative insegna diritti e politiche di genere. È membro dell'European Law Institute, della Società Italiana per la Ricerca nel Diritto Comparato, dell'Associazione Italiana di Diritto Comparato ed autrice di varie pubblicazioni. È membro del Cluster MEDLAB MEDical Design LABORatory on service and product innovations e dello User-Lab. Laboratory for user centered applied research. Presiede il Comitato etico per la ricerca dell'Università Iuav di Venezia.

Gianni Sinni è professore associato di Design della Comunicazione presso l'Università Iuav di Venezia. Ha fondato lo studio di comunicazione Lcd con sede a Firenze. È componente del Laboratorio di ricerca User-Lab. Laboratory for user centered applied research. I suoi temi di ricerca riguardano il design della comunicazione applicato all'innovazione sociale e all'informazione complessa in particolare nell'ambito della pubblica utilità. È stato consulente per l'identità del Ministro per l'innovazione tecnologica e del Team per la trasformazione digitale per il progetto "Repubblica digitale". È stato membro dello Steering Committee di Agid per la definizione delle "Linee guida di design per il web della PA".

ISBN 9788831241694



Bembo Officina Editoriale

Comitato scientifico

Pippo Ciorra
Raffaella Fagnoni
Fulvio Lenzo
Anna Marson
Luca Monica
Fabio Peron
Salvatore Russo
Maria Chiara Tosi (Presidente)
Angela Vettese

Direzione editoriale

Raimonda Riccini

Coordinamento redazionale

Rosa Chiesa
Maddalena Dalla Mura

Redazione

Matteo Basso
Marco Capponi
Andrea Iorio
Olimpia Mazzarella
Michela Pace
Claudia Pirina
Francesco Zucconi

Segreteria di redazione e revisione editoriale

Anna Ghiraldini
Stefania D'Eri

Art Direction

Luciano Perondi

Progetto grafico

Federico Santarini
Vittoria Viale
Emilio Patuzzo

Web Design

Giovanni Borga

Automazione processi di impaginazione

Roberto Arista
Giampiero Dalai
Federico Santarini

Coordinamento

Simone Spagnol

Questa pubblicazione si inserisce nel contesto delle attività legate al “Laboratorio di scrittura” della Scuola di dottorato, in particolare al ciclo di lezioni inaugurato nel 2021 e pensato in prospettiva interdisciplinare: le principali questioni giuridiche legate al trattamento dei dati personali nella ricerca e al diritto d'autore nella ricerca iconografica e negli archivi sono proposte all'inizio di ogni anno accademico con soddisfazione e grande partecipazione di dottorande e dottorandi.

Tutti i saggi sono rilasciati con licenza

Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

2024, Venezia

ISBN: 9788831241694

I Università luav
- - - di Venezia
U
- - -
A
- - -
V

TRANSP ARENCY

Incontro interdisciplinare sul principio

BY

di trasparenza dei dati personali

DESIGN

Venezia, 19 dicembre 2022

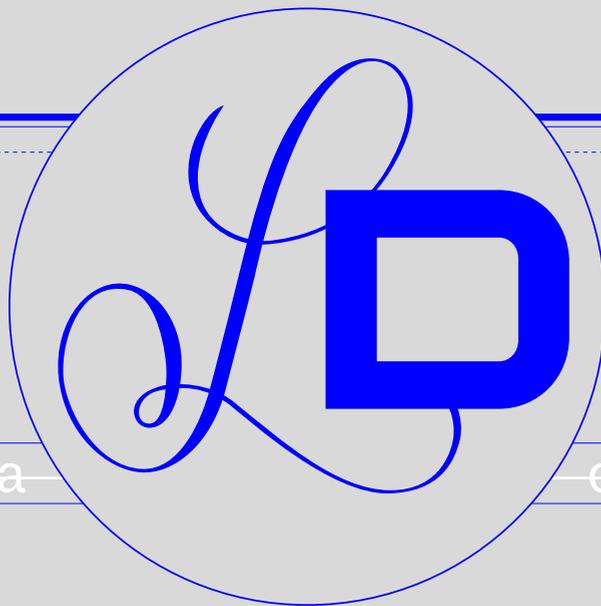
A cura di Barbara Pasa e Gianni Sinni



INDICE

- 10 Note introduttive: cronache della giornata di studi
Barbara Pasa e Gianni Sinni
- 26 Privacy by design: per una cultura del progetto
in ambito giuridico
Barbara Pasa
- 64 Trasparenza del trattamento e Legal Design:
verso un approccio comportamentale e democratico
Tommaso Fia
- 80 What if...? Il design speculativo per la protezione
dei dati personali
Rossana Ducato e Arianna Rossi
- 94 La ricerca interdisciplinare tra diritto, design
e informatica per combattere i dark pattern
Arianna Rossi
- 118 Creative Commons: un modello di semplificazione?
Deborah De Angelis
- 130 Dark UX: oltre le interfacce visive
Pietro Costa

- 140 La formazione per il cambiamento sostenibile
e il Legal Design
Gianni Sinni
- 156 La forma grafica del testo
Luciano Perondi
- 172 Comunicare la complessità del diritto
Ginevra Peruginelli
- 196 Ecosistemi comunicativi. Mettere al centro
il potere di abilitazione del progetto
Marco Tortoioli Ricci



Giornata

di studi

Legal Design

19 dicembre 2022

Iuav > Tolentini, S. Croce 191 > Venezia

Aula Magna > ore 11-17

I
- -
U
- -
A
- -
V
Università Iuav
di Venezia

Con il patrocinio del



1 NOTE
INTRODUTTIVE:
CRONACA DELLA
GIORNATA DI STUDI

BARBARA PASA E GIANNI SINNI
Università Iuav di Venezia

Questa introduzione è una breve cronaca di come si sono svolti i lavori e di quanto abbiamo condiviso durante la Giornata di studi sul Legal Design, dando voce anche a chi non ha potuto mettere per iscritto le proprie riflessioni. È possibile che si sia interpretato qualche pensiero alla luce dei nostri bias cognitivi poiché stiamo sperimentando, oltre i confini disciplinari, il dialogo all'intersezione tra i vari saperi.

Il dialogo interdisciplinare ha riguardato il principio di trasparenza contenuto nel GDPR, la disciplina europea sulla protezione dei dati personali e sulla loro circolazione, in relazione alle

informative privacy, e il ruolo che può avere un approccio rivolto all'utente supportato dalle pratiche di Legal Design.

A ciascuna e ciascuno di noi era stato chiesto di scegliere una parola-chiave che rappresentasse il contenuto della propria riflessione e che avrebbe determinato la scaletta dell'incontro. In relazione alle parole-chiave e alla volontà di alternare giuristi e designer per promuovere gli intrecci tra i saperi del Diritto e del Design¹ si sono succeduti: Guido Scorza (componente del Garante per la protezione dei dati personali) con *PRIVACY*; Tommaso Fia (PhD researcher, European University Institute di Fiesole) con *GIUSTIZIA PROCEDURALE*; Rossana Ducato (Lecturer in IT Law and Regulation, School of Law, University of Aberdeen) con *DESIGN SPECULATIVO*; Gianni Sinni (professore di design della comunicazione all'Università Iuav di Venezia) con *Sostenibilità*; Pietro Costa (ricercatore design della comunicazione presso l'Università Iuav di Venezia) con *Interfacce*; Monica Palmirani (professoressa di informatica e diritto all'Università di Bologna) con *Normatività non testuale*; Arianna Rossi (ex-ricercatrice a SnT, Université du Luxembourg, ora presso il LIDER Lab, Sant'Anna School of Advanced Studies, Università di Pisa) con *Dark Pattern*; Luciano Perondi (professore di design della comunicazione all'Università Iuav di Venezia) con *Icone*; Deborah De Angelis (rappresentante di Creative Commons Capitolo italiano, e avvocato di DDA studio legale) con *Comprensione*; Ilaria Ruggeri (ricercatrice di design della comunicazione presso l'Università Iuav di Venezia) con *Suffragi*; Ginevra Peruginelli (ricercatrice presso l'Istituto informatica giuridica e sistemi giudiziari del CNR) con *Trasparenza*; Marco Tortoioli Ricci (presidente AIAP, Associazione italiana per i Designer della Comunicazione visiva, e professore di design della comunicazione all'ISIA di Urbino, all'Accademia di Perugia e all'Università di Perugia) con *Ecosistemi*; Barbara Pasa

¹ L'interdisciplinarietà è generalmente ricondotta all'espressione *Legal Design*, sebbene si possa riscontrare anche nel *Design sistemico*, e nel *Design dei servizi* secondo tassonomie diffuse tra i designer.

(professoressa di diritto privato comparato all'Università Iuav di Venezia) ha introdotto e moderato il dibattito.

La Giornata di studi è stata inaugurata dalle riflessioni di GUIDO SCORZA. “*Un diritto che non so di avere non esiste*”: esordendo con questa affermazione provocatoria, ha ricordato che dovremmo passare dalla forma alla sostanza per garantire una concreta accessibilità delle informative privacy alle persone. I fornitori di servizi hanno cambiato il nostro modo di vivere “*conquistandoci a colpi di usabilità*”: ciò che è semplice da usare, in realtà è difficile da comprendere, ed è inaccettabile che i fornitori di servizi, sia nel mondo digitale, sia in quello analogico, non siano in grado di semplificare le proprie policy sul trattamento dei dati personali. Il Legal Design può diventare un alleato prezioso, e in questo senso Scorza ha ricordato che il Garante Privacy ha avviato un tavolo di lavoro per la redazione di un Libro bianco a sostegno di un *privacy deal* per scelte consapevoli di consumo², partendo proprio da un'esperienza precorritrice del Legal Design, quella dei Creative Commons nella progettazione legale delle licenze d'uso delle opere dell'ingegno.

TOMMASO FIA ha messo a fuoco le principali questioni giuridiche relative al significato di trasparenza, intesa come intelligibilità e leggibilità, partendo dal GDPR e allargando la riflessione alla *Proposta di Regolamento sull'Intelligenza Artificiale* (nel frattempo giunta ad approvazione)³. Dopo aver introdotto gli strumenti metodologici di cui si sarebbe servito, dell'analisi economica del diritto e degli studi di *behavioral economics*

2 Il White Paper *GDPR e trasparenza degli obblighi informativi: il Legal Design e l'approccio rivolto all'utente* elaborato d'intesa con il Capitolo italiano di Creative Commons, è in corso di pubblicazione (2024). Ne darà comunicazione il Garante della privacy nel suo sito.

3 Consiglio dell'UE, Comunicato stampa del 9 dicembre 2023 URL: <https://www.consilium.europa.eu/it/press/press-releases/2023/12/09/artificial-intelligence-act-council-and-parliament-strike-a-deal-on-the-first-worldwide-rules-for-ai/> (consultato il 20.11.2023).

sulla razionalità limitata, Fia ha ricordato che le razionalità degli utenti sono molteplici (per età, condizione sociale, istruzione, pregiudizi cognitivi, etc) e che queste diversità influenzano la comprensione dei testi contrattuali. Ha poi introdotto un parallelismo tra contratti con i consumatori e informative privacy, giungendo alla conclusione che la giustizia procedurale è il minimo comune denominatore del principio di trasparenza declinato nei due ambiti, del consumo e della privacy. La nostra attenzione si dovrà allora concentrare sulla procedura che conduce alla formazione della relazione contrattuale. In entrambi i casi, contratti con i consumatori e trattamento dei dati personali, sono le persone fisiche, consumatori e interessati, i naturali destinatari di un intervento regolatorio fondato sull'approccio *user-centered*. Fia propone una prospettiva *bottom-up*, non tecnocratica, né paternalistica: “non si chieda agli esperti” come guidare le persone attraverso l’inserimento di icone standardizzate, poiché anche un approccio stratificato alle normative, fondato su strumenti di visualizzazione “calati dall’alto”, come le icone, non potrebbe migliorare la trasparenza delle informative privacy. Si proceda piuttosto attivando la partecipazione degli utenti che, ai sensi del GDPR, sono i soggetti interessati dal trattamento dati, al fine di elaborare rappresentazioni condivise (approccio di Legal Design democratico).

ROSSANA DUCATO ha indagato il bisogno di sviluppare una maggior consapevolezza sul significato di trattamento dei dati personali partendo dalla constatazione che “la tecnologia è ormai parte di noi”. Ha proposto una riflessione su come applicare metodi e pratiche speculative (*speculative design* e *design fiction*) con finalità di *policy making* ai fini del trattamento dati. In particolare, ha chiarito gli obiettivi del Legal Design che utilizza le metodologie del design e le applica al diritto, rendendo accessibile e comprensibile ai non esperti il contenuto di vari testi normativi, ad iniziare dai contratti. Il Legal Design, peraltro, non solo riduce il *legalese*, la lingua dotta e talvolta inutilmente elitaria attraverso cui si esprimono i giuristi nello scritto e nel parlato, ma aiuta a riflettere sui

futuri probabili e alternativi, secondo la pratica del *what if* del design speculativo. Quest'ultimo offre l'opportunità di assumere decisioni strategiche, talvolta supportate da indagini empiriche, ci consente di collocare la visione del decisore politico tra il possibile e il probabile, e di fornire elementi utili per orientare anche le riforme giuridiche⁴. Ducato, attraverso alcuni video (come la *vending machine surprise*) che hanno ad oggetto la protezione dei dati personali, e in particolare le espressioni facciali ed i sistemi di *emotion recognition*, ci ha ricordato che le autorità nazionali, come ad es. il CNIL francese – *Commission Nationale Informatique et Liberté* –, hanno iniziato ad usare la *design fiction*, per es. attraverso esercizi di *cosplayfication* (tecnica che prevede l'accesso ai servizi attraverso l'immedesimazione nei personaggi che scegliamo di interpretare) per anticipare le questioni che le tecnologie emergenti potrebbero porre e individuarne le principali implicazioni al fine di progettare, oltre il visibile, ciò che è plausibile.

GIANNI SINNI, seguendo lo stesso *fil rouge*, ha discusso la questione della “progettazione sostenibile del futuro”, portando come esempio la sua esperienza di designer nell'ambito dei servizi di pubblica utilità. Prendendo ispirazione da una celebre dichiarazione di Dana Chisnell per cui *Democracy is a design problem*⁵, ci conduce in un viaggio ideale tra gli Irochesi e le loro regole fondamentali di convivenza, tra le quali vi è l'obbligo di considerare le conseguenze delle azioni umane fino a sette generazioni future. La progettazione di futuri sostenibili non può che essere sistemica, e non può che partire dalla società, dalle comunità che partecipano alla costruzione dei futuri sostenibili anche sotto il profilo normativo; oltre il tradizionale ruolo applicativo del designer, che non è solo (o non tanto) un *problem solver*, si

4 Per una sintesi degli approcci in prospettiva comparata vd. i volumi curati da Ducato & Strowel (2021) e Ducato, Strowel & Marique (2024).

5 Reperibile all'indirizzo <https://uxpajournal.org/democracy-design-problem/> (consultato il 20.11.2023)

farà leva sul diverso ruolo proattivo del designer che pone nuove questioni e interrogativi, studia le implicazioni e che, in quanto *gate keeper*, sin dalle prime fasi del suo agire progettuale includerà l'etica e la prospettiva giuridica sulle persone, i loro diritti e doveri, le tutele nella scatola dei suoi attrezzi. Anche per Sinni lo *Speculative Design* e il *Visual Storytelling* sono strumenti di lavoro ormai indispensabili per affrontare la progettazione dei servizi – di qui l'espressione *Service Design*, usata come si diceva *supra*, in via preferenziale dai designer per riferirsi ad un'ampia gamma di attività progettuali che riguardano i servizi alla cittadinanza e ai territori, che per i giuristi concorrono nell'arricchimento degli approcci possibili di Legal Design. Essi spingono il pensiero oltre il limite del presente, e l'attività didattica ne è sempre più consapevole, come si vede ad es. nel caso dell'*Atlante della trasformazione digitale della PA* che egli ha progettato con studentesse e studenti del Corso di laurea magistrale di design della comunicazione allo Iuav (a.a. 2021/22)⁶. Passando, nello specifico, al principio di trasparenza e alla questione della spiegabilità di simboli, segni e icone, per giungere all'algoritmo e ai dati, Sinni solleva alcune questioni: l'effettività e l'efficacia di questi linguaggi è misurabile? A cosa serve la misurazione? Le metriche sono l'anello debole di questi approcci per via del contesto soggettivo in cui le misurazioni vengono praticate. Nel design speculativo come misuro, ad es., ciò che è provocatorio (*provotype design*) e in relazione a quale modello di utente? Come devo modellare l'utente medio? Come si traducono in segni e icone le norme implicite, quelle non testuali, serve una teoria? La grafica può essere di aiuto nello spiegare come decodificare le informazioni non testuali, ma potrebbe non essere sufficiente a sé stessa.

PIETRO COSTA si inserisce nel dibattito suggerendo un nuovo approccio *more than human* per progettare, proprio

6 L'*Atlante* è scaricabile all'URL: <https://designers.italia.it/community/notizie/20220325-atlante-della-trasformazione-digitale/> (consultato il 22.10.2023).

a partire dal settore del trattamento dei dati personali, un nuovo sistema di relazioni tra umani e intelligenze artificiali. Lo sfruttamento dell'abitudine all'uso è una costante delle pratiche progettuali dei designer che si occupano di interfacce, ma quando le abitudini causano problemi agli utenti, o le modalità di interazione non ne considerano le conseguenze e, dunque, sono "sbagliate", cosa potrebbero o dovrebbero fare i progettisti? Nell'ambiente digitale, il progettista di interfacce è guidato dall'acronimo APE: *Addiction* (attraverso le spintarelle del nudging); *Persuasion* (con i dark patterns); *Exploitation* (data scraping, lo sfruttamento dei dati), e le tipologie di interfacce che possono sfruttare l'APE sono moltissime, da quelle visive (GUI, *Graphical User Interface*), vocali (VUI, *Voice User Interface*) indossabili (IoT, *Internet of Things*), quelle delle reti neurali (BCI, *Brain-Computer Interface*) fino a quelle dell'Intelligenza Artificiale Generativa (LLM, *Large Language Model*). Con Wizinsky (2022), Costa riconosce che in questi contesti progettuali lo spazio dell'etica e del diritto si comprime, e la complessità del mondo in cui viviamo, unitamente alla logica capitalistica sottesa ai mercati globali rendono difficilmente attuabili i principi di giustizia ed equità.

Così, anche il ruolo proattivo del designer si contrae, nonostante il designer sia consapevole che l'etica e il diritto devono far parte delle pratiche UX (*User Experience*), e che gli aspetti esperienziali che riguardano la facilità d'uso e gli aspetti edonici delle interfacce dovrebbero porsi al servizio dell'utente-cittadino, non viceversa. Il tema della protezione dei dati personali del resto non è nuovo per i designer: da *Deceptive patterns – user interfaces designed to trick you*, a *The Dark Side of Augmented Reality: Exploring Manipulative Designs in AR*, alle *Guidelines 03/2022 on deceptive design patterns in social media platform interfaces: How to recognise and avoid them* dello European Data Protection Board, Costa ci invita a una serie di letture condivise, concludendo con un cenno ai principi etici e giuridici che investono l'Intelligenza Artificiale e a considerare un nuovo suggestivo acronimo: dopo l'APE, abbiamo infatti a che fare con le

FATE. *Fairness, Accountability; Transparency; Explicability*. Che si renda visibile l'algoritmo, dunque. Un approccio sostenuto da vari attori istituzionali, e non, a iniziare dall'*Open Data Institute*.

Prosegue nel ragionamento su trasparenza e spiegabilità, soffermandosi sui profili giuridici, MONICA PALMIRANI, la quale ha preso le mosse dal manifesto LeDA sul Legal Design⁷, trattando i fondamentali della teoria del diritto sulla normatività, per approdare al tema delle modellazioni delle ontologie formali necessarie per scomporre il messaggio giuridico e renderlo leggibile alle macchine. Partendo dalla configurazione a diamante che rappresenta Tecnologia+Design+Normatività, ne descrive caratteristiche e intersezioni, insistendo su alcuni concetti: legittimazione dell'agente, processo e interiorizzazione della regola da parte delle persone, autonomia e autodeterminazione sociale, per discutere, infine, il triangolo semiotico di Peirce e inquadrare il tema delle metafore visive. Al centro della sua riflessione vi è l'alternativa tra aderire / non aderire al comando. Quale ruolo può giocare la disobbedienza alla regola? Se non potessi disobbedire non godrei di autonomia e, dunque, non vi sarebbe alcuna forma di normatività possibile. Ricorda Palmirani che lo stesso *Cabinet Office*, dipartimento esecutivo del governo del Regno Unito che supporta il Primo Ministro, ha adottato la cosiddetta "spinta gentile" dosata per mantenere l'autonomia delle persone, e che andrebbe esercitata "rendendo spiegabile il contenuto della norma". Questa è, secondo Palmirani, la direzione da intraprendere anche nel ridisegnare le informative privacy e il trattamento dei dati dell'interessato. La questione centrale rimane quale normatività sia da indurre per preservare l'autonomia individuale; un'altra questione collegata è come tener conto del ruolo dell'interprete, dato il rapporto tra diritto e testo? Il Legal Design diventa, dunque, determinante poiché innesca un processo di trasformazione: non è una mescolanza di marketing, arti visive e progettazione di icone; piuttosto potremmo definirlo come una attività trasformativa del processo

7 Cfr. <https://www.legaldesignalliance.org/> (consultato il 20.11.2023).

comunicativo che agisce anche sul piano giuridico. Per rispondere a una delle questioni sollevate da Sinni, sì, servirà senz'altro una teoria giuridica per la spiegabilità e la comunicazione anche delle norme non testuali⁸.

ARIANNA ROSSI ha analizzato gli effetti dei *dark patterns* e delle strategie di manipolazione utilizzate in ambiente digitale, riflettendo su quale vocabolario e quali tecniche computazionali servano per riconoscerli. Dopo aver illustrato il significato dell'espressione inglese, che in italiano si può tradurre con "modelli di progettazione ingannevoli" – così secondo il Garante per la Protezione dei Dati Personali –, oppure più in generale con l'espressione "design manipolatori o ingannevoli", Rossi ha ricordato che i *dark patterns* sono elementi ben noti ai designer dell'interfaccia, che essi usano per influenzare le scelte degli utenti spingendoli, talvolta tramite l'inganno o la costrizione, a prendere decisioni che non sono nel loro interesse, ma che vanno a vantaggio dei fornitori dei servizi. Attraverso il racconto dell'esperienza maturata nel gruppo interdisciplinare di cui ha fatto parte per molto tempo in Lussemburgo, Rossi ci illustra i casi di *banner cookies* ingannevoli, ricattatori, non trasparenti, manipolatori, e citando autorevole dottrina ci ricorda perché i *dark patterns* funzionano così bene facendo leva sui nostri pregiudizi e le nostre emozioni. Di conseguenza, ritiene che le regole giuridiche, nell'ambito del trattamento dei dati personali, dovrebbero incentivare/disincentivare determinati comportamenti, poiché la "consapevolezza dell'interessato, di per sé, non è particolarmente rilevante". Il rimedio all'opacità ingannevole delle informative privacy di fatto non può che arrivare dalla formazione, da quella che potremmo definire come un'azione durevole che incide sull'orizzonte culturale e sulle nuove prospettive di ricerca. Per esempio, ad oggi è molto indagata l'interazione uomo-macchina, ma meno l'interazione macchina-macchina (ad es. *browser-server*),

8 Cfr. il volume curato da Palmirani, M., *Legal Design*, in corso di pubblicazione 2024, che raccoglie contributi e osservazioni provenienti da vari ambiti disciplinari.

un layer di interazione nascosto, di cui dovremmo occuparci tramite il *Deception Design*, un ambito di studi da strutturare e approfondire nel prossimo futuro.

L'intervento di LUCIANO PERONDI ha sottolineato l'importanza di considerare il design come un'attività progettuale che formula varie ipotesi, delle quali molte sono sbagliate, ma tutte sono falsificabili e soggette a verifiche sperimentali. Il design, in altre parole, sistematizza e misura le scelte progettuali. In particolare, secondo Perondi il progetto della comunicazione deve affrontare il tema della forma grafica del testo e della composizione sinsemica: la dimensione grafica è fondamentale per la comprensione delle informazioni veicolate da un testo. Composizione, colore, organizzazione spaziale del testo, considerazioni visive e relative agli aspetti iconici sono tutti elementi di cui tener conto sin dalla fase della scrittura per ottenere un "testo sinsemico": quest'ultimo supera l'idea di scrittura come semplice trascrizione del parlato. Perondi illustra il sistema linguistico degli Aztechi, attraverso alcuni esempi. Processi conoscitivi che si servono dell'analogia e della metafora dall'ignoto al noto e viceversa, un dismorfismo che consente di approdare a domini altrimenti lontanissimi.

L'uso dell'immagine rimane comunque problematica. L'importanza dei segni e delle immagini riguarda la disposizione nello spazio secondo un certo disegno compositivo, non la loro presunta intrinseca iconicità, che rimane, appunto, una presunzione. I cosiddetti mediatori (Bruner, 1967) cioè gli oggetti transizionali tra soggetto e sapere, hanno una progressione: attivi, iconici e simbolici; mentre i primi due funzionano bene per rappresentare gli oggetti, non funzionano per le azioni e i processi, per i quali solo i simboli astratti possono venire in aiuto, così come i numeri, che sono ideogrammi. Questa notazione è di estrema rilevanza per il dominio giuridico, dove spesso si tratta di informare i cittadini-utenti circa azioni e processi da intraprendere a tutela, ad esempio, dei propri diritti. Un'altra questione riguarda l'utilizzo dei mediatori e la necessaria sedimentazione, il 'farne esperienza' attraverso una pratica assidua;

infine, vi è la questione della coerenza sistematica: i gradi di coerenza, dal punto di vista visivo, sono molteplici: semantica, retorica, dell'orientamento spaziale... L'integrazione di elementi grafici sin dalla fase di scrittura è dunque oggetto di una progettazione complessa, ma può e deve arricchire la riflessione di chi si occupa di Legal Design, non in quanto mero artificio estetico, ma in quanto funzionale alla comprensibilità del messaggio veicolato dal testo.

Sempre sul tema della comprensione, DEBORAH DE ANGELIS ha usato l'esempio dei Creative Commons (CC) per discutere la questione della semplificazione dei contenuti giuridici. Come è noto, le licenze standardizzate e gli strumenti dei Creative Commons, a partire proprio dalla loro forma espressiva, hanno conseguito l'obiettivo di soddisfare (almeno in parte) sia i bisogni dei titolari del diritto d'autore, soprattutto nel contesto digitale, sia dell'utilizzatore/utente, mettendo al centro le necessità di tutti i soggetti a cui lo strumento CC è rivolto. In pratica perché CC sono considerati un esempio di successo? Per la loro semplicità e trasparenza, fondate sui noti tre livelli *legal code*, *human readable deed*, *machine readable code*, hanno letteralmente abbattuto i "muri di testo" che contraddistinguono i contratti per lo sfruttamento economico delle opere dell'ingegno umano e, dunque, tra questi i contratti di licenza relativi al diritto d'autore. Il raggiungimento di una certa efficacia comunicativa è andato di pari passo con la semplificazione del linguaggio giuridico. Secondo De Angelis, si tratta di un modello utile ad indirizzare anche gli interventi di miglioramento delle informative privacy, soprattutto dal punto di vista dell'utente e, quindi, a tutela dell'interessato in relazione all'utilizzo dei dati personali.

Anche GINEVRA PERUGINELLI ha proposto una riflessione sui rapporti tra lingua e diritto per comunicare la complessità. Le regole giuridiche prevedono, vietano e consentono: accedere ai contenuti delle regole giuridiche non significa comprenderle. Nello specifico, sul tema della Giornata di studi, Peruginelli si chiede se il principio di trasparenza nell'ambito delle informative per la privacy possa essere d'aiuto ai fini della comprensione

di ciò che l'interessato può o deve fare, se sia un "indice di qualità della norma". Può esserlo, ma vi sono dei limiti di varia natura che riguardano sia il soggetto ricevente, sia quello emittente il messaggio normativo: verrebbe da chiosare che alcuni sembrano limiti intrinseci (ad es. il linguaggio tecnico o tecnicizzato), altri appaiono ostacoli superabili attraverso una idonea strutturazione del testo, composizione grafica, visualizzazione e comunicazione. Con le informative privacy attuali si possono soddisfare gli obblighi di legge, ma non si tutelano concretamente i cittadini-utenti. Peruginelli conclude ricordando che anche il movimento del *plain language* può essere considerato tra gli approcci di Legal Design per l'usabilità nel web; infine servirà una semplificazione collaborativa guidata cioè da "test di comprensibilità" sui destinatari, i quali dentro un processo iterativo possano educare ed informare allo stesso tempo le persone. Potremmo aggiungere che il Legal Design in questo senso è un processo attivatore di azioni e modelli mentali, che rende accessibile i contenuti delle norme ai cittadini, smettendo di scrivere e parlare quell'"antilingua" ben descritta da Italo Calvino (1965).

Con ILARIA RUGGERI e MARCO TORTOIOLI RICCI il nostro dialogo interdisciplinare è ritornato sui temi del progetto e delle procedure che si possono seguire per garantire chiarezza e, dunque, valore al risultato del progetto di design. Le loro riflessioni hanno riguardato, più in generale, i sistemi democratici, le loro regole e fondamentali⁹: mantenere in salute un sistema democratico non significa solo garantire la corretta tutela dei diritti dei singoli, come nel caso del trattamento trasparente dei dati personali, ma anche coltivare una cittadinanza attiva e informata, che è il cuore pulsante

9 *Design for Democracy* è nata come iniziativa dell'AIGA, l'Associazione internazionale di riferimento per i graphic designer, la quale ha suggerito di lavorare al design alla comunicazione governativa già diversi anni fa. Cfr Marcia Lausen, uno dei membri fondatori e attivista di Design for Democracy, docente di graphic design all'Università dell'Illinois, Chicago. URL <https://studiolab.com/> (consultato il 20.11.2023)

della democrazia partecipativa. I cittadini partecipano ai riti della democrazia se hanno fiducia nelle istituzioni e, quando aumenta la fiducia tendenzialmente aumenterà anche la motivazione a partecipare. In particolare, la fiducia nel processo elettorale aumenterà la motivazione a partecipare attraverso il voto anziché attraverso metodi meno diretti o addirittura radicali. La questione discussa da Ruggeri è proprio come si possa applicare la cultura progettuale all'esperienza di voto.

Il design si è già occupato della questione dei suffragi, soprattutto del voto negli Stati Uniti. Dicevamo prima che “Democracy is a design problem”, come dimostrano i fatti della scheda di voto chiamata *butterfly ballot* usata a Palm Beach in Florida nelle elezioni presidenziali del 2000 (Chisnell 2016). Le controversie sulle schede elettorali che hanno offuscato quelle elezioni presidenziali statunitensi e che hanno condotto alla sostituzione frettolosa (oltre che costosa) dei sistemi di voto sono in realtà una costante del sistema democratico statunitense. Pur avendo investito milioni di dollari per aggiornare i sistemi di voto, gli Stati della Federazione non hanno investito sul design dell'intera “esperienza di voto”; non basta riprogettare le schede a scansione ottica basate su touch-screen e carta (così da evitare che si verifici ciò che accadeva con le schede di voto a perforazione): come si dovrebbe progettare l'intero servizio? E se dal voto cartaceo passiamo integralmente al voto elettronico? Arduo rispondere. Se per es. consideriamo il nostro paese, notiamo che il sistema formativo-educativo non si occupa di formare ed informare i futuri cittadini su come si vota: in generale, noi non conosciamo come si amministra un seggio (se non per averne fatto parte come scrutatore, presidente o segretario), quali siano le procedure fondamentali da non trascurare per garantire che i votanti esprimano liberamente la loro volontà, come si gestiscano gli uffici di sezione, la segnaletica nei seggi, o i contenuti dei libretti di istruzione a garanzia delle corrette operazioni di spoglio, e così via. Sono moltissime le attività che l'elettore e l'elettrice non vedono e non conoscono, ma che si svolgono per assicurare il diritto/

dovere di votare, e delle quali la cultura progettuale si dovrebbe occupare. Non basta, dunque, progettare la scheda di voto.

Sempre sul tema delle proprietà abilitanti del design rispetto ai sistemi democratici è intervenuto MARCO TORTOIOLI RICCI. La sua riflessione, che conclude la Giornata di studi, riguarda il ruolo del designer come attivatore della partecipazione delle persone alla cosa pubblica, come mediatore nell'accesso a nuove conoscenze, comprese quelle giuridiche. Il designer immagina, progetta, conosce l'arte di arrangiarsi, inganna, riducendo o aumentando le nostre possibilità di interazione con gli oggetti e i servizi, può favorire un certo punto di vista, non solo progettuale, generalmente non convenzionale, introduce tattiche per interagire con il pubblico, percorrere traiettorie inedite. Il Design per la Democrazia (Bonsiepe, 2005) sino ad oggi si è sostanzialmente autodeterminato, le pratiche progettuali sono partite dall'analisi delle azioni politiche per progettare ecosistemi complessi in cui interagiscono la scuola, le istituzioni, le imprese e la società nel complesso. Si auspica che la riflessione odierna sul Legal Design inauguri una nuova stagione di collaborazioni interdisciplinari e ibridazioni tra Diritto e Design atte a provocare dei cambiamenti anche nell'educazione dei progettisti, al fine di creare uno spazio decisionale autonomo maggiore per la cittadinanza. I cittadini sono capaci di compiere scelte complesse? La visualizzazione delle informazioni e dei dati può accompagnarli in un processo di consapevolezza e scelta? Per attivare la cittadinanza è necessario *l'engagement*, immaginare spazi di partecipazione alle azioni progettuali, altrimenti lo squilibrio informativo rimarrà tale per cui il principio di trasparenza abiliterà solo alcuni cittadini, solo alcuni utenti finali, solo alcuni interessati.

Ed ora vi invitiamo alla lettura di chi ha lasciato traccia scritta del proprio intervento, con l'augurio di continuare il dialogo con chi non ne ha avuto il tempo, e con chi vorrà partecipare al prossimo incontro.

BIBLIOGRAFIA

- Bonsiepe, G. (2005). *Design and Democracy*. Reperibile all'indirizzo http://guibonsiepe.com/pdf/Design_and_Democracy.pdf (consultato il 20.11.2023).
- Bruner, J.S. (1967). *Verso una teoria dell'istruzione*. Armando, Roma (trad. di G. B. Flores D'Arcais e P. Massimi, di *Toward a Theory of Instruction*, 1966).
- Calvino, I. (1965 febbraio 8). Per ora sommersi dall'antilingua. In *Il Giorno*. Ripubblicato in *Una pietra sopra. Discorsi di letteratura e società*, Torino, Einaudi, 1980, pp. 122-126; ripreso in *La nuova questione della lingua*, a cura di O. Parlangèli, Brescia, Paideia, 1971, pp. 173-176.
- Chisnell, D. (2016). The Butterfly Ballot Changed Everything. *Journal of User Experience*, vol 11(4), pp. 124-130. <https://uxpajournal.org/democracy-design-problem/> (consultato il 20.11.2023).
- Ducato, R., Strowel, A. (A cura di). (2021) *Legal Design Perspectives. Theoretical and practical insights from the field*, Ledizioni.
- Ducato, R., Strowel A., Marique, E. (A cura di). (2024). *Design(s) for Law*, Ledizioni, in corso di pubblicazione.
- Wizinsky, M. (2022). *Design after Capitalism: Transforming Design Today for an Equitable Tomorrow*. MIT press.

2 PRIVACY
BY DESIGN:
PER UNA CULTURA
DEL PROGETTO
IN AMBITO
GIURIDICO

BARBARA PASA
Università Iuav di Venezia

La Giornata di studi sul Legal Design 2022, sostenuta dal Dipartimento di Culture del Progetto dell'Università Iuav di Venezia con il patrocinio dell'Autorità Garante per la Protezione dei Dati Personali, noto come 'Garante della Privacy', inaugura il dialogo interdisciplinare tra giuristi e designer sul principio di trasparenza nel trattamento dei dati personali alla luce del Regolamento UE 2016/679.

1. CULTURE DEL PROGETTO E LEGALESE IN TEMA DI PRIVACY E TRASPARENZA

Il *General Data Protection Regulation*, d'ora in avanti GDPR, ha ad oggetto la protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali e la libera circolazione di tali dati, ed è in vigore dal 2018.

Il tema è complesso, a partire dall'analisi del contenuto delle regole giuridiche espresse nel linguaggio tecnico e tecnicizzato del diritto, ma giuristi e designer non si scoraggiano. La progettazione apre un orizzonte di azioni e di sensi piuttosto articolato, ed è sempre socialmente responsabile dell'ambiente umano e del suo destino (Maldonado, 1970; 2022). In particolare, la progettazione applicata all'ambito giuridico sollecita un cambiamento culturale, a partire dal sistema formativo, da scuole e università, è un processo che richiede tempo, ma non possiamo più attendere. La collaborazione appare addirittura necessaria. Il contributo che il design può offrire al ragionamento in ambito giuridico è sotto i nostri occhi: così come è accaduto per l'ambito scientifico, dalla matematica, alle scienze naturali, alla medicina, il design della comunicazione con diagrammi, tabelle, schemi, infografiche e visualizzazioni di dati, ma soprattutto come insieme di saperi e pratiche partecipa nel dare forma al pensiero umano; la cultura progettuale non ha, dunque, solo una funzione utilitaristica rispetto alle ragioni commerciali di un committente, ma ha una propria autonomia volta alla conoscenza, si presta ad informare, narrare, riflettere e speculare sul futuro. Ricordando il pensiero di Lussu, la grafica è ovunque ci sia comunicazione, ovunque ci sia scrittura (Lussu, 1999). A prescindere da un committente, dunque, il designer parla e partecipa al discorso collettivo inserendo il proprio punto di vista, la propria visione del mondo. L'ascolto reciproco, tra giuristi e designer, sui temi del trattamento dati e della trasparenza, può pertanto avere effetti trasformativi sulla comunicazione delle normative, come anche sulla loro produzione.

Da tempo si dice che i dati sono il nuovo petrolio, soprattutto negli ecosistemi digitali. Passiamo le giornate online, giocando, comunicando, lavorando, studiando, acquistando beni e servizi: in media, a livello globale, trascorriamo online circa $\frac{1}{3}$ delle nostre vite (Digital 2023); in Europa, stando ai dati raccolti nel 2023 (Eurostat, 2023), la quota di utenti del web è pari al 92%, i quali usano Internet soprattutto per acquistare servizi o beni

online (70%) e per interagire con le autorità pubbliche (54%). Nel *world wide web* vengono ‘trattati’ i nostri dati, oltre che in qualsiasi contesto offline e nei sistemi integrati *phygital* (online/offline). Siamo spesso oggetto di profilazioni indesiderate, pratiche di marketing manipolatorie o aggressive, sottrazione di dati particolari, discriminazioni per motivi di religione, convinzioni politiche, disabilità fisiche o psichiche, età, orientamento sessuale, genere, in relazione allo stato matrimoniale, di famiglia o di gravidanza tanto nei luoghi di lavoro come a scuola, all’università, nei luoghi della formazione e della cultura in generale.

Le ricadute applicative di un dialogo interdisciplinare su questi temi sono molto importanti, dato che il GDPR non si applica solo alle aziende o enti “stabiliti nell’Unione Europea” che trattano dati personali nell’ambito delle loro attività (indipendentemente dal luogo in cui i dati sono effettivamente trattati), ma si applica anche alle aziende “stabilite al di fuori dell’UE” che offrono beni o servizi (sia a pagamento, sia gratuiti) ai cittadini europei, o che monitorano il comportamento delle persone in Europa, ad esempio a tutti i cd *tech giants* americani e cinesi. Quand’è che il trattamento dei nostri dati può dirsi “trasparente” e quando non lo è? Anche lo sviluppo della conoscenza, il progresso della ricerca scientifica e l’innovazione oggi si fondano sulla raccolta e l’analisi di dati, spesso sulla gestione di immense quantità (*big data*) di dati di ogni sorta, compresi dati personali e particolari come, ad esempio, quelli relativi allo stato di salute (Bincoletto, 2023; Guarda & Bincoletto, 2023; Bincoletto, 2021; Palmirani, 2020; Foglia, 2020; Guarda, 2019; D’Acquisto & Naldi 2017). Quali protocolli dovrebbe dunque adottare chi svolge attività di ricerca, tanto nelle università pubbliche quanto nei centri di ricerca privati, nel raccogliere dati personali attraverso questionari, interviste, video, o registrazioni audio, nello svolgere esperimenti che richiedono l’acquisizione di dati particolari di vario tipo (dai parametri psico-fisici, alle opinioni politiche, religiose, o informazioni che riguardano la sfera della sessualità, etc.) senza esporre i partecipanti a trattamenti opachi o potenzialmente rischiosi?

È possibile far comprendere ai partecipanti alle ricerche, spesso soggetti fragili per ragioni di salute ed età come gli anziani, che i loro dati, indispensabili per le ricerche, saranno trattati in modo trasparente? Non abbiamo l'ambizione di rispondere a tutte le domande, ma possiamo iniziare a individuare, in prospettiva interdisciplinare, le molteplici implicazioni di questi scenari applicativi e discuterle insieme.

La proposta di Regolamento sull'intelligenza artificiale detto *AI Act* (COM/2021/0206 def) introduce il principio di trasparenza algoritmica *by design* (Felzmann et al., 2020) nei sistemi di IA “ad alto rischio”, prevedendo che

I sistemi di IA ad alto rischio siano progettati e sviluppati in modo tale da garantire che il loro funzionamento sia sufficientemente trasparente da consentire ai fornitori e agli utenti di comprendere ragionevolmente il funzionamento del sistema. È garantita una trasparenza adeguata in conformità della finalità prevista del sistema di IA, che consenta di conseguire il rispetto dei pertinenti obblighi del fornitore e dell'utente (...);

per trasparenza si intende pertanto che, al momento dell'immissione sul mercato del sistema di IA ad alto rischio, sono utilizzati tutti i mezzi tecnici disponibili conformemente allo stato dell'arte generalmente riconosciuto per garantire che l'output del sistema di IA sia interpretabile dal fornitore e dall'utente. L'utente è in grado di comprendere e utilizzare adeguatamente il sistema di IA avendo una conoscenza generale del funzionamento del sistema di IA e dei dati trattati, il che gli consente di spiegare le decisioni adottate dal sistema di IA alla persona interessata (...);

I sistemi di IA ad alto rischio sono accompagnati da istruzioni per l'uso comprensibili in un formato

digitale appropriato, o rese altrimenti disponibili su un supporto durevole, che comprendono informazioni concise, corrette, chiare e per quanto possibile complete, che agevolino il funzionamento e la manutenzione del sistema di IA, sostengano il processo decisionale informato degli utenti e siano ragionevolmente pertinenti, accessibili e comprensibili per gli utenti (art. 13, comma 1 e 2, proposta di Regolamento sull'Intelligenza Artificiale, secondo gli emendamenti n. 300 e 301 del Parlamento europeo, P9_TA(2023)0236).

I sistemi di intelligenza artificiale sono già considerati dal GDPR, in particolare sono ricompresi “nei trattamenti automatizzati” di cui all’art. 22 GDPR, per cui è fatto obbligo al Titolare del trattamento di spiegare all’Interessato le logiche degli algoritmi. Il tema della trasparenza dell’algoritmo incrocia, dunque, quello della trasparenza del trattamento dei dati personali (Andò & Valente, 2023), rendendo ancor più complesso il contesto che ci apprestiamo a discutere. Ricordiamo, ad esempio che, a marzo 2023, il Garante italiano della privacy aveva disposto, con effetto immediato, il blocco di ChatGPT per la “raccolta illecita di dati degli utenti italiani” da parte di OpenAI, la società statunitense che ha sviluppato e gestisce la piattaforma ChatGPT. Tra gli esiti del provvedimento italiano, che ha scosso l’opinione pubblica e incalzato le Autorità garanti privacy in tutti gli Stati europei, si annovera l’istituzione di una *task force* da parte della *European Data Protection Board* (l’autorità europea che riunisce tutte le Autorità nazionali per la protezione dei dati personali dei paesi dello Spazio economico europeo). Ma le ragioni del blocco erano rimaste sconosciute ai più. *Trasparenza by design, privacy by design*: di che cosa stiamo parlando?

2. LA TRASPARENZA NEL GDPR E IL LEGAL DESIGN

Il principio di trasparenza è uno dei cardini del diritto europeo e italiano a protezione dei dati personali, e non solo: ha

assunto un ruolo determinante in moltissimi altri ambiti del diritto, a partire da quello dei contratti con i consumatori, in cui si è a lungo discusso sul significato dell'obbligo di fornire "informazioni chiare, semplici e comprensibili" ai consumatori nelle varie fasi che conducono alla conclusione del contratto (per una sintesi Weber, 2023), al Codice del processo amministrativo ("dovere di sinteticità con limiti dimensionali, e chiarezza nella redazione degli atti"), al settore dell'intelligenza artificiale (di cui si è appena accennato).

Il GDPR, oggetto di queste note, nei Considerando e in diversi Articoli (5, 12, 14, 26, 40) statuisce che

le modalità con cui i nostri dati personali vengono raccolti, utilizzati e trattati devono essere "trasparenti per l'interessato", cioè noi dovremmo poter 'vedere' come attraverso un vetro di cristallo finissimo tutto ciò che accade ai nostri dati;

le informazioni e le comunicazioni relative al trattamento devono essere "facilmente accessibili e comprensibili per l'interessato", cioè ogni persona che acconsente al trattamento dovrebbe essere in grado di capire che uso ne verrà fatto, quali sono i suoi diritti in caso di ripensamento, e come attivarsi in caso di violazione; a tale scopo va usato un "linguaggio semplice";

determinate informazioni sono cruciali, come ad esempio, "l'identità, la minore età, lo stato di salute, le opinioni politiche o religiose, l'orientamento sessuale" etc, e dovranno essere trattate adottando accorgimenti in relazione alla circolazione di queste informazioni e ai livelli di rischio cui vengono esposte, per garantire i diritti della persona;

al fine di soddisfare il principio di trasparenza e gli obiettivi di accessibilità e comprensione, nelle informative privacy “si potranno utilizzare icone standardizzate per dare, in modo facilmente visibile, intelligibile e chiaramente leggibile, un quadro d’insieme del trattamento previsto” (così l’art. 12, comma 7 GDPR).

Quest’ultima disposizione del GDPR introduce la possibilità di ricorrere ad un linguaggio diverso dalla scrittura alfabetica generalmente usata nella stesura di leggi e contratti.

Pone dunque i giuristi dinanzi alla questione dell’equivalenza semantica tra scrittura alfabetica e segni visivi, icone, immagini, vignette, fumetti, diagrammi, videotelling e storytelling. Stando al GDPR e, dunque, al pensiero del legislatore europeo, le immagini e, soprattutto le icone standardizzate sono idonee a tradurre, in un quadro di insieme, il messaggio giuridico veicolato dalle parole, in pratica semplificandolo (conformemente cfr Linee guida del Gruppo di lavoro Working Party 29, 2018; Linee guida del Comitato europeo di protezione sui diritti dell’interessato, 2022).

Nell’ambito delle informative sul trattamento dei dati personali, si è dunque diffusa la tesi per cui le “interfacce” sono idonee a definire visivamente lo scopo dello strumento legale – attraverso icone e altri elementi grafici e visivi – e possono apportare intelligibilità senza perdere rigore, assicurando la gestione dei rischi normativi (Datanet 2021). In pratica si ripropone il *disclosure dream*: il paradigma della visibilità dei dati personali che autorizziamo/acconsentiamo al trattamento ci dovrebbe mettere al sicuro. Guidata da questi obiettivi, l’Autorità italiana per la protezione dei dati personali nel 2021 ha firmato un protocollo di intesa con il Capitolo italiano di Creative Commons, considerando l’opportunità di applicare l’esperienza delle licenze Creative Commons alla protezione dei dati personali. Ciò al fine di restituire alle persone un’effettiva consapevolezza sui trattamenti dei dati personali che le riguardano, in particolare attraverso il contributo del Legal

Design (Ducato, Strowel, Marique, 2024; Ducato, Strowel, 2021; Rossi, Lenzini, 2021; Barth et al., 2021; Rossi, 2019) di cui Creative Commons si considera un embrionale archetipo empirico (White Paper, 2024). Con particolare riferimento al trattamento dei dati in ambito digitale, l'idea è che si possa restituire alle persone il controllo sulle informazioni che le riguardano, analogamente a quanto si è fatto nell'ambito della tutela del diritto d'autore per i titolari dei contenuti protetti.

L'Interessato dal trattamento dei dati personali (in pratica tutti noi) normalmente non è un giurista, men che meno un esperto di regole a tutela dei dati personali, anzi: generalmente ha scarse competenze giuridiche, non sa, ad esempio, che differenza ci sia tra Interessato, Titolare e Responsabile del trattamento; se le cd. "basi giuridiche" (artt. 6 e 9 GDPR) indicate ai fini di un trattamento dei dati siano legittime o meno; non sa che cosa fare se i dati vengono sottratti o manipolati (artt. 33 e 34 GDPR), e così via (Finocchiaro, 2019; Pizzetti, 2021). Ai fini di una migliore comprensione delle informative privacy, il legislatore europeo ha perciò indicato le icone e altri segni visivi quali idonei strumenti di supporto. Le opinioni degli studiosi si dividono su come la trasparenza, sinonimo di accessibilità e comprensibilità, si possa tradurre in una "semplificazione" del linguaggio – quel linguaggio semplice e chiaro che, se del caso, utilizza visualizzazioni (così si legge al Considerando 58 del GDPR) – e se sia il traguardo ideale che rende "felice lo scambio comunicativo", per dirla con Grice (Grice, 1989).

Un primo problema è che per "essere felice", e cioè per funzionare, lo scambio comunicativo deve essere cooperativo e raggiungere i fini per i quali esso viene avviato, il che prevede che il proferente/emittente di un messaggio si attivi affinché la comunicazione si compia in maniera efficace e cioè soddisfacente, e il messaggio sia riconosciuto ed accettato dal ricevente/destinatario. Nel caso del GDPR, esso "parla" contestualmente a più destinatari portatori di interessi almeno in parte confliggenti: Interessati e Titolari del trattamento, a volte

anche ai Responsabili del trattamento. Ciò implica, innanzitutto, che dovremmo “progettare” a diversi livelli: principalmente agendo sul *layer* che riguarda lo scambio comunicativo tra il legislatore e noi, gli Interessati dal trattamento e destinatari della normativa di tutela, e sul *layer* che riguarda la comunicazione tra il legislatore e i Titolari del trattamento, che sono i destinatari degli obblighi informativi contenuti nel GDPR e cioè le società e gli enti che, come si è detto sopra, trattano dati personali nell’ambito delle loro attività (indipendentemente dal luogo in cui i dati siano effettivamente trattati e indipendentemente dal fatto che siano stabilite al di fuori dell’UE allorché offrano beni o servizi, sia a pagamento, sia gratuiti, ai cittadini europei).

Un secondo problema riguarda i messaggi impliciti, quelli che non vengono immediatamente codificati, ma restano nell’alone implicito dei testi giuridici e che si possono desumere attraverso gli strumenti della pragmatica del linguaggio (Bianchi, 2003; Sbisà, 2015; Pasa & Morra, 2018): dovrebbero essere considerati e come?

Infine, esiste una “intuitività delle icone” (Datanet 2021, 13) che possa aiutare a raggiungere la trasparenza e una migliore comprensione delle informative privacy attraverso la semplificazione del linguaggio? È possibile richiamare l’attenzione del cittadino-utente circa l’esistenza e il significato di diritti e azioni a tutela della sua persona, soprattutto quando naviga nel *world wide web*, attraverso il ‘potenziamento’ del linguaggio tradizionale delle informative privacy con icone standardizzate?

Sempre in relazione alla questione delle icone standardizzate, e cioè è se esse siano utili al fine di soddisfare il principio di trasparenza e gli obiettivi di accessibilità e comprensione delle informative privacy (così l’art. 12, comma 7 GDPR), ci si dovrà ulteriormente chiedere se sia possibile ricondurre una (o più) rappresentazione(i) visive di informazioni ad una pratica di verità (Sinni, 2023), quanto rumore visivo e incertezza possano generare, se l’uso di icone possa addirittura diventare

l'espedito eccellente per aggirare o fare un uso irritante del principio di trasparenza dei dati. Coltivare il dubbio è essenzialmente ciò che fa una comunità scientifica e intorno a questi interrogativi ancora una volta le riflessioni dei giuristi intrecciano quelle dei designer della comunicazione e di chi si occupa di progettare sistemi complessi, come informatici, matematici, psicologi cognitivisti, e filosofi.

3. TERMINOLOGIA GIURIDICA E DEFINIZIONI

Prima di procedere con un proficuo dialogo interdisciplinare, sembra utile ricordare e condividere alcune definizioni giuridiche adottate da tutti gli Stati membri dell'Unione europea con l'entrata in vigore del GDPR

dati personali: sono qualsiasi informazione riguardante una persona fisica identificata o identificabile ("Interessato/i"), direttamente o indirettamente, con particolare riferimento a un identificativo, come il nome e cognome, a un numero di identificazione, come il codice fiscale e l'indirizzo IP e il numero di targa, ai dati relativi all'ubicazione e altri identificativi online, a uno o più elementi caratteristici della sua identità fisica, fisiologica, genetica, psichica, economica, culturale o sociale (...)

dati particolari, detti anche 'sensibili': sono i dati che rivelano l'origine razziale od etnica, le convinzioni religiose, filosofiche, le opinioni politiche, l'appartenenza sindacale, quelli biometrici, o relativi alla salute, o alla vita sessuale, i dati giudiziari, relativi a condanne penali e reati, o la qualità di imputato o di indagato, il divieto od obbligo di soggiorno, le misure alternative alla detenzione, etc. (art. 4, comma 1, punto 1 e 13, 14, 15; art. 9, comma 1; art. 10 GDPR)

Per tutti questi dati vale l'ampia nozione giuridica di trattamento

trattamento: è qualsiasi operazione o insieme di operazioni, compiute con o senza l'ausilio di processi automatizzati e applicate a dati personali o insiemi di dati personali, come la raccolta, la registrazione, l'organizzazione, la strutturazione, la conservazione, l'adattamento o la modifica, l'estrazione, la consultazione, l'uso, la comunicazione mediante trasmissione, diffusione o qualsiasi altra forma di messa a disposizione, il raffronto o l'interconnessione, la limitazione, la cancellazione o la distruzione (art. 4, comma 1, punto 2, GDPR)

Il trattamento riguarderà l'Interessato

Interessato dal trattamento è la persona fisica alla quale si riferiscono i dati personali, cui la normativa (artt. 15-22 GDPR) attribuisce specifici diritti: di informazione, di accesso, di rettifica e cancellazione dei dati, di portabilità, di opposizione al trattamento, e di revoca del consenso.

Il Titolare del trattamento è chi decide gli elementi chiave dell'intera operazione: le finalità e i mezzi, ovvero il perché e il come del trattamento e li determina entrambi

Titolare del trattamento è la persona fisica o giuridica, l'autorità pubblica, il servizio o qualsiasi altro organismo che, singolarmente o insieme ad altri, determina le finalità e i mezzi del trattamento di dati personali (art 4, p. to 7 GDPR).

Il Responsabile del trattamento è una figura distinta, che tratta i dati personali a beneficio del Titolare del trattamento, senza agire sotto l'autorità o il controllo diretto del medesimo, in virtù di competenze e risorse tecniche adeguate

Responsabile del trattamento è la persona fisica o giuridica, l'autorità pubblica, il servizio o altro organismo che tratta dati per conto del titolare del trattamento (art. 4, p.to 8; art. 28 GDPR)

4. TRASPARENZA E PRIVACY BY DESIGN

In risposta alle domane formulate al § 2, una prima ipotesi è che sia possibile, oltre che auspicabile, praticare la *transparency by design* e la *privacy by design* intervenendo, sin dalla progettazione, con icone standardizzate sulle informative per il trattamento dati che si usano sia nel settore pubblico, sia nel privato, a partire dai moduli usati per raccogliere il consenso degli interessati al trattamento. Queste pratiche progettuali potrebbero rendere effettivo il principio di trasparenza poiché il trattamento dei dati personali diventerebbe “visibile” attraverso l'approccio di *human-centered design*, contribuendo a responsabilizzare il Titolare del trattamento, il Responsabile, l'Interessato. Un'altra ipotesi sembra spingersi oltre questa responsabilizzazione (*accountability*) del Titolare del trattamento e dell'Interessato, immaginando di porre tutte le persone, compresi i soggetti vulnerabili (Cuocci, 2022), nella concreta condizione di controllare il flusso dei propri dati personali, abilitandole a esercitare i diritti di accesso, rettifica, cancellazione, limitazione, portabilità e opposizione, etc. elencati nel GDPR attraverso l'implementazione di meccanismi sanzionatori di comportamenti opportunistici relativi al trattamento, ad es. attraverso la sospensione dell'attività digitale (oscuramento del sito per un determinato periodo) e l'inserimento del Titolare del trattamento in una *black list* di operatori digitali che operano con pratiche scorrette.

Pare tuttavia di poter affermare che le implicazioni di un sovra-utilizzo di dati personali, o della scelta di non anonimizzarli, oppure di trasmetterli al di fuori dell'Europa, o a ulteriori soggetti, ad es. a privati che finanziano le ricerche scientifiche, esulino dalle reali possibilità di controllo o gestione da parte degli Interessati dal trattamento, cioè delle persone. Sembra allora più opportuno agire *ex ante*, preventivamente, progettando sin dall'inizio informative privacy, moduli di consenso informato e meccanismi di interazione tra Titolare, Responsabile e Interessati dal trattamento fondati su trattamenti proporzionati e pertinenti, declinando appunto secondo proporzionalità e pertinenza il principio di trasparenza. In questo senso, il tema della trasparenza rientra nell'ambito operativo del Legal Design, per "visualizzare" le possibili molteplici implicazioni delle norme giuridiche che non si limitano a regolare i nostri comportamenti *hic et nunc*, ma svolgeranno i loro effetti nel tempo. Sempre in quest'ottica, andranno messi a fuoco strumenti e processi per restituire effettività ai diritti delle persone, puntando alla chiarezza del messaggio veicolato dalle norme tramite il coinvolgimento dei destinatari delle regole, *in primis* dei cittadini-utenti, anche con immagini, icone, fumetti, storytelling etc. Il contributo dell'esperienza maturata nell'ambito dei Creative Commons e quello metodologico del Legal Design appaiono a questo punto indispensabili.

L'osservazione per cui il design "è il processo attraverso il quale un prodotto o un servizio soddisfa i bisogni delle persone, è comprensibile ed usabile, realizza i compiti voluti e offre un'esperienza d'uso positiva e gradevole" (Norman, 2019) traslata nel mondo del diritto indica non solo l'opportunità di adottare gli approcci di *human-centered design* per migliorare l'esperienza dell'utente finale rispetto alla comprensione dei contenuti giuridici, ma anche la necessità di approfondire le questioni legate alla percezione della piacevolezza nell'esperienza del cittadino-utente che interagisce con prodotti e servizi giuridici: poiché è noto che consultare autonomamente i documenti legali, o con l'ausilio di un notaio o un avvocato,

non rappresenti un'attività del tutto piacevole, sarà cruciale tentare di renderli *user-friendly* anche sotto il profilo della piacevolezza percepita. Se sfogliare le pagine di un testo stampato è un esercizio sensoriale, anche il linguaggio che esperiamo nello spazio digitale lo è. Sarà inoltre possibile sperimentare in campo giuridico anche l'altro approccio che caratterizza le pratiche progettuali contemporanee, quello speculativo, che vede nel progettista non tanto il *problem solver*, un risolutore di problemi, quanto piuttosto il *sense maker* (Sinni 2021; Manzini, 2015), che enfatizza le implicazioni piuttosto che le applicazioni, sollecita domande e interroga la pratica progettuale su questioni etiche e di giustizia (Pasa, 2024; Pasa & Sinni 2023; Palmirani, Sapienza 2022; Sinni, 2020).

Da queste riflessioni emerge anche la necessità di proporre nuovi percorsi formativi interdisciplinari, in cui si intrecciano i saperi pratici e teorici del design e del diritto, nel solco tracciato da Margaret Hagan, Direttrice del noto *Legal Design Lab* di Stanford, e da Helena Haapio con i metodi proattivi di tradizione scandinava.

Un corollario del principio di trasparenza del GDPR è quello della *privacy by design*. L'espressione *privacy by design* è stata riconosciuta per la prima volta a livello globale nella risoluzione dei Garanti privacy alla 32^a Conferenza mondiale del 2010, e successivamente è stata usata nel GDPR con riguardo al trattamento dei dati personali (Bincoletto, 2019).

Privacy by design: Tenendo conto dello stato dell'arte e dei costi di attuazione, nonché della natura, dell'ambito di applicazione, del contesto e delle finalità del trattamento, come anche dei rischi aventi probabilità e gravità diverse per i diritti e le libertà delle persone fisiche costituiti dal trattamento, sia al momento di determinare i mezzi del trattamento sia all'atto del trattamento stesso il titolare del trattamento mette in atto misure tecniche e organizzative adeguate, quali la pseudonimizzazione, volte ad attuare in modo efficace

i principi di protezione dei dati, quali la minimizzazione, e a integrare nel trattamento le necessarie garanzie al fine di soddisfare i requisiti del presente regolamento e tutelare i diritti degli interessati. (art. 25, comma 1, GDPR)

Rimane da chiarire come si possa incorporare la ‘*privacy*’ (ricordando per inciso che “protezione dei dati personali” e “riservatezza” hanno contorni applicativi distinti: Caso, 2021, 171) nelle pratiche di progettazione “sin dall’inizio del processo progettuale”, e cioè ‘*by design*’ e come questo principio possa essere concretamente tradotto dal Titolare del trattamento, di solito un’azienda, o una istituzione pubblica (come si è detto sopra), che sviluppa prodotti o servizi basati sul trattamento di dati personali, o che tratta dati personali per svolgere le sue funzioni, a volte coadiuvato da un Responsabile del trattamento (colui che tratta i dati per conto del titolare) (cfr Considerando n. 78 del GDPR).

L’espressione, *privacy by design*, implica dunque che il trattamento dei dati personali vada progettato sin dall’inizio, e sollecita la cultura del progetto e i designer a esplorare ambiti del sapere diversi da quelli praticati tradizionalmente. Lo scopo è quello di anticipare eventuali “invasioni” della sfera dei diritti delle persone, essendo ormai assodato che le architetture tecnologiche, e soprattutto quelle digitali, che si fondano sui dati, condizionano i comportamenti degli individui e i processi decisionali delle istituzioni politiche e giuridiche (Caso, 2021, 281).

5. PRIVACY BY DESIGN E PROTOCOLLI DI RICERCA

Il regime giuridico dei dati personali va tenuto in considerazione, come dicevamo, anche nelle attività di ricerca scientifica (Guarda, 2021; Ducato, 2020), i cui contorni sono lasciati a una definizione molto ampia che comprende ogni attività, di base e applicata, anche quella finanziata da privati, atta a generare nuova conoscenza e a far avanzare lo stato dell’arte nell’interesse pubblico (art. 179, comma 1, del Trattato sul

Funzionamento dell'Unione Europea). Allo stato attuale vi si potrà ricomprendere sia ogni attività basata sul metodo scientifico (a questo proposito su metodo e metodologie scientifiche potremmo aprire un'ampia parentesi, ma non lo faremo in questa sede), sia ogni altra attività i cui standard siano fissati internamente dall'ambito disciplinare (anche sul presunto abbattimento dei confini disciplinari sarebbe da fare un inciso), sempre che sia garantita la pubblicazione condivisa dei risultati. Quest'ampiezza definitoria, tra le altre cose, potrebbe facilitare il cambio di paradigma che probabilmente in molti si attendono, il riconoscimento di un autonomo diritto alla ricerca come garanzia di sostenibilità, innovazione e giustizia, oltre tutto abbandonando l'attuale sistema di "limitazioni ed eccezioni" previsto per le attività di ricerca dal diritto d'autore dell'Unione europea (Geiger & Jütte, 2022). Come si vede, molti temi sono connessi e spesso intrecciati, rendendo il quadro giuridico di difficile comprensione anche per gli addetti ai lavori.

Segnatamente, le attività di ricerca considerate dal GDPR sono quelle di ricerca storica, statistica e scientifica (escluse le sperimentazioni cliniche, oggetto di un altro Regolamento Europeo n. 536/2014), per le quali il GDPR ha stabilito delle deroghe all'esercizio dei diritti garantiti all'Interessato del trattamento, limitandoli proprio allo scopo di favorire la ricerca e il riutilizzo dei dati, conformemente a quanto disposto dagli articoli 5 e 89, comma 1 del GDPR

attività di ricerca: Il trattamento a fini di archiviazione nel pubblico interesse, di ricerca scientifica o storica o a fini statistici è soggetto a garanzie adeguate per i diritti e le libertà dell'interessato, in conformità del presente regolamento. Tali garanzie assicurano che siano state predisposte misure tecniche e organizzative, in particolare al fine di garantire il rispetto del principio della minimizzazione dei dati. Tali misure possono includere la pseudonimizzazione, purché le

finalità in questione possano essere conseguite in tal modo. Qualora possano essere conseguite attraverso il trattamento ulteriore che non consenta o non consenta più di identificare l'interessato, tali finalità devono essere conseguite in tal modo. (art. 89, comma 1 GDPR)

Nonostante il *favor* del GDPR per i trattamenti di dati per finalità di ricerca scientifica, storica, statistica di cui si è appena detto, i protocolli di ricerca dovranno adottare il criterio del bilanciamento degli interessi in gioco al fine di non ledere la dignità, la sicurezza e l'integrità delle persone coinvolte nelle ricerche, sino a verificare di volta in volta se le ricerche implicino più rischi per il benessere psico-fisico dei soggetti (compromettendo ad es. il loro diritto alla riservatezza, all'informazione e all'autonomia decisionale) che vantaggi per l'avanzamento della conoscenza. Il bilanciamento (Giovannella, 2017) è reso ancor più complesso dai molteplici interessi in gioco che sono di diversa natura, a partire da quelli economici e politici, sino a quelli legati alla sicurezza e all'ordine pubblico, principi giuridici mutevoli nel tempo e nello spazio (Morra, Pasa, 2022), e che di volta in volta sono evidenziati nelle misure europee

[...] ostacoli alla condivisione dei dati impediscono un'allocazione ottimale dei dati a vantaggio della società. Tali ostacoli comprendono la mancanza di incentivi per i titolari dei dati a stipulare volontariamente accordi di condivisione dei dati, l'incertezza sui diritti e gli obblighi in relazione ai dati, i costi per la conclusione di contratti e l'implementazione di interfacce tecniche, l'elevato livello di frammentazione delle informazioni in silos di dati, la cattiva gestione dei metadati, l'assenza di norme per l'interoperabilità semantica e tecnica, le strozzature che impediscono l'accesso ai dati, la mancanza di prassi comuni di condivisione dei dati e l'abuso degli squilibri contrattuali

per quanto riguarda l'accesso ai dati e il loro uso (Regolamento 2023/2854 noto come *Data Act*, riguardante l'accesso equo ai dati e sul loro utilizzo).

Attualmente uno degli aspetti più controversi riguarda i rischi derivanti dall'adozione su larga scala di sistemi di intelligenza artificiale, la quale, come è noto, si addestra grazie a dati di input raccolti con il cd. *Text and Data Mining* (TDM), un processo massivo di reperimento dati, compresi i dati personali e la sottocategoria dei dati particolari, su cui si basa l'analisi computazionale automatizzata dei contenuti digitali. Considerata dunque l'estrazione di testo e dati, intesa come

estrazione di testo e dati: qualsiasi tecnica automatizzata volta ad analizzare grandi quantità di testi, suoni, immagini, dati o metadati in formato digitale con lo scopo di generare informazioni, inclusi modelli, tendenze e correlazioni (definizione contenuta nell'art. 70 ter, comma 2, della Legge italiana sul diritto d'autore n. 633/1941 e successive modifiche, che traspongono anche la Direttiva europea sul diritto d'autore, n. 2019/790)

essa potrà generare minacce gravi e concrete per le persone, e pertanto alcune pratiche di intelligenza artificiale saranno vietate. Questi divieti comprendono

sistemi di categorizzazione biometrica che utilizzano dati particolari o sensibili (es. convinzioni politiche, religiose, filosofiche, orientamento sessuale, razza) per classificare le persone in base ad attributi o caratteristiche sensibili o basati sulla deduzione di tali attributi o caratteristiche;
raccolta non mirata (con esenzioni per le forze dell'ordine nelle ipotesi di commissione gravi reati) di immagini facciali da Internet o filmati CCTV per creare

database di riconoscimento facciale;
riconoscimento delle emozioni sul posto di lavoro e nelle istituzioni educative;
punteggio sociale basato sul comportamento sociale o sulle caratteristiche personali;
sistemi di intelligenza artificiale che manipolano il comportamento umano per aggirare l'autonomia decisionale;
sistemi di intelligenza artificiale utilizzati per sfruttare le vulnerabilità delle persone (per età, disabilità, situazione sociale o economica);
i divieti non si applicano ai sistemi di IA destinati a essere utilizzati per scopi terapeutici approvati sulla base del consenso di chi è esposto a tali tecniche (art. 5 Proposta di Regolamento sull'Intelligenza Artificiale, secondo gli emendamenti n. 215-231 del Parlamento europeo, P9_TA(2023)0236).

Gli atenei e gli istituti di ricerca negli ultimi anni si sono dotati di *Comitati etici* che supportano i ricercatori nello sviluppo di protocolli di ricerca rispettosi di tali normative. Nel 2017, l'ateneo Iuav, ad es., ha previsto la costituzione del *Comitato etico per la ricerca* e in seguito adottato il *Codice per il trattamento e la protezione dei dati personali* interno. Il *Comitato etico*, attraverso pareri obbligatori per i progetti di ricerca europei (ormai anche per gran parte dei progetti nazionali), supporta la comunità degli studiosi in particolare nelle attività di ricerca che trattano dati personali e che, dunque, devono assicurarsi di non violare le norme del GDPR: così le ricerche che raccolgono dati personali, tra il resto, attraverso interviste, osservazioni, questionari, focus group, registrazioni audio-video o ogni altra attività che presuppone un trattamento dati, anche ai fini di archiviazione e/o indagine storica; le ricerche che hanno lo scopo di misurare segnali e parametri fisiologici, che attuano test di validazione di nuovi dispositivi, di misurazione o di intervento in vari settori dell'architettura, ingegneria, e del

design di prodotto, di comunicazione e degli interni; che trattano questi dati a supporto della falsificabilità empirica delle ipotesi da cui le stesse ricerche prendono avvio. In pratica, quasi ogni ricerca e gran parte della didattica che svolgiamo si caratterizzano per attività più o meno intense di trattamento di dati personali e/o particolari, che richiedono di trovare quel delicato punto di equilibrio tra la protezione della dignità, integrità e autodeterminazione delle persone coinvolte nelle ricerche e l'avanzamento dei saperi (Dichiarazione di Helsinki, 1964 e successive modifiche), attraverso l'accesso e il riutilizzo di dati ai fini di ricerca scientifica, storica o a fini statistici, come appunto recita l'art. 89 GDPR, che il Garante privacy italiano ha tradotto nelle "Regole deontologiche per trattamenti a fini statistici o di ricerca scientifica" del 2019.

In Europa, infatti, ricerca e innovazione si orientano nel rispetto dei valori e dei diritti fondamentali riconosciuti nelle Carte e nei Trattati, nazionali ed europee, che ne garantiscono copertura costituzionale (cioè al più alto livello dell'ordinamento) e impongono a tutte le istituzioni di realizzarli, a tutela della dignità della persona (Rodotà, 2012). Quest'ultima nozione è riconosciuta quale elemento strutturale e portante della cultura giuridica europea contemporanea, risalta come principio giuridico sotteso agli accordi e alle regolamentazioni europee ed è sancita con convinzione anche dalla Corte di Giustizia europea in varie pronunce. Nello specifico, una sua declinazione, la tutela dei dati personali, è riconosciuta come diritto fondamentale sia nella Carta dei diritti dell'Unione Europea (art. 8), sia nel Trattato per il funzionamento dell'Unione Europea (art. 16).

In definitiva i dati occupano spazio, risorse, tempo, si perdono facilmente o vengono sottratti come si evince dai fatti di cronaca; essi sono pur sempre indispensabili strumenti per attuare quello "spazio europeo della ricerca nel quale i ricercatori, le conoscenze scientifiche e le tecnologie circolano liberamente" che l'Unione europea intende realizzare (art 179 Trattato sul Funzionamento dell'Unione Europea) anche attraverso il riconoscimento della scienza aperta (*open science*). Nonostante l'assiduo

lavoro di disseminazione delle varie associazioni, a partire da Allea (All European Academies), RDA (Research Data Alliance), Open Science-Italia e Open Archives Initiative, SPARC e AISA (Associazione italiana per la promozione della scienza aperta) per menzionarne solo alcune, questa idea non è ancora patrimonio comune degli studiosi. La scienza aperta si fonda sulla condivisione della conoscenza, un bene non rivale che favorisce, al contempo, un “comunismo delle idee” e una “virtuosa concorrenza delle idee”, beninteso se si promuove la ricerca pubblica (Pagano, 2021), e non solo quella che favorisce i monopoli intellettuali privati. Così anche nell’approccio FAIR ai dati

FAIR acronimo inglese che sta per *Findable, Accessible, Interoperable e Reusable*, i dati cioè devono essere reperibili, accessibili, interoperabili, riutilizzabili, in modo da agevolare il loro riutilizzo nella produzione di nuova conoscenza, quando ciò sia possibile. (FAIR Guiding Principles, 2016)

dovrà trovare accoglimento una robusta consapevolezza circa l’utilizzo misurato, responsabile e pertinente dei dati, soprattutto di quelli personali e particolari, secondo il principio di proporzionalità e il bilanciamento di interessi di cui si è detto. Non sempre sarà possibile trovare il punto di equilibrio: in determinate condizioni, per esigenze giuridiche o etiche, i dati andranno protetti. In questi casi a poco servirebbero le icone standardizzate; si potrebbe contare invece sull’intervento della *privacy by design* con l’introduzione, sin dalla progettazione, di requisiti per l’accessibilità (a partire dalla richiesta di autorizzazione all’accesso dei dataset), della descrizione accurata attraverso metadati appropriati, eccetera.

6. COMPLESSITÀ DELLE FONTI E TENTATIVO DI SINTESI

A causa dell’intreccio di fonti normative di diverso livello, nazionali e sopranazionali, primarie e secondarie, *hard law* e

soft law, codici di condotta, codici deontologici e linee guida anche il semplice intento di informare chi sta leggendo queste brevi note su che cosa sia il cd. “spazio comune europeo sui dati” diventa questione complessa.

Nonostante il sistema appaia, a prima vista, piuttosto semplice, in quanto è essenzialmente bipartito tra dati personali (con la sottocategoria dei dati particolari detti anche “sensibili”), da un lato, e dati non personali, dall’altro (Comandè, 2022; Graziadei, 2021) esistono molte fonti europee primarie e vincolanti, con profili che si sovrappongono

I. Regolamento n. 2016/679, più volte citato come GDPR, e la Direttiva n. 2002/58 relativa alla vita privata e alle comunicazioni elettroniche (e successive modifiche);

II. Direttiva n. 2016/1148 sulla sicurezza delle reti e dei sistemi informativi;

III. Direttiva n. 2019/1024 sull’apertura dei dati e il riutilizzo dell’informazione del settore pubblico;

IV. Regolamento n. 2022/868, noto come *Data Governance Act* o DGA, sulla Governance europea dei dati, che ha introdotto il principio dell’altruismo dei dati (*data altruism*), cioè del riutilizzo di dati da parte degli enti pubblici fondato sulla condivisione subordinata al consenso dell’interessato (nel caso di dati personali), o all’autorizzazione del titolare di quei dati (nel caso in cui i dati non siano personali) per obiettivi di “interesse generale [...] quali l’assistenza sanitaria, la lotta ai cambiamenti climatici, il miglioramento della mobilità, l’agevolazione dell’elaborazione, della produzione e della divulgazione di statistiche ufficiali, il miglioramento della fornitura dei servizi pubblici, l’elaborazione delle politiche pubbliche o la ricerca

scientifico nell'interesse generale". Quando la manifestazione altruistica concerne dati di natura personale, occorrerà che la persona interessata dal trattamento dia il relativo consenso, secondo le modalità richieste dagli artt. 7 e 8 GDPR (il tema del "consenso" non è oggetto di queste note, perché di difficile inquadramento dottrinale: per una sintesi Irti, 2021);

V. Regolamento n. 2023/2854, noto come *Data Act*, sull'accesso equo ai dati e sul loro utilizzo;

VI. altre fonti secondarie, come le *Guidelines* e le *Opinion* dell'EDPB (*European Data Protection Board*, ex-Gruppo di Lavoro WP 29), talvolta vincolanti, quando sono indirizzate alle Autorità nazionali di controllo per risolvere controversie transfrontaliere nell'applicazione del GDPR, talvolta persuasive, sotto forma di 'migliori pratiche/best practices' per promuovere un'interpretazione comune della normativa europea sulla protezione dei dati.

Ma non finisce qui. Lo spazio comune europeo sui dati si compone di altre normative settoriali, a seconda della tipologia di dati

VII. lo spazio comune europeo dei dati sanitari (Proposta di Regolamento, COM(2022) 197 final), lo spazio comune europeo dei dati per il turismo (Comunicazione della Commissione europea, 2023/C 263/01), lo spazio comune europeo dei dati sul patrimonio culturale (Raccomandazione della Commissione europea, C(2021) 7953 final), lo spazio comune europeo dei dati sulla mobilità, e così via.

Infine, di accesso e gestione dei dati si occupano, in via indiretta (paradossalmente in maniera più restrittiva rispetto al

GDPR) altre normative europee, che mirano a regolamentare questioni diverse, come il diritto d'autore, e in generale, la tutela della proprietà intellettuale

VIII. la Direttiva n. 2019/790 sul diritto d'autore e i diritti connessi nel mercato unico digitale (artt. 3 e 4) e ancor prima la Direttiva n. 2001/29 sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e diritti connessi nella società dell'informazione (art. 5(3) lettera a) intersecano il tema dei dati in relazione all'estrazione di testo e di dati (*Text and Data Mining*, cit. supra): a seconda dei soggetti (organismi di ricerca, enti di tutela del patrimonio culturale o meno) e delle finalità (di ricerca o meno, commerciali o meno, di pubblico interesse, eccetera.) l'accesso sarà considerato legittimo anche senza il consenso del titolare del diritto quando i dati sono "resi liberamente disponibili online".

Si prefigura dunque un "accesso lecito" ai dati che siano "liberamente disponibili online", e che almeno nell'ambito della ricerca scientifica saranno trattati senza raccogliere il consenso della persona interessata, ammesso di trovare un'interpretazione condivisa di che cosa voglia dire "liberamente disponibile online". Sebbene le normative europee che hanno ad oggetto il diritto d'autore (si tratta di ben 13 direttive e 2 regolamenti che armonizzano i diritti essenziali di autori, interpreti, produttori e emittenti) rimangano essenziali per garantire, attraverso un complicato sistema di eccezioni e limitazioni, la tutela e l'esercizio effettivo dei diritti riconosciuti agli autori e agli altri titolari di diritti (ad esempio, al titolare del diritto *sui generis* sulla banca dati, o al titolare dei diritti d'autore e diritti connessi nella fotografia d'autore o semplice) il compromesso raggiunto non sempre appare coerente con l'esigenza di tutela dei dati personali, o dei dati particolari. Il tasso di complessità sembra in aumento da quando i tribunali italiani (ad esempio Tribunale di Venezia, 17

novembre 2022, caso Ravensburger, e Tribunale di Firenze, 20 aprile 2023, caso David di Michelangelo su GQ Italia) hanno iniziato ad applicare anche i diritti della personalità (detti “diritti personalissimi”), e tra questi il diritto al nome e all’immagine, riconoscendoli in capo ai beni culturali ai sensi degli artt. 107-108 del Codice dei beni culturali e del paesaggio (Dore, 2023; Rosati, 2023): potrebbero diventare nuovi soggetti Interessati dal trattamento nei metaversi?

Il complesso quadro regolamentare europeo sui dati dovrà poi tener conto della

IX. proposta di Regolamento sull’intelligenza artificiale, di cui si è accennato in apertura, considerato un atto fondamentale per il Green Deal europeo nella lotta globale contro il cambiamento climatico e per il rilancio dell’economia post-covid, poiché mira alla progettazione di set di dati “di alta qualità” (così si esprime la bozza di Regolamento), idonei allo sviluppo, addestramento, convalida e prova dei sistemi di IA (input data).

7. SUGGERIMENTI: UTILIZZI MISURATI, RESPONSABILI E PERTINENTI DEI DATI

L’accesso dibattito sui fenomeni noti come *datafication* (per una sintesi Pascuzzi, 2022) e *dataveillance* (Rodotà, 1973; Raley, 2013; Resta, 2014; Zuboff, 2019) non si placa. I processi tecnologici stanno trasformando ogni aspetto delle nostre vite in dati, modellano i comportamenti sino a proporre nuove configurazioni per le istituzioni politiche, dello Stato e delle sue articolazioni amministrative, riconfigurano i processi costitutivi delle democrazie e le loro regole secondo quel che è stato definito “managerialismo neoliberale” (Cohen, 2019): essi sono sul banco degli imputati.

Modelli di normatività non tradizionali stanno, dunque, occupando lo spazio giuridico poiché tutti gli ambiti in cui

esistiamo e ci muoviamo sono diventati ad alta intensità di dati e informazioni; l'attività normativa probabilmente coinvolgerà sempre più spesso partenariati pubblico-privati nell'elaborazione delle regole e nella definizione degli standard, devolvendo la responsabilità di valutarne la conformità a "revisori privati". Non è nostra intenzione discutere se ciò sia un bene o un male. In modo pragmatico, concludiamo queste riflessioni ritornando al punto di partenza, alla parola 'dato', dal latino *dātu(m)* participio passato del verbo *dāre*, 'ciò che è stato dato'. Essa sollecita vari interrogativi: chi ha dato 'ciò che è stato dato'; chi ricerca e utilizza 'ciò che è stato dato', e che cosa può farsi dire da 'ciò che è stato dato'. L'estrazione di testi e dati (TDM) attraverso processi automatizzati mette in evidenza che essi sono 'catturati' (*capta*), più che 'dati'. Cosa significa allora in questo complesso contesto "trattamento trasparente dei dati personali"?

Nuovi approcci e prospettive interdisciplinari di *transparency by design*, *ethics by design* e *privacy by design* nell'alveo del Legal Design sono il tramite per dare accesso alle culture del progetto nella tutela dei diritti delle persone; il ruolo abilitante del design favorisce istanze progettuali consapevoli e sostenibili, socialmente e giuridicamente responsabili (Sinni, 2020).

Per quel che concerne, segnatamente, le relazioni che intercorrono tra trattamento dei dati personali e gli interventi progettuali che vorremmo sempre più *ethical & equitable by design*, sembra di poter dire che non c'è ancora una cultura condivisa tra ricercatori e studiosi. Tuttavia, crediamo che le università dovrebbero investire nella formazione di nuove figure professionali capaci di intercettare le principali questioni connesse al trattamento e alla gestione dei dati, dai *Big Data* ai dati personali e particolari, al fine di promuovere anche attraverso la cultura del progetto e il design nuovi processi regolatori (Pasa & Sinni, 2024).

Ed infine, per rispondere alla domanda formulata all'inizio di queste note, se un nuovo linguaggio "potenziato" da immagini e icone possa essere d'aiuto per la comprensione delle

informative privacy, o dei moduli del consenso informato: sì, è possibile, a patto che non si ragioni su un intrinseco potenziale dell'icona in sé, ma si esplori quello delle scritture non lineari, sinsemiche, in cui la disposizione spaziale dei segni si va a comporre con quella sequenziale, dove la sintesi tra parola e immagine comunica “nella sua totalità” (Perondi, 2012; Perondi, Romei, 2013) e la scrittura si fa paesaggio (Carrada 2011). Rilevano dunque i contributi progettuali che mirano a rendere i testi normativi più chiari e leggibili intervenendo sullo spazio della pagina e la distribuzione delle parole, su caratteri, su font e glifi (Haenschen & Tamul, 2020) e in generale sulla composizione tipografica (Brumberger 2003; Tannenbaum et al., 1964). La “semplificazione” del linguaggio invocata da più parti, oltre che dalle stesse autorità garanti per il trattamento dei dati personali (ad es. di Francia, Spagna e Italia) può passare anche attraverso un miglioramento della sua “leggibilità”. Tra l'altro, la possibilità di migliorare la comprensione delle informative a norma degli artt. 13 e 14 GDPR attraverso icone standardizzate “*per dare, in modo facilmente visibile, intelligibile e chiaramente leggibile, un quadro d'insieme del trattamento previsto*”, come recita l'art. 12, comma 7 GDPR, non sembra essere un'idea vincente al di fuori del GDPR. Le istituzioni europee, infatti, nel DGA europeo sulla governance europea dei dati, nel *Data Act* sull'accesso equo ai dati e l'uso dei dati, e nella proposta di *AI Act* non menzionano le icone, ma fanno riferimento al solo principio generale di trasparenza (*transparency by design*). L'ipotesi di considerare la scrittura come una complessa manifestazione visivo-spaziale, anziché una mera trascrizione del parlato in opposizione all'immagine, permette di sfruttarne appieno il potenziale e le caratteristiche distintive. Anche i giuristi potrebbero iniziare a ragionare sulla “forma grafica del testo” e lo stesso vale per i policy maker e per chi scrive le norme: questa “forma” rappresenta l'insieme degli elementi e dei modi con cui un testo si manifesta visivamente, corrispondendo all'azione di una “composizione grafica” funzionale alla semantica del testo.

Nella costruzione del testo normativo, dunque, sarà essenziale considerare tutte le variabili legate alla composizione sinsemica e all'introduzione di elementi multimodali fin dalla sua formulazione. L'aggiunta successiva di elementi grafici, di segni, immagini e icone, senza riflettere sin dall'inizio sull'organizzazione del testo ai fini della sua leggibilità e comprensibilità, avrà un effetto puramente cosmetico. Sotto questo profilo il contributo del Legal Design potrà essere determinante.

BIBLIOGRAFIA

NdA: Tutti gli URL citati in bibliografia sono stati consultati per l'ultima volta il 9.01.2024.

- Barth, S., Ionita, D., de Jong, M. DT, Hartel, PH., & Junger, M. (2021). Privacy Rating: A User-Centered Approach for Visualizing Data Handling Practices of Online Services. *IEEE Transactions on Professional Communication*, 64(4), 354–37.
- Biagio, A., Valente, C. (2023). Tutela dei dati e IA: persona e sviluppo tecnologico nel prisma europeo e statunitense. In: Graziadei M, Timoteo M., Carpi A. (A cura di). *Chi Resiste Alla Globalizzazione? Globalismi, regionalismi, nazionalismi nel diritto del XXI secolo* (13-28).
- Bianchi, C. (2003). *Pragmatica del linguaggio*. Laterza (2 ed 2022).
- Bincoletto, G. (2019). *La privacy by design. Un'analisi comparata nell'era digitale*. Aracne.
- Bincoletto, G. (2021). *Data Protection by Design in the E-health Care Sector. Theoretical and Applied Perspectives*. Luxembourg Legal Studies, BadenBaden, Nomos Verlagsgesellschaft mbH & Co. KG.
- Bincoletto, G. (2023). Scientific research processing health data in the European Union: data protection regime vs. open data, *Journal of Open Access to Law*, v. 11, n. 2 (2023), 1-24, <https://ojs.law.cornell.edu/index.php/joal/article/view/139>.
- Brumberger, E. R. (2003). The rhetoric of typography: The persona of typeface and text. *Technical Communication*, 206-223.
- Carrada, L. (2011). *L'ordine delle informazioni: trama e ordito*, <https://blog.mestierediscrivere.com/>.
- Caso, R. (2021). *La società della mercificazione e della sorveglianza: dalla persona ai dati. Casi e problemi di diritto civile*. Ledizioni.
- Cohen, J. E. (2019). *Between Truth and Power: The Legal Constructions of Informational Capitalism*. Oxford University Press.

- Comandè, G. (a cura di) (2022). *Elgar Encyclopedia of Law and Data Science*. Edward Elgar Publishing.
- Cuocci, V. V. (2022). *La protezione dei dati personali dei soggetti vulnerabili nella dimensione digitale*. Cacucci.
- Datatenet (2021). Risposta alla consultazione linee guida sull'utilizzo di cookie e di altri strumenti di tracciamento, https://www.istitutoitalianoprivacy.it/wp-content/uploads/2021/02/DATA-TENET-RISPOSTA-CONSULTAZIONE_IIP.pdf.
- D'Acquisto G., Naldi, M. (2017). *Big Data e Privacy by Design*. Giappichelli.
- Dore, G. (2023). The puzzled tie of copyright, cultural heritage and public domain in Italian law: is the Vitruvian Man taking on unbalanced proportions? <https://copyrightblog.kluweriplaw.com/2023/04/06/the-puzzled-tie-of-copyright-cultural-heritage-and-public-domain-in-italian-law-is-the-vitruvian-man-taking-on-unbalanced-proportions/>.
- Ducato, R. (2020). Data protection, scientific research and the role of information. *Computer Law and Security Review*, vol. 37, <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2020.105412>.
- Ducato, R., Strowel, A. (A cura di). (2021). *Legal Design Perspectives. Theoretical and practical insights from the field*. Ledizioni
- Ducato, R., Strowel, A., Marique, E. (A cura di). (2024). *Design(s) for Law*, Ledizioni.
- Eurostat, Digital economy and society statistics - households and individuals, Data extracted in December 2023. https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Digital_economy_and_society_statistics_-_households_and_individuals#Internet_access_of_individuals.2C_2010_and_2023.
- Felzmann, H., Fosch-Villaronga, E., Lutz, C. et al. (2020). Towards Transparency by Design for Artificial Intelligence. *Sci Eng Ethics*, 26, 3333–3361 <https://doi.org/10.1007/s11948-020-00276-4>.
- Finocchiaro, G. (2019). Il quadro d'insieme sul regolamento europeo sulla protezione dei dati personali. In G. Finocchiaro (a cura di), *La protezione dei dati personali in Italia. Regolamento UE n. 2016/679 e d.lgs. 10 agosto 2018, n. 101*, Zanichelli (1-26).

- Foglia, M. (2020). Patients and Privacy: GDPR Compliance for Healthcare Organizations. *European Journal of Privacy Law & Technologies*, Special issue 2020, 43-50.
- Geiger, C., Jütte, B.J. (2022). The Right to Research as Guarantor for Sustainability, Innovation and Justice in EU Copyright Law. In T. Pihlajarinne, J. Mähönen and P. Upreti (a cura di), *Rethinking the Role of Intellectual Property Rights in the Post Pandemic World: An Integrated Framework of Sustainability, Innovation and Global Justice*. Edward Elgar. Disponibile SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4140627> o <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4140627>.
- Giovanella, F. (2017). *Copyright and Information Privacy. Conflicting Rights in Balance*. Edward Elgar.
- Graziadei, M. (2021). Commento art. 2 GDPR. In R. D’Orazio, G. Finocchiaro, O. Pollicino, G. Resta (a cura di), *Codice della privacy e data protection*. Giuffrè (129-143).
- Grice, H P. (1989). *Studies in the Way of Words*. Harvard University Press (trad. it. e introduzione di G. Moro. *Logica e conversazione. Saggi su intenzione, significato e comunicazione*, Il Mulino, 1993).
- Guarda, P. (2019). I dati sanitari. In V. Cuffaro, R. D’Orazio, V. Ricciuto (a cura di), *I dati personali nel diritto europeo*. Giappichelli (591-626).
- Guarda, P. (2021). *Il regime giuridico dei dati della ricerca scientifica*. ESI.
- Guarda, P., Bincoletto, G. (2023). Scientific Research and the Biomedical Sector. Requirements and Methods for Planning and Managing a “Data Protection by Design” Project. In Colcelli, V., Cippitani, R., Brochhausen-delius, C., Arnold, R. (a cura di), *GDPR Requirements for Biobanking Activities Across Europe*. Springer (371-382).
- Haenschen, K., Tamul, D. J, (2020). What’s in a Font?: Ideological Perceptions of Typography. *Communication Studies*, 71(2), 244-261.
- Irti, C. (2021). *Consenso “negoziato” e circolazione dei dati personali*. Giappichelli.
- Lussu, G. (1999). *La lettera uccide. Storie di grafica*. Stampa alternativa & graffiti, Viterbo http://www.tecalibri.info/L/LUSSU-G_lettera.htm.

- Maldonado, T. (1970). *La speranza progettuale. Ambiente e società*. Einaudi (nuova edizione Feltrinelli, a cura di Riccini, R., Chiapponi, M., 2022).
- Manzini, E. (2015). *Design. When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. The MIT Press.
- Morra, L., Pasa, B. (2022). Ordre Public: A Research into the Origin and Evolution of a Legal Metaphor. In Šeškauskienė I., (a cura di), *Metaphor in Legal Discourse*. Cambridge Publ., (186-223).
- Norman, D A. (1988). *The Psychology of Everyday Things* (trad di G. Noferi, *La caffettiera del masochista. Il design degli oggetti quotidiani*, Giunti, 2019).
- Pagano, U. (2021). Il capitalismo dei monopoli intellettuali, <https://eticaeconomia.it/il-capitalismo-dei-monopoli-intellettuali/>.
- Palmieri, A., Guarda, P. (2023). La condivisione dei dati della ricerca in ambito medico: tra processi globalizzati ed esigenze di tutela. In Graziadei M, Timoteo M., Carpi A. (a cura di), *Chi Resiste Alla Globalizzazione? Globalismi, regionalismi, nazionalismi nel diritto del XXI secolo* (275-292).
- Palmirani, M. (2020). Big Data e conoscenza, *Riv. di filosofia del diritto*, n. 1, 73-91.
- Palmirani, M., Sapienza, S. (A cura di). (2022). *La trasformazione digitale della giustizia nel dialogo tra discipline. Diritto e intelligenza artificiale*. Giuffrè Editore.
- Pasa, B. (2024), Diritto, Lingua e Linguaggi. Approcci sperimentali e speculativi. In Palmirani, M. (a cura di), *Legal Design* (in corso di pubblicazione).
- Pasa, B., Morra, L. (2018). Implicit Legal Norms. In Visconti, J. (a cura di). *Handbook of Communication in the Legal Sphere*. Mouton De Gruyter (141-168).
- Pasa, B., Sinni, G. (2024). New Frontiers of Legal Knowledge: How Design Prototypes Can Contribute to Legal Change. In Ducato R., Strowel A., Marique E. (a cura di), *Design(s) for Law*, Ledizioni.
- Pascuzzi, G. (2022). *Il diritto dell'era digitale*. Il Mulino.
- Perondi, L. (2012). *Sinsemie. Scrittura nello spazio*. Stampa Alternativa.

- Perondi, L., Romei, L. (2013). TestMe a work-in-progress libre font inspired by the principles of Design for All/ TestMe una font libera work-in-progress ispirata ai principi del Design for All, <https://synsemia.org/2013/06/11/font-testme/>.
- Pizzetti, F. (2021). *Protezione dei dati personali in Italia tra GDPR e codice novellato*. Giappichelli.
- Raley, R. (2013). Dataveillance and Countervailance. In Gitelman L., 'Raw Data' Is an Oxymoron (121-145). Retrieved from <https://escholarship.org/uc/item/2b12683k>.
- Resta, G. (2015), La sorveglianza elettronica di massa e il conflitto regolatorio USA/UE. *Il Diritto dell'informazione e dell'informatica*, 697-718.
- Rodotà, S. (1973). *Elaboratori elettronici e controllo sociale*, Il Mulino
- Rodotà, S. (2012). *Il diritto di avere diritti*. Laterza.
- Rosati, E. (2023). Is it a breach of the Italian Cultural Heritage Code to feature on GQ a model posing like Michelangelo's David? Yes, says Florence Court, <https://ipkitten.blogspot.com/2023/06/is-it-breach-of-italian-cultural.html>.
- Rossi, A. (2019). *Legal Design for the General Data Protection Regulation. A Methodology for the Visualization and Communication of Legal Concepts*, <https://amsdottorato.unibo.it/9060/>.
- Rossi, A., Lenzini, G. (2021). Which Properties has an Icon? A Critical Discussion on Evaluation Methods for Standardised Data Protection Iconography. *Proceedings of the 8th Workshop on Socio-Technical Aspects in Security and Trust (STAST)*, https://orbilu.uni.lu/bitstream/10993/41862/1/STAST19_FINAL.pdf.
- Sbisà, M. (2015). *Detto non detto: Le forme della comunicazione implicita*. Laterza.
- Sinni, G. (2023). Information design e data visualization al tempo della post-verità. In Casarotto L, Costa P, Fagnoni R, Sinni G (a cura di), *Il potere del dato*. Ronzani (99-119).
- Sinni, G. (2021). Speculative Design for the Public Sector. Design Fiction as a Tool for Better Understanding Public Services. In *Design Culture(s). Cumulus Conference Proceedings Roma* (4250-4262).

- Sinni, G. (2020). Designing Implications. Design Fiction as a Tool for Social Change. In Bosco A, Gasparotto S (a cura di), *Updating Values. Perspectives on Design Education*. Quodlibet.
- Tannenbaum P.H, Jacobson H.K, Norris E.L. (1964). An Experimental Investigation of Typeface Connotations. *Journalism Quarterly*, 65 - 73.
- We Are Social, in collaborazione con Meltwater: “Digital 2023” <https://wearesocial.com/it/blog/>.
- Weber, R-H. (2023). The Disclosure Dream. Towards a New Transparency Concept in EU Consumer Law. *Journal of European Consumer and Market Law*, Issue 2, 67-70, <https://kluwerlawonline.com/journalarticle/Journal+of+European+Consumer+and+Market+Law/12.2/EuCML2023018>.
- WHITE PAPER 2024, in attuazione del protocollo di intesa GPDP – Capitolo italiano di Creative Commons, “GDPR e trasparenza degli obblighi informativi: il legal design e l’approccio rivolto all’utente (in corso di pubblicazione sul sito del Garante privacy italiano).
- Zuboff, S. (2019). *The age of surveillance capitalism: The fight for a human future at the new frontier of power*. Profile Books.

FONTI NORMATIVE E SOFT LAW

- Comunicazione della Commissione “Verso uno spazio comune europeo di dati per il turismo: promuovere la condivisione dei dati e l’innovazione in tutto l’ecosistema del turismo” (2023/C 263/01).
- Dichiarazione di Helsinki, sui principi etici per la ricerca biomedica che coinvolge gli esseri umani, <https://www.gimbe.org/pagine/986/it/dichiarazione-di-helsinki>.
- Digital Europe, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/it/events/workshop-common-european-mobility-data-space> <https://mobilitydataspace-csa.eu/pillars/>.

- Direttiva n. 2001/29 sull'armonizzazione di taluni aspetti del diritto d'autore e diritti connessi nella società dell'informazione, GU L 167/10, 22.6.2001.
- Direttiva n. 2002/58 relativa alla vita privata e alle comunicazioni elettroniche (e successive modifiche), GU L 201, 31.7.2002
- Direttiva n. 2016/1148 sulla sicurezza delle reti e dei sistemi informativi, GU L 194/1, 19.7.2016.
- Direttiva n. 2019/1024 sull'apertura dei dati e il riutilizzo dell'informazione del settore pubblico, GU L 172, 26.6.2019.
- Direttiva n. 2019/790 sul diritto d'autore e i diritti connessi nel mercato unico digitale, GU L 130/92, 17.5.2019.
- FAIR Guiding Principles for scientific data management and stewardship <https://www.nature.com/articles/sdata201618>
- Linee guida dell'ex-WP29 sulla trasparenza <https://ec.europa.eu/newsroom/article29/items/622227/en>.
- Linee guida del Comitato europeo di protezione sui diritti dell'interessato, https://edpb.europa.eu/system/files/2022-01/edpb_guidelines_012022_right-of-access_0.pdf.
- Linee guida Autorità spagnola, <https://www.aepd.es/documento/guia-modelo-clausula-informativa.pdf>.
- Linee guida Autorità francese <https://www.cnil.fr/fr/information-des-personnes-la-cnil-encourage-lemploi-de-termes-plus-clairs-pour-le-grand-public#:~:text=Le%20RGPD%20indique%20que%20lorsqu'ils%20exercent%20leurs%20droits> e <https://design.cnil.fr/design-patterns/utiliser-des-icones/>.
- Linee guida Autorità italiana <https://www.garanteprivacy.it/home/docweb/-/docweb-display/docweb/9561395>.
- Proposta di Regolamento sui dati sanitari, COM(2022)197def <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/HTML/?uri=CELEX:52022PC0197>.
- Proposta di Regolamento sull'Intelligenza Artificiale, COM/2021/0206 def, ed emendamenti del Parlamento europeo, P9_TA(2023)0236 https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2023-0236_IT.html (AI ACT).

- Raccomandazione della Commissione europea sullo spazio comune europeo dei dati sul patrimonio culturale C(2021) 7953 final <https://digital-strategy.ec.europa.eu/it/news/commission-proposes-common-european-data-space-cultural-heritage>.
- Regolamento europeo n. 2016/679 sulla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali e alla loro circolazione, GU L 119/1, 4.5.2016 (GDPR).
- Regolamento 2021/522 che istituisce un programma d'azione dell'Unione in materia di salute per il periodo 2021-2027 («programma UE per la salute») (EU4Health) e che abroga il regolamento (UE) n. 282/2014, GU L 107 del 26.3.2021.
- Regolamento n. 2022/868, sulla Governance europea dei dati, e che modifica il regolamento (UE) 2018/1724, GU L 152/1, 3.6.2022 (DGA).
- Regolamento n. 2023/2854 sull'accesso equo ai dati e sul loro utilizzo GU L 2023/2854, 22.12.2023 (DATA ACT).
- Regole deontologiche per trattamenti a fini statistici o di ricerca scientifica del Garante Privacy (2019) ai sensi dell'art. 20.4 D.Lgs. 101/2018 - 19 dicembre 2018 [doc. 9069637], D.M. Giustizia del 15 marzo 2019, G.U. n. 71, 25.03.2019, che sostituiscono il Codice di Condotta allegato sub A 4 al Codice Privacy, disponibili nel sito del Garante.

3 TRASPARENZA
DEL TRATTAMENTO
E LEGAL DESIGN:
VERSO UN
APPROCCIO
COMPORIMENTALE
E DEMOCRATICO

TOMMASO FIA

PhD Researcher, European University Institute (Firenze)

Il principio di trasparenza informa numerosi campi del diritto europeo. Uno di questi è la protezione dei dati personali. In tale ambito esso comprende una serie di obblighi informativi in capo al titolare del trattamento.

Essi comportano che l'interessato/a sia reso consapevole delle operazioni di trattamento dei dati personali che lo/la riguardano. In altri termini, il principio di trasparenza è strettamente legato alla qualità formale e alla sostanza effettiva delle informazioni contenute nelle informative sulla protezione dei dati. Sviluppatisi nell'ultimo decennio, gli studi sul legal design hanno gettato luce sulle problematiche relative alle modalità di sviluppo di documenti giuridici (tra cui, appunto, le informative in materia di protezione dei dati) che possano essere capiti più facilmente dai loro destinatari, proponendo strategie e forme di partecipazione di non addetti ai lavori (Doherty, Compagnucci, Haapio, & Hagan, 2021; Haapio, Barton, & Compagnucci, 2021; Hagan, 2020). Non è un caso che le iniziative e le istanze del legal design si professino *human-centred* (Hagan, 2020) e, pertanto, dipendano in una certa misura dall'analisi attenta dei comportamenti dei soggetti cui le norme si riferiscono. Gli studi di economia comportamentale e di *law and economics* comportamentale costituiscono un ottimo punto di partenza in questo senso, in quanto consentono di stabilire l'apporto

del comportamento degli individui nelle condotte giuridico-sociali (Jolls, Sunstein, & Thaler, 1998). Dal momento che le proposte di policy associate all'economia comportamentale normativa (nel senso inglese di *normative*) si focalizzano su come orientare il comportamento individuale, le stesse possono essere considerate essenzialmente paternalistiche (Sunstein & Thaler, 2003; Thaler & Sunstein, 2003) o tecnocratiche (Liscow & Markovits, 2022).

Questo breve contributo intende esaminare le questioni giuridiche relative al principio di trasparenza del trattamento dei dati personali e al Legal Design alla luce delle risultanze dei recenti studi di *law and economics* comportamentale. In prima istanza, si analizzerà la trasparenza come principio cardine di diverse aree del diritto europeo, tra cui la protezione dei dati e il diritto dei contratti, evidenziando la comune matrice di giustizia procedurale che accomuna le varie normative in oggetto (Sezione 2). In seguito, dopo aver passato in rassegna i requisiti e le modalità informative del principio di trasparenza previsti dalle Linee Guida sulla Trasparenza del Gruppo di Lavoro Art. 29 del 2017 (di seguito le "Linee Guida") (Sezione 3), ci si soffermerà sulle disposizioni del GDPR che prevedono l'utilizzo di strumenti di Legal Design (Sezione 4). In seguito, si presenteranno gli aspetti critici e i profili problematici relativi agli obblighi di trasparenza sollevati negli studi di *behavioural law and economics*, evidenziando i profili di similitudine con il principio di trasparenza della protezione dei dati (Sezione 5). Alla luce di questa analisi, si delinearanno alcuni spunti di soluzione ai problemi esposti. In particolare, si tratteggerà il perimetro di un approccio democratico al Legal Design, al fine di superare gli impulsi tecnocratici delle proposte più marcatamente ispirate agli studi di analisi giuseconomica comportamentale (Sezione 6).

2. I(L) PRINCIPI(O) DI TRASPARENZA NEL DIRITTO EUROPEO E QUESTIONI DI GIUSTIZIA PROCEDURALE

Il principio di trasparenza informa numerose aree del diritto derivato. La pervasività della sua presenza parrebbe giustificare

un riferimento al plurale. Più correttamente, si dovrebbe parlare non di “principio”, bensì di “principi” di trasparenza che fanno riferimento a diversi ambiti del diritto derivato.

Un primo ambito in cui il principio di trasparenza assume un ruolo fondamentale è la protezione dei dati personali. Come si vedrà nella prossima sezione, gli artt. 5 e 12 ss. del Regolamento UE 2016/679 (GDPR) contengono rispettivamente un enunciato generale e gli obblighi che ne derivano per il titolare del trattamento.

Un ulteriore *locus* applicativo del principio in questione è il diritto dei consumatori. Com'è noto, a partire dagli anni Novanta del secolo scorso il legislatore europeo si è occupato di armonizzare la disciplina di diritto dei consumatori degli Stati Membri dell'Unione europea. Gran parte di tale impianto legislativo si basa su obblighi informativi in capo al professionista nei confronti del consumatore. Alcuni esempi sono gli artt. 4(2) e 5 della Direttiva 93/13/CEE sulle clausole abusive, agli artt. 6 e 7(1)(2) della Direttiva 2005/29/CE sulle pratiche commerciali sleali (scorrette), e all'art. 6(1) della Direttiva 2011/83/UE sui diritti dei consumatori.

Il principio di trasparenza è incardinato anche nella proposta di legislazione settoriale europea relativa all'intelligenza artificiale (IA). La recente bozza di Regolamento sull'intelligenza artificiale (il c.d. *AI Act*) lo annovera all'art. 13, introducendo il principio di trasparenza algoritmica per i sistemi di IA ad alto rischio. L'art. 13(1), più specificamente, prevede che i sistemi di IA ad alto rischio siano “progettati e sviluppati in modo tale da garantire che il loro funzionamento sia sufficientemente trasparente da consentire agli utenti di interpretare l'output del sistema e utilizzarlo adeguatamente” (trasparenza *by design*). Analogamente, l'art. 13(2) stabilisce che i sistemi di IA ad alto rischio debbano essere accompagnati da istruzioni per l'uso in un formato digitale o non digitale appropriato, che comprendono informazioni concise, complete, corrette e chiare che siano pertinenti, accessibili e comprensibili per gli utenti.

Nonostante le ovvie differenze contestuali, i principi di trasparenza nel diritto europeo pertengono a una relazione fra un soggetto in una posizione di superiorità informativa (il titolare del trattamento e il professionista) e un altro in stato di inferiorità (l'interessato e il consumatore). Se si vuole trovare un minimo comune denominatore fra i vari principi di trasparenza, si può affermare che tutti discendono dall'idea di giustizia procedurale. Da tempo questa considerazione è chiara agli studiosi di diritto dei consumatori. Il fine della regolamentazione che deriva dal principio di trasparenza non è tanto la protezione del "contenuto del risultato" del rapporto giuridico che si instaura fra i soggetti, bensì la procedura che porta alla formazione della relazione contrattuale. Con un certo grado di astrazione, si può dire che il dilemma di fondo del principio di trasparenza nei vari ambiti applicativi sia il seguente: è giusto che una persona, che potrebbe anche non aver letto un'informativa sulla protezione dei dati o i termini e condizioni del sito web e non sapere nulla del loro contenuto, sia vincolata o comunque subisca effetti giuridici che scaturiscono da tali atti giuridici? Le risposte a questo quesito riguardano, appunto, forme di giustizia procedurale (Wilhelmsson & Willett, 2018, p. 140).

Queste ultime si contrappongono a forme e principi di giustizia commutativa e giustizia distributiva, che hanno più a che vedere con la sostanza della relazione giuridica. Le prime riguardano l'equilibrio tra le parti che costituiscono il rapporto. Si pensi, per esempio, alle norme che mirano a riequilibrare la posizione contrattuale di un contraente rispetto a un altro, o ai diritti degli interessati di cui agli artt. 13 ss. del GDPR. I principi di giustizia distributiva riguardano invece il rafforzamento della posizione debole di una determinata categoria di consociati. Nell'ambito del diritto dei consumatori, si pensi rispettivamente alla causa di "forza maggiore sociale" in uso nell'ordinamento civilistico nei Paesi nordici (Wilhelmsson & Willett, 2018, p. 140).

3. IL PRINCIPIO DI TRASPARENZA NEL GDPR E LE MODALITÀ INFORMATIVE

L'art. 5(1)(a) del GDPR prevede che i dati personali siano trattati in modo lecito, corretto e trasparente nei confronti dell'interessato. La disposizione non specifica la portata del principio di trasparenza; nondimeno, gli artt. 12, 13 e 14 del GDPR ne definiscono i requisiti fondamentali. L'obiettivo di tali disposizioni è, analogamente a quello degli obblighi di trasparenza precontrattuale nei contratti coi consumatori, mettere l'interessato nella condizione di prestare il consenso al trattamento dei dati, o comunque, qualora si applichi un'altra base giuridica, esercitare il controllo sul proprio flusso informativo (Ducato, 2021, pp. 183–184). Pertanto, la concezione di trasparenza del GDPR è incentrata sull'interessato (*user-centred*) (Ducato, 2021, p. 192 ss.). Gli artt. 13 e 14 riguardano i contenuti degli obblighi informativi, ossia le informazioni che il titolare del trattamento è tenuto a fornire all'interessato. L'art. 12, invece, definisce le modalità di comunicazione all'interessato. Fondamentali per l'interpretazione dell'art. 12(7) sono le Linee Guida redatte dal Gruppo di Lavoro Articolo 29 e successivamente recepite dal Comitato Europeo per la Protezione dei Dati. Su di esse ci si soffermerà nel prosieguo di questa sezione.

In primo luogo, il testo dell'informativa deve essere conciso e trasparente (art. 12(1)). Rispetto al requisito della concisione, la disposizione non dà ulteriori specificazioni. Le Linee Guida chiariscono che tale requisito implica che gli interessati non siano sottoposti a sforzi legati a un eccesso informativo (Linee Guida, 2017, p. 7). Perciò, l'informativa dovrà essere chiaramente differenziata da altri documenti contrattuali, come i termini e condizioni che regolano il sito web cui l'informativa in materia di protezione dei dati fa riferimento.

Le Linee Guida, poi, richiamano il criterio dell'intellegibilità. Più specificamente, il testo dell'informativa deve essere compreso da un interessato medio facente parte del pubblico a cui è destinato. Come spiegato dall'Avvocato Generale Spuznar

nel caso Planet49,¹ l'interessato medio è "concettualmente prossimo" alla nozione di consumatore medio, e in contesti digitali complessi non può presumersi che lo stesso goda di un livello elevato di conoscenza dei sistemi di raccolta dei dati (nel caso di specie, il funzionamento dei cookie) (Ducato, 2021, pp. 194–195). L'interessato, inoltre, dovrebbe essere in grado di determinare in anticipo la portata e le conseguenze del trattamento e non deve essere colto di sorpresa in un momento successivo circa le modalità di utilizzo dei suoi dati personali. Il titolare è tenuto a menzionare anche le conseguenze che derivano dal trattamento (Linee Guida, 2017, p. 7).

L'informativa dev'essere facilmente accessibile (Linee Guida, 2017, p. 7). Il grado di accessibilità si misura sulla base delle azioni che sono richieste all'interessato per la ricerca delle informazioni. Per esempio, deve essere immediatamente evidente dove e come si può accedere a tali informazioni, fornendole direttamente o fornendo un collegamento diretto a esse.

Il linguaggio dell'informativa, poi, dev'essere chiaro e semplice. In particolare, le informazioni devono essere fornite nel modo più semplice possibile, evitando frasi e strutture linguistiche complesse. Inoltre, il titolare del trattamento è tenuto a ridurre espressioni vaghe come le proposizioni dubitative o l'utilizzo della forma passiva, strutturando i paragrafi in maniera ottimale (Linee Guida, 2017, pp. 8-10).

Le informazioni che il titolare del trattamento è tenuto a fornire possono pervenire per iscritto, oralmente o mediante altri mezzi. Nel primo caso, è importante che il metodo utilizzato si adatti al contesto e alle circostanze del caso concreto, tenendo conto delle modalità in cui titolare e interessato interagiscono (Linee Guida, 2017, pp. 11-12).

La fornitura dell'informativa non deve essere sottoposta alla corresponsione di corrispettivi economici. In particolare, il titolare del trattamento è tenuto a fornire gratuitamente

1 Caso C-673/17 *Planet49* [2019] ECLI:EU:C:2019:801.

l'informativa, senza sottoporre l'interessato a condizioni particolari (per esempio, una transazione economica o l'acquisto di un bene o un servizio commercializzato dal titolare del trattamento) affinché tale fornitura avvenga (Linee Guida, 2017, pp. 13).

Infine, regole più specifiche riguardano i minori e soggetti vulnerabili. In particolare, il titolare del trattamento, nel fornire le informazioni a interessati ascrivibili a tali categorie, dovrebbe garantire che il lessico, il tono e lo stile del linguaggio dell'informativa siano adeguati, in modo che i destinatari delle informazioni riconoscano il contenuto delle informazioni, nonché comprendano che queste siano rivolte a loro (Linee Guida, 2017, p. 10). Tale considerazione discende dal fatto che i minori potrebbero non essere adeguatamente al corrente dei rischi, delle conseguenze e del livello di protezione riguardanti i propri diritti (considerando 38, GDPR). Inoltre, se le attività coinvolgono o mirano a categorie vulnerabili come persone con disabilità o difficoltà di accesso alle informazioni, il titolare del trattamento deve tenere in considerazione queste vulnerabilità nel rispetto degli obblighi di trasparenza nei confronti di tali categorie (Linee Guida, 2017, p. 11).

Le Linee Guida favoriscono anche l'adozione di forme di presentazione delle informazioni che seguono un approccio stratificato (*layered approach*). Il primo strato informativo, cui l'interessato accede in prima battuta al momento del primo contatto col titolare del trattamento, dovrebbe includere le informazioni più importanti, ossia i dettagli sulle finalità del trattamento, l'identità del titolare del trattamento e il riferimento ai diritti dell'interessato, nonché le informazioni sul maggiore impatto del trattamento o del trattamento che potrebbe sorprendere l'interessato (Linee Guida, 2017, p. 20). Un altro modo contemplato è l'utilizzo di notifiche *push* e *pull*, che rispettivamente consentono la fornitura di informazioni sul trattamento in tempo reale (cioè quando l'interessato ha interesse a leggerle) e facilitano l'accesso alle informazioni attraverso meccanismi quali la gestione dei consensi (*dashboard*) e i tutorial "per saperne di più".

4. REQUISITI DI TRASPARENZA DEL TRATTAMENTO E LEGAL DESIGN

Le Linee Guida elencano una serie di regole e pratiche che mirano a rendere il principio di trasparenza effettivamente incentrato sull'interessato (*user-centred*) (Linee Guida, 2017, p. 5). Più specificamente, il principio di trasparenza non richiede solamente al titolare di comunicare informazioni in forma scritta o orale, ma anche di utilizzare strumenti di visualizzazione come icone e certificazioni che supportino l'interessato nella comprensione del testo (considerando 58 del GDPR). Questi strumenti rispondono alle esigenze di avvicinamento della normativa al pubblico fatte proprie dalla disciplina del Legal Design, che mira a rendere il diritto più vicino ai bisogni dei destinatari delle norme giuridiche, proponendo fra le altre soluzioni apparati di design visivo e umano-centrico, tecnologie per l'uso diffuso e forme di *policy-making* partecipative (Hagan, 2020, p. 4).

In questo senso, l'art. 12(7) del GDPR introduce elementi di novità che vanno in questa direzione, stabilendo che

le informazioni da fornire agli interessati a norma degli articoli 13 e 14 possono essere fornite in combinazione con icone standardizzate per dare, in modo facilmente visibile, intelligibile e chiaramente leggibile, un quadro d'insieme del trattamento previsto. Se presentate elettronicamente, le icone sono leggibili da dispositivo automatico.

Tale disposizione innova notevolmente rispetto alla disciplina previgente, contemplando la possibilità per i titolari del trattamento di presentare le informazioni in forma grafica al fine di evitare eccessi informativi che, come vedremo nella sezione successiva, minano la realizzazione di un'adeguata informazione dell'interessato (Rossi & Lenzini, 2021; Rossi & Palmirani, 2020, p. 65). L'art. 12(8) del GDPR prevede poi il ruolo attivo della Commissione nella redazione di codici di icone. Come

specificato dal considerando 166 del GDPR, lo sviluppo di un codice di icone deve essere incentrato su un “approccio basato sull’evidenza” e deve svolgersi alla luce di consultazioni approfondite che abbiano a oggetto le icone.

5. L’IMPORTANZA DEGLI STUDI (GIUS-)ECONOMICI COMPORTAMENTALI

Il principio di trasparenza inteso come obbligo di fornire informazioni prima dell’instaurazione di un rapporto giuridico non porta sempre agli esiti sperati. Molto spesso gli interessati non sono in grado di comprendere il funzionamento e la portata del trattamento dei dati, pur accedendo alle informazioni di cui agli artt. 13-14 del GDPR e fruendo delle modalità previste dall’art. 12. I titolari del trattamento, più o meno intenzionalmente, possono facilmente adempiere agli obblighi informativi senza però fornire un quadro informativo effettivamente adeguato agli interessati. Ciò spinge questi ultimi, pertanto, a prendere decisioni in maniera non autonoma (Efroni, Metzger, Mischau, & Schirmbeck, 2019, pp. 355–357).

Gli studi di analisi economica del diritto (*law and economics* o L&E) comportamentale in materia di trasparenza nel diritto dei contratti coi consumatori sono rilevanti per capire i profili psicologici degli interessati (Jolls et al., 1998). L’economia comportamentale ha avuto un impatto fondamentale sulla comprensione del comportamento umano, poiché ha dimostrato che le persone non agiscono in modo razionale (assunto, questo, dell’economia neoclassica), e che possono assumere comportamenti “irrazionali” o anomali. Le risultanze in tale ambito di studi valgono anche per il principio di trasparenza del trattamento.

Il parallelismo è fondato per due ordini di ragioni. In primo luogo, il principio di trasparenza nella normativa sulla protezione dei dati, come visto in precedenza, risponde alle medesime esigenze pratiche e giustificazioni teoriche della trasparenza nella normativa a tutela dei consumatori (Rossi, Ducato, Haapio, & Passera, 2019, pp. 81–87). Questo non ha solamente

importanza sul piano normativo, ma anche su uno più pratico. In particolare, termini e condizioni di siti web, la cui qualifica contrattuale è controversa (Quarta, 2020), hanno certamente natura giuridica e contenuti diversi, ma sono simili alle informative sulla protezione dei dati sotto numerosi aspetti formali. Il posizionamento sul sito web, la veste grafica e il linguaggio utilizzato riflettono quelli delle informative sulla protezione dei dati. Inoltre, alcuni titolari del trattamento spesso includono il testo dell'informativa sulla protezione dati all'interno dei termini e condizioni, violando la raccomandazione di segno opposto delle Linee Guida (p. 7).

Nella prospettiva di L&E tradizionale, l'imposizione di obblighi informativi è vista come un metodo per correggere il fallimento di mercato derivante dalla mancata lettura da parte dei consumatori delle informazioni contrattuali (Bag, 2018). Tuttavia, l'analisi economico-comportamentale del diritto evidenzia come limitarsi alla risoluzione dei malfunzionamenti informativi potrebbe non essere sufficiente, in quanto i fattori comportamentali e psicologici possono comunque prevalere sulle procedure che mirano a correggere gli aspetti della fase precontrattuale. Pertanto, la L&E comportamentale può tornare utile per la risoluzione dei problemi principali inerenti alla trasparenza che il Legal Design si prefigge di risolvere.

Le supposizioni di razionalità individuale che la L&E comportamentale si propone di sfatare ineriscono a tre ordini di problemi. In primo luogo, l'assunto di razionalità individuale che l'economia neoclassica pone alla base dell'analisi del funzionamento dei mercati è fuorviante. La realtà operativa delle operazioni di trattamento dei dati rivela, invece, che la razionalità degli interessati sia *bounded*, cioè limitata da contingenze e situazioni contestuali, quali il bagaglio culturale, l'apparato conoscitivo, gli stati emozionali e affettivi, le informazioni effettivamente a disposizione e il tempo a disposizione per la lettura e la comprensione delle informazioni. Non a caso, gli interessati si affidano a strategie precise per "farsi largo" nella giungla informativa. L'euristica, per esempio, si riferisce

a quei meccanismi mediante cui un interessato è in grado di ignorare una porzione di informazioni al fine di prendere decisioni in modo più rapido, che però possono portare a valutazioni sistematiche errate a seconda delle limitazioni personali di ciascun interessato (*bias cognitivi*) (Efroni et al., 2019, p. 356).

Un'altra questione spinosa evidenziata da studi empirici è lo scarso numero di utenti e interessati che si sofferma a leggere le informative sulla protezione dei dati e i termini e condizioni dei siti web (c.d. *no-reading problem*) (Ayres & Schwartz, 2014; Efroni et al., 2019, p. 352). Una maggiore accessibilità dei documenti giuridici non implica necessariamente che i destinatari li leggano, e questo incide sulle loro scelte successive (Bakos, Marotta-Wurgler, & Trossen, 2014). Inoltre, se le informative sono troppo lunghe e complesse, come accade spesso, gli interessati difficilmente si impegneranno a leggerle o capirne il significato (Rossi & Lenzini, 2020, p. 6).

Un terzo e ultimo problema sono le già menzionate manipolazioni cui sono sottoposti gli interessati. Nei contratti con i consumatori, i professionisti adattano l'offerta di prodotti e servizi sulla base delle percezioni errate degli interessati. Questa pratica viene applicata anche nell'ambito della protezione dei dati. Un titolare del trattamento può prospettare all'interessato un esito negativo, quale per esempio la disattivazione dell'account, qualora l'utente scelga un'opzione maggiormente onerosa per il primo. Esempi come questo evocano *dark strategy* che rendono difficile la ricerca di informazioni sul trattamento dei dati (Efroni et al., 2019, p. 357; Rossi & Lenzini, 2020, p. 6). Questo porta alla mancanza di aspettative da parte degli utenti e alla loro incapacità di comprendere i propri diritti. Inoltre, se i rischi non vengono spiegati, le persone possono scoprire le conseguenze solo quando ormai è troppo tardi per proteggere adeguatamente i dati personali.

6. VERSO UN LEGAL DESIGN DEMOCRATICO

La L&E comportamentale offre un ottimo impianto descrittivo. Come fa notare certa dottrina più recente, tuttavia, l'analisi

degli studi economico-giuridici comportamentali può portare a soluzioni regolatrici paternalistiche (Sunstein & Thaler, 2003; Thaler & Sunstein, 2003) e tecnocratiche. In particolare

[n]ormative BLE's [behavioural law and economics's] current failings [...] stem from its technocratic impulses, which call for experts to deploy BLE's descriptive insights to choose how to manipulate ordinary behavior away from people's revealed preferences and in service of their true preferences. It is the technocratic turn that exposes normative BLE to distortions based on economists' private, undefended, and unusual moral and political preferences (Liscow & Markovits, 2022, p. 1228).

Nell'ambito del Legal Design, le istanze degli studi giuseconomici comportamentali potrebbero tradursi in una prospettiva solo formalmente *user-centred*, ma sostanzialmente *top-down*, verticistica e, in definitiva, tecnocratica. Un esempio di questa visione è il tentativo di sviluppare icone esplicative delle informative in materia di protezione dei dati (art. 12(7) del GDPR) che siano universalmente riconosciute e impartite agli interessati. Come spiegato da Rossi e Palmirani

[w]hat seems beyond doubt is that it will be almost impossible to produce an icon set that will be considered perfectly representative of data protection concepts (ie that is highly semantically transparent) and which will be effortlessly recognised by everybody (Rossi & Palmirani, 2020, p. 82).

Liscow e Markovits avanzano una proposta interessante di democratizzazione della *law & economics* comportamentale. È fondamentale non sostituirsi alle persone nelle loro scelte, bensì mettere nella condizione di riconoscere i propri pregiudizi (*bias*) personali e di prendere le loro decisioni una volta che hanno compreso se stesse (Liscow & Markovits, 2022, p. 1228).

Questa riflessione, adattata alla materia di nostro interesse, ha una serie di implicazioni che contribuiscono alla costruzione di un Legal Design non solo *user-centred*, ma anche democratico. Anzitutto, occorre incoraggiare l'interazione fra la prospettiva degli esperti e le esigenze dei destinatari. Sicuramente l'approccio partecipativo sposato dal considerando 166 del GDPR, che prevede che la Commissione ricorra ad "adeguate consultazioni, anche a livello di esperti", e la prospettiva *user-centred* delle Linee Guida vanno nella direzione giusta. Pure le proposte di partecipazione evidenziate negli studi di Legal Design rilevano a tal fine (Doherty et al., 2021, p. 2). Il fine ultimo, tuttavia, è quello di mettere gli interessati "in the driver's seat", dando loro la possibilità di assumere il comando delle proprie scelte alla luce delle risultanze degli studi economico-comportamentali (Liscow & Markovits, 2022, p. 1228). Un'ulteriore strategia in questo senso può essere quella di valorizzare il nesso tra trasparenza e consenso informato, includendo nel set di informazioni di cui agli artt. 13 e 14 del GDPR anche quelle sui rischi e sulle possibili conseguenze del trattamento. Questa, peraltro, sembra pure essere la strategia già avallata dalle Linee Guida (p. 7).

In secondo luogo, il Legal Design nell'ambito della protezione dei dati dovrebbe cercare di affrontare le situazioni di disuguaglianza in cui gli interessati versano. Come dimostrano gli studi economici comportamentali, non necessariamente tutti gli interessati hanno lo stesso bagaglio di conoscenze ed *expertise*. Questo può essere determinato anche dalla situazione socioeconomica in cui si trovano. Interessati aventi un deficit cognitivo si trovano in una posizione diversa rispetto a interessati che non presentano difficoltà di comprensione, per esempio. La loro abilità di capire le implicazioni e le conseguenze derivanti dal trattamento saranno necessariamente diverse. Un approccio democratico al Legal Design dovrà farsi carico di queste considerazioni, cercando di tradurle in strategie operative per la risoluzione di problemi pratici legate alle situazioni di disuguaglianza socioeconomica degli interessati.

BIBLIOGRAFIA

- Ayres, I., & Schwartz, A. (2014). The No-Reading Problem in Consumer Contract Law. *Stanford Law Review*, 66(3), 545–609.
- Bag, S. (2018). *Economic Analysis of Contract Law: Incomplete Contracts and Asymmetric Information*. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-65268-9>.
- Bakos, Y., Marotta-Wurgler, F., & Trossen, D. R. (2014). Does Anyone Read the Fine Print; Consumer Attention to Standard-Form Contracts. *Journal of Legal Studies*, 43(1), 1–36.
- Doherty, M., Compagnucci, M. C., Haapio, H., & Hagan, M. (2021). A new attitude to law's empire: The potentialities of legal design. In M. Corrales Compagnucci, H. Haapio, M. Hagan, & M. Doherty (Eds.), *Legal Design: Integrating Business, Design and Legal Thinking with Technology* (1–8). <https://doi.org/10.4337/9781839107269.00008>.
- Ducato, R. (2021). Spaces for Legal Design in the European General Data Protection Regulation. In R. Ducato & A. Strowel (Eds.), *Legal Design Perspectives: Theoretical and Practical Insights from the Field*. Ledizioni.
- Efroni, Z., Metzger, J., Mischau, L., & Schirmbeck, M. (2019). Privacy icons: A risk-based approach to visualisation of data processing. *European Data Protection Law Review*, 5(3), 352–366. <https://doi.org/10.21552/edpl/2019/3/9>.
- Haapio, H., Barton, T. D., & Compagnucci, M. C. (2021). Legal design for the common good: Proactive legal care by design. In M. Corrales Compagnucci, H. Haapio, M. Hagan, & M. Doherty (Eds.), *Legal Design: Integrating Business, Design and Legal Thinking with Technology*. <https://doi.org/10.4337/9781839107269.00011>.
- Hagan, M. (2020). Legal Design as a Thing: A Theory of Change and a Set of Methods to Craft a Human-Centered Legal System. *Design Issues*, 36(3), 3–15. https://doi.org/10.1162/desi_a_00600.

- Heeks, R., & Shekhar, S. (2019). Datafication, development and marginalised urban communities: an applied data justice framework. *Information Communication and Society*, 22(7), 992–1011. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2019.1599039>.
- Jolls, C., Sunstein, C. R., & Thaler, R. (1998). A Behavioral Approach to Law and Economics. *Stanford Law Review*, 50(5), 1471–1550. <https://doi.org/10.2307/1229304>.
- Liscow, Z. D., & Markovits, D. (2022). Democratizing Behavioral Economics. *Yale Journal on Regulation*, 39, 1217–1290. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4012996>.
- Quarta, A. (2020). *Mercati senza scambi. Le metamorfosi del contratto nel capitalismo della sorveglianza*. Napoli: Edizioni Scientifiche Italiane.
- Rossi, A., Ducato, R., Haapio, H., & Passera, S. (2019). When Design Met Law: Design Patterns for Information Transparency. *Droit de La Consommation*, 122(5), 79–121.
- Rossi, A., & Lenzini, G. (2021). Which Properties Has an Icon? A Critical Discussion on Data Protection Iconography. In T. Groß & T. Tryfonas (Eds.), *Socio-Technical Aspects in Security and Trust*. Springer.
- Rossi, A., & Lenzini, G. (2020). Transparency by design in data-informed research: A collection of information design patterns. *Computer Law and Security Review*, 37, 105402. <https://doi.org/10.1016/j.clsr.2020.105402>.
- Rossi, A., & Palmirani, M. (2020). What's in an Icon? Promises and Pitfalls of Data Protection Iconography. In D. Hallinan, R. Leenes, S. Gutwirth, & P. De Hert (Eds.), *Data Protection and Privacy: Data Protection and Democracy*. Hart.
- Sunstein, C. R., & Thaler, R. H. (2003). Libertarian Paternalism Is Not an Oxymoron. *University of Chicago Law Review*, 70(4), 1159–.
- Thaler, R. H., & Sunstein, C. R. (2003). Libertarian paternalism. *American Economic Review*, 93(2), 175–179. <https://doi.org/10.1257/000282803321947001>.
- Wilhelmsson, T., & Willett, C. (2018). Unfair terms and standard form contracts. In G. Howells, I. Ramsay, & T. Wilhelmsson (Eds.), *Handbook of Research on International Consumer Law* (2nd edn). Edward Elgar.

4 WHAT IF...? IL DESIGN SPECULATIVO PER LA PROTEZIONE DEI DATI PERSONALI

ROSSANA DUCATO

*Senior Lecturer in IT Law and Regulation, School of Law, University
of Aberdeen*

ARIANNA ROSSI

*Tecnologa di ricerca a Lider Lab, Dirpolis, Scuola Superiore Sant'Anna**

* Questo contributo è stato elaborato quando Arianna Rossi era ricercatrice a SnT, Université du Luxembourg.

Nel corso degli ultimi anni, il Legal Design si è progressivamente affermato come quel campo di studio, pratica e ricerca che applica metodologie proprie del design all'ambito giuridico al fine di rendere il diritto più accessibile (Hagan, 2016; Berger-Walliser et al., 2017; Perry-Kessarlis, 2019).

Numerosi esempi ed applicazioni sono stati sviluppati per migliorare la comprensibilità del linguaggio giuridico, supportare la negoziazione e conclusione di contratti, contribuire all'esercizio dei diritti in contesti online e offline, nonché coadiuvare l'insegnamento delle discipline giuridiche (Corrales Compagnucci et al., 2021; Ducato & Strowel, 2021; Allbon & Perry-Kessarlis, 2022). In questo tipo di applicazioni, gli approcci maggiormente utilizzati finora sono stati quelli del "design thinking" e dell'"human-centred design", cioè approcci incentrati sulla risoluzione di problemi (problem-solving) e sul trovare soluzioni ai bisogni degli utenti. Come notato in letteratura, tuttavia, tale approccio non esaurisce lo spettro delle pratiche di design e, di conseguenza, non costituisce

l'unico strumento a disposizione del legal designer (Le Gall, 2021). Il design critico, il design speculativo, il design discorsivo sono solo alcuni esempi di pratiche che vanno al di là di una visione del design legata alla creazione di oggetti e servizi in un contesto consumeristico o prettamente utilitaristico. Tali approcci sono accomunati dall'intento di incoraggiare nell'utente lo sviluppo di una riflessione critica su determinati problemi; avviare un dibattito su questioni controverse; contestare lo status quo e determinate dinamiche di potere; o contribuire al cambiamento sociale attraverso strumenti come l'immaginazione, la provocazione o l'ironia (Tharp & Tharp, 2019). In quanto approcci per alimentare il pensiero critico, essi ben si prestano ad arricchire l'armamentario intellettuale del cittadino e anche del giurista.

In quest'ottica, in un precedente lavoro (Rossi et al., 2022) abbiamo esplorato le potenzialità del design speculativo nel campo della protezione dei dati personali e, in particolare, il contributo che esso può fornire ai compiti delle autorità di regolamentazione in questo settore. Abbiamo così esaminato alcune pratiche adottate dalla *Commission Nationale Informatique et Liberté* (CNIL), cioè il Garante per la protezione dei dati francese, e dallo *European Data Protection Supervisor* (EDPS), ossia il Garante europeo per la protezione dei dati, nell'ambito delle loro funzioni istituzionali.

In questo contributo, ripercorreremo i punti salienti di questo precedente lavoro, fornendo alcune riflessioni preliminari sull'utilizzo del design speculativo e approcci correlati in ambito privacy.

1. OLTRE IL *DESIGN THINKING*: BREVE INTRODUZIONE AL DESIGN SPECULATIVO E AL *FORESIGHT*

Il design speculativo è un approccio che viene ricondotto al lavoro di Dunne e Raby, i quali, nella loro opera *Speculative everything* (Dunne & Raby, 2013), esplorano e mostrano come gli artefatti possano essere utilizzato a scopi speculativi per immaginare futuri alternativi. Qui il prototipo, risultato della

concezione (design), non è finalizzato a risolvere un problema concreto, ma è piuttosto un *provotipo*, uno strumento provocatorio che serve ad alimentare la speculazione, al contempo operando una riflessione critica sul presente. Il design speculativo è, infatti, “commonly presented as near- or far-term ‘what if’ artefacts and scenarios that seek popular reflection and debate about the extent to which sociomaterial or sociotechnical futures and alternatives it presents are desirable or not” (Tharp & Tharp, 2019, p. 86).

A tal proposito, un lavoro molto interessante ai fini di questo contributo è costituito da *Belief Systems* di Bernhard Hopfengärnter. In questo progetto, l'autore costruisce sei scenari di un futuro distopico in cui le tecnologie di riconoscimento delle emozioni sono impiegate su larga scala in molti ambiti della nostra vita quotidiana (Hopfengärtner, 2009). In uno scenario, ad esempio, un distributore automatico confeziona il prodotto “desiderato” dall'utente, fuor di metafora, a scatola chiusa sulla base dell'elaborazione delle micro-espressioni facciali dello stesso quando esposto ad una velocissima carrellata di immagini di una serie di oggetti. Oppure, ancora, degli schermi dislocati per la casa vengono utilizzati per mascherare emozioni come il disprezzo, applicando un filtro facciale alle coppie in difficoltà e contribuendo a ridurre il numero di divorzi. O, per liberarsi dal giogo della lettura delle emozioni, in uno scenario estremo, un utente si allena con uno strumento a impulsi elettrici per controllare le proprie micro-espressioni facciali, evitando così di essere “interpretato” dai sistemi di riconoscimento. Questi scenari, creati nel 2009, ci proiettano in un futuro distopico, ma non inverosimile, in cui i dati biometrici a disposizione di enti pubblici e privati vengono utilizzati per profilare e fornire servizi agli utenti. Per questo, il fare esperienza di questi design ci incoraggia a prendere coscienza ed esplorare in modo tangibile ipotetici rischi, pericoli o chine scivolose introdotte da una tecnologia particolarmente invasiva della nostra sfera personale. Tali riflessioni sono quantomai preziose in un periodo

in cui nell'Unione Europea si dibatte della regolamentazione più appropriata per i sistemi di riconoscimento delle emozioni nella proposta di regolamento sull'intelligenza artificiale (*AI Act*).

Quanto agli strumenti del design speculativo, esso attinge anche da campi limitrofi. Ad esempio, una tecnica particolarmente utilizzata è quella della *design fiction*. Quest'ultima – spesso impiegata nell'ambito degli studi di scienze e tecnologia per immaginare visioni alternative del presente e del futuro (Tharp & Tharp, 2019, p. 87) – usa strumenti narrativi come, ad esempio, storie brevi, video, fumetti o pastiche di contributi accademici.

Il design speculativo trae ispirazione anche dagli studi sul futuro, ossia quel campo interdisciplinare che indaga in maniera sistematica lo sviluppo di futuri possibili, probabili e desiderabili (Sardar, 2010; Andersson, 2018). All'interno di quest'ambito di studi, il *foresight* è uno degli strumenti maggiormente utilizzati da organizzazioni che operano in ambito pubblico. Attraverso la creazione di scenari e l'utilizzo di tecniche come l'*horizon scanning*, il *foresight* mira a raccogliere ed elaborare dati, informazioni, tendenze, idee su come il futuro potrebbe dispiegarsi al fine di supportare il processo decisionale dei legislatori e *policy-makers* (Habegger, 2010, p. 50). Non a caso tali strumenti sono già utilizzati dall'Unione Europea, dall'OCSE (Organizzazione per la Cooperazione e lo Sviluppo Economico), dalle Nazioni Unite, o da alcuni governi nazionali.

Sia il design speculativo che il *foresight*, grazie a questa “logica anticipatoria” e proiezione verso il futuro, possono contribuire all'azione del legislatore per ipotizzare scenari futuribili e rendere le incertezze più visibili e afferrabili, concepire opzioni normative per far fronte ai rischi o alle opportunità offerte da tali alternative, e orientare il presente nella direzione desiderata dalla comunità, con il potenziale di aumentare così la partecipazione a tali processi decisionali (Kimbell & Vesnić-Alujević, 2020, p. 96).

Tali approcci offrono una certa attrattiva per i settori particolarmente esposti al cambiamento tecnologico, quali, ad esempio, quello della protezione dei dati personali. In questo ambito, il *foresight* e il design speculativo possono contribuire ad immaginare possibili sviluppi tecnologici futuri e le loro implicazioni giuridiche, etiche e sociali attraverso la creazione di artefatti fittizi che possono coadiuvare l'esplorazione dei rischi sollevati da queste tecnologie, la formulazione di scenari alternativi, e l'esame delle premesse di fondo di un sistema (Dunne & Raby, 2013). Inoltre, tali approcci possono orientare i futuri interventi normativi per affrontare più efficacemente le questioni prefigurate dall'avvento di tecnologie basate sullo sfruttamento intensivo dei dati personali.

2. DESIGN SPECULATIVO E FORESIGHT NEL LAVORO DELLE AUTORITÀ GARANTI PER LA PROTEZIONE DEI DATI PERSONALI

I garanti per la protezione dei dati personali sono autorità amministrative indipendenti che hanno il compito di vigilare sulla corretta applicazione e il rispetto del diritto alla privacy. Tra i loro poteri rientrano non solo funzioni di investigazione e sanzione, ma anche attività di sensibilizzazione dei cittadini e delle imprese, di consulenza e supporto agli organi legislativi con riferimento alle misure nel settore di competenza, nonché di monitoraggio di quelle tecnologie e pratiche commerciali che possono incidere sul diritto alla protezione dei dati personali degli individui. Le potenzialità del design speculativo e del foresight per il perseguimento dei propri fini istituzionali sono state colte nello specifico da due autorità europee, rispettivamente la CNIL e l'EDPS (di cui si è detto in apertura).

La CNIL ha istituito nel 2011 l'"Innovation & Foresight team", un gruppo di lavoro che si pone il compito di analizzare le questioni relative alla protezione dei dati personali sollevate dalle nuove tecnologie in un'ottica interdisciplinare. Quest'unità è infatti composta da esperti di diritto, scienze sociali, design, informatica, ingegneria, eccetera e supporta

le attività della CNIL attraverso studi empirici, report, articoli e materiale divulgativo, e attività d'impegno pubblico con rappresentanti della società civile, industrie o università (Rossi et al., 2022).

L'Innovation & Foresight team ha utilizzato nel corso degli anni lo strumento della *design fiction* come mezzo per fare del cosiddetto *backcasting* nella definizione di un futuro desiderabile per poi ideare a ritroso delle policy che possano aiutare a raggiungerlo (Rossi et al., 2022). Nel 2020, ad esempio, è stata lanciata una call aperta al pubblico dal titolo "Fragments for the future", che chiedeva di immaginare scene di vita e aspetti della protezione dei dati personali nel 2030. I partecipanti hanno così presentato dei frammenti di storie (vedi, ad esempio, Fig. 1) che poi sono state raccolte e analizzate dal LINC (*Laboratoire d'Innovation Numérique de la CNIL* – Laboratorio d'Innovazione Digitale della CNIL).

L'analisi non mirava tanto a trovare delle soluzioni ai problemi ipotizzati o a verificare la plausibilità dell'occorrenza futura di questi scenari. Piuttosto, dalla lettura dei temi in nuce dei frammenti, il gruppo di lavoro ha identificato delle questioni emergenti e delle priorità da investigare, come ad esempio: come supportare l'alfabetizzazione digitale attraverso meccanismi di solidarietà comunitaria? Quali effetti potrebbe avere il cambiamento climatico sull'utilizzo dei servizi digitali? Quali problemi e prospettive potrebbe aprire il riconoscimento del diritto alla privacy agli animali o alle piante? Come può il crescente sviluppo dell'automazione esasperare o risolvere gli ostacoli all'esercizio dei diritti? La logica individualista del design basato sull'utente contribuisce o meno a mantenere le disuguaglianze? (LINC, 2021, pp. 74-75).

Il Garante europeo per la protezione dei dati (EDPS) ha di recente avviato un'iniziativa di *foresight* nell'ambito del proprio piano strategico 2020-2024 (Rossi et al., 2022). L'EDPS, in particolare, si propone di esaminare potenziali rischi ed opportunità offerti dal progresso tecnologico per integrare la protezione dei dati fin dalla concezione e come impostazione

Offre exclusive

Modelez-vous sur
Seong-Jin Lee
K-Pop Idol PurpleR3D

Indice REP au 01/01/2032
850+

Suivez ses actions...

- Végétarienne, Non-fumeuse
- Port du casque en trottinette
- Engagement associatif
- Gestion des comptes à jour

Bénéficiez d'avantages !

- Santé
- Modes de transport
- Prévoyance
- Épargne

Consultez nos agents et retrouvez toutes nos offres de modelage sur bonaloi.fr/modelage.
Offre soumise à conditions jusqu'au 30/06/2033.

Bonaloi
ASSURANCES

Fig. 1. Estratto dalla campagna della CNIL Fragments for the future. Questa design fiction illustra un 2032 speculativo, in cui la reputazione delle persone è “data-driven” e permette di accedere a lavori e servizi. Si tratta di una pubblicità della compagnia di assicurazioni “Bonaloi”: la sua ultima offerta propone di indicizzare il proprio comportamento su quello di un idolo del K-Pop per aumentare la propria reputazione e beneficiare così di sconti sulle tariffe assicurative. Traduzione del testo francese: “Offerta esclusiva. Prendete a modello Seong-Jin Lee, idolo K-Pop PurpleR3D. Indice REP al 01/01/2032 850 +. Seguite le sue azioni... Vegetariana, non fumatrice; uso del casco sul monopattino; impegno associativo; gestione aggiornata dei profili. Beneficiate di vantaggi! Assistenza sanitaria, trasporti, pensione, risparmio. Consultate i nostri agenti e trovate tutte le nostre offerte di modellazione su bonaloi.fr/modelage. Offerta soggetta a condizioni fino al 30/06/2033” (Rossi et al., 2022).

predefinita (*data protection by design and data protection by default*) nei processi d'innovazione (EDPS, 2020).

Al fine di raccogliere dati e “segnali” su tecnologie e pratiche emergenti di particolare rilevanza per il diritto alla privacy e contribuire al dibattito sulle misure normative più appropriate che possano farvi fronte, l'EDPS ha creato la “Trend Taskforce”, un gruppo interdisciplinare di membri provenienti da varie unità dell'EDPS e indirizzate dal “Trend Coordinator”. La Taskforce ha elaborato e perfezionato una metodologia *ad hoc* – il “data protection tech sonar” – per monitorare, valutare, identificare e rivedere nel tempo un numero prestabilito di tecnologie (cinque al momento) ritenute di particolare impatto per la protezione dei dati personali nell'anno seguente (Fig. 2). Per la raccolta dei dati, il tech sonar ha accesso a una serie di importanti database tra cui: 1) Scopus, contenente circa 53 milioni di pubblicazioni scientifiche; 2) Patstat, che include 27 milioni di brevetti e domande di brevetto; 3) Cordis, che raccoglie approssimativamente 87.000 progetti finanziati dall'UE (EDPS, 2022, p. 4).

Sulla base dei dati raccolti, la Taskforce identifica le tecnologie da monitorare, tenendo conto delle prospettive di crescita e diffusione delle stesse e del loro impatto sul diritto alla protezione dei dati. Per il 2022, si è trattato di: 1) sistemi per l'identificazione della fake news; 2) valuta digitale della banca centrale; 3) metaverso; 4) apprendimento federato; 5) dati sintetici. Una volta selezionate, le tecnologie vengono affidate ad un membro della Taskforce che avrà il compito di seguirne l'evoluzione e predisporre un breve report. I risultati di questo lavoro sono poi pubblicati annualmente: ad una breve descrizione della tecnologia in esame, segue un'analisi delle sue principali implicazioni positive e negative per la protezione dei dati personali, nonché un elenco di tre pubblicazioni rilevanti sul tema e i lavori dell'EDPS ad essa correlati. Il risultato finale è un report agile, conciso ed intelligibile, fruibile anche per un pubblico di non esperti, che intende contribuire al dibattito sui rischi di alcune tecnologie emergenti e aumentare le chances delle imprese e organizzazioni di farsi “trovare pronte” di fronte al cambiamento tecnologico.



Fig. 2. Metodologia perfezionata dalla Trend Taskforce per il Data Protection Tech Sonar nel report 2022-2023 (EDPS, 2022, p. 5)

3. CONSIDERAZIONI CONCLUSIVE

Gli esempi appena menzionati mostrano l'interesse da parte di alcune autorità garanti per la protezione dei dati personali verso strumenti e metodi caratterizzati da una logica proattiva e "anticipatoria". Tanto il design speculativo che il *foresight*, infatti, hanno in comune la proiezione verso un futuro plausibile, che viene utilizzato strumentalmente per trarre delle lezioni per il presente. Il design speculativo e il *foresight*, seppur accomunati da questa tensione verso il futuro, seguono due approcci diversi: nel primo caso, come reso evidente nel progetto *Fragments for the Future* della CNIL, la *design fiction* è utilizzata come espediente intellettuale per stimolare il pensiero critico e può avere un impatto nel medio/lungo periodo (attraverso la formulazione di questioni che l'autorità potrà poi esaminare e investigare con metodi di ricerca "tradizionali"). Questo approccio non mira tanto a costruire degli scenari che potrebbero verificarsi sulla base di dati empirici, ma lascia spazio all'immaginazione per esplorare una pluralità di scenari futuribili. Al contrario, il metodo di *foresight* sviluppato dall'EDPS si rifa a tecniche consolidate di *horizon scanning* che, basate sulla raccolta ed elaborazione massiccia di dati, cercano

di carpire “segnali” che possano suggerire una determinata tendenza o evoluzione.

In entrambi i casi, si tratta di strumenti che non intendono sostituire il bagaglio di strumenti di cui i *policy-makers* dispongono per far fronte all’evoluzione di settori esposti a un rapido sviluppo tecnologico, ma possono arricchirlo.

Da un punto di vista pratico, la logica proattiva e anticipatoria – cioè l’immaginare futuri preferibili per orientare l’azione nel presente – può fornire una serie di spunti per supportare il decisore politico e altri attori nel processo di elaborazione di risposte a sfide emergenti o che si profilano ancora soltanto all’orizzonte.

Inoltre, tanto il report dell’EDPS, che in poche pagine condensa le informazioni e la bibliografia rilevante su una determinata tecnologia comunicandone rischi e opportunità in termini fruibili e accessibili a un pubblico generalista, quanto la *design fiction* utilizzata dalla CNIL contribuiscono all’educazione e consapevolezza sul diritto alla protezione dei dati personali, considerato uno dei compiti fondamentali dei garanti privacy.

Rimangono, tuttavia, una serie di questioni aperte. In particolare, studi futuri dovrebbero verificare in concreto se e fino a che punto il design speculativo possa contribuire ad aumentare la partecipazione pubblica ai processi di elaborazione di policy. O, ancora, sarà rilevante interrogarsi sul come i contributi dei soggetti partecipanti possano essere tradotti in risultati a beneficio del *policy-maker*, essendo il frutto della speculazione, ossia uno sforzo soggettivo e non necessariamente replicabile o esatto. O, sarà importante concentrarsi sul “se” gli interventi di design speculativo possano essere valutati nel breve/medio/lungo periodo e, nel caso, secondo quali metriche. L’utilizzo di tali metodi da parte delle autorità per la protezione dei dati personali è ancora agli inizi. Pertanto, una valutazione della loro utilità e degli effetti sulle attività e pratiche di tali entità si rende quanto mai necessaria. I segnali, però, sono incoraggianti.

BIBLIOGRAFIA

- Allbon, E., & Perry-Kessarlis, A. (Eds.). (2022). *Design in Legal Education*. Taylor & Francis.
- Andersson, J. (2018). *The Future of the World: Futurology, Futurists, and the Struggle for the Post Cold War Imagination*. Oxford University Press.
- Berger-Walliser, G., Barton, T. D., & Haapio, H. (2017). From visualization to legal design: A collaborative and creative process. *Am. Bus. LJ*, 54, 347.
- Corrales Compagnucci, M., Haapio, H., Hagan, M. D., & Doherty, M. (Eds.). (2021). *Legal Design: Integrating Business, Design and Legal Thinking with Technology*. Edward Elgar Publishing.
- Darby, A., Whicher, A., Tseklevs, E., & Turner, N. (2015). *Protopolicy design report: Using design fiction to negotiate political questions*.
- Ducato, R., & Strowel, A. (Eds.). (2021). *Legal Design Perspectives*. Ledizioni. <https://zenodo.org/record/5710846#.YhkT8ejP2M8>
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative everything: Design, fiction, and social dreaming*. MIT press.
- EDPS. (2020). *Shaping a Safer Digital Future: A New Strategy for a New Decade*. https://edps.europa.eu/press-publications/publications/strategy/shaping-safer-digital-future_en.
- EDPS. (2022). *Tech Sonar 2022-2023 Report*. https://edps.europa.eu/system/files/2022-11/22-11-10_techsonar_report_22_23_en.pdf
- Habegger, B. (2010). Strategic foresight in public policy: Reviewing the experiences of the UK, Singapore, and the Netherlands. *Futures*, 42(1), 49–58.
- Hagan, M. D. (2016). *Law By Design*. <https://lawbydesign.co/>.
- Hopfengärtner, B. (2009). <https://berndhopfengaertner.net/projects/belief-systems/>.
- Kimbell, L., & Vesnić-Alujević, L. (2020). After the toolkit: Anticipatory logics and the future of government. In *Policy Design and Practice* (Vol. 3, Issue 2, 95–108). Taylor & Francis.

- Le Gall, A. (2021). Legal Design beyond Design Thinking: Processes and effects of the four spaces of design practices for the legal field. In R. Ducato & A. Strowel (Eds.), *Legal Design Perspectives: Theoretical and Practical Insights from the Field*. Ledizioni.
- LINC. (2021). *Protéger la vie privée en 2030. Une exploration prospective et spéculative*. https://linc.cnil.fr/sites/default/files/atoms/files/linc_proteger_la_vie_privée_en_2030_-_une_exploration_prospective_et_speculative.pdf.
- Perry-Kessaris, A. (2019). Legal Design for Practice, Activism, Policy, and Research. *Journal of Law and Society*, 46(2), 185–210.
- Rossi, A., Chatellier, R., Leucci, S., Ducato, R., & Hary, E. (2022). What if data protection embraced foresight and speculative design? *DRS2022 Bilbao*. <https://doi.org/10.21606/drs.2022.681>.
- Sardar, Z. (2010). The Namesake: Futures; futures studies; futurology; futuristic; foresight—What’s in a name? *Futures*, 42(3), 177–184. <https://doi.org/10.1016/j.futures.2009.11.001>.
- Tharp, B. M., & Tharp, S. M. (2019). *Discursive design: Critical, speculative, and alternative things*. MIT Press.

5 LA RICERCA INTERDISCIPLINARE TRA DIRITTO, DESIGN E INFORMATICA PER COMBATTERE I DARK PATTERN

ARIANNA ROSSI

*Tecnologa di ricerca, Lider Lab, Dirpolis, Scuola Superiore Sant'Anna**

* Questo contributo è stato elaborato quando Arianna Rossi era ricercatrice a SnT, Université du Luxembourg.

Questo articolo presenta come l'interdisciplinarietà, e cioè la collaborazione tra competenze e metodi diversi e complementari, diventi imprescindibile per risolvere le sfide che ci vengono poste dallo sviluppo delle tecnologie moderne e dalla loro applicazione in vari ambiti della società.

Questo breve contributo presenta una selezione dei risultati delle attività di ricerca portate avanti all'Università di Lussemburgo nell'ambito del progetto "DECEPTICON: Deceptive Patterns Online"¹, finanziato dal Fondo Nazionale delle Ricerche lussemburghese (FNR) e svolto in collaborazione con il centro di ricerca LIST. La ricerca svolta nell'ambito del progetto DECEPTICON si fonda sulla collaborazione tra esperti in informatica e diritto del gruppo di ricerca IRiSC (Interdisciplinary Research Group in Socio-Technical Cybersecurity) del centro di ricerca SnT e esperti in psicologia

¹ <https://irisc-lab.uni.lu/deceptive-patterns-online-decepticon-2021-24/>

sperimentale e design UX/UI (User Experience/User Interface) afferenti al gruppo di ricerca di interazione uomo-macchina (*Human-Computer Interaction*), e si avvale anche del supporto di esperti in standardizzazione e in ingegneria della privacy (*privacy engineering*) del LIST.

1. I *DARK PATTERN* COME ELEMENTI DI MANIPOLAZIONE ONLINE

Negli ultimi anni, in vari domini e settori si nota una crescente attenzione rivolta alla determinazione delle strategie di manipolazione ampiamente utilizzate in ambiente digitale e delle soluzioni per arginarne gli impatti negativi su individui e società. Il tema dell'autonomia decisionale degli individui e degli elementi che la possono condizionare è ampiamente discusso per quanto riguarda la facile influenzabilità degli utenti dei social media attraverso messaggi altamente personalizzati (vedi il caso Cambridge Analytica; Isaak and Hannah, 2018) e la disinformazione in rete. Similmente, la manipolazione online è un tema caldo nel dominio della sicurezza informatica, dove le strategie di ingegneria sociale sono sempre più spesso associate agli attacchi alle risorse e alle infrastrutture tecniche al fine di aumentarne l'efficacia.

Correlati a tali casi di manipolazione digitale sono i cosiddetti *dark pattern*, tradotti in italiano come “modelli di progettazione ingannevoli” (Garante per la Protezione dei Dati Personali, n.d.), ma a cui noi ci riferiremo all'interno di questo contributo anche con l'espressione design manipolatori o ingannevoli. I *dark pattern* sono elementi di design dell'interfaccia che influenzano le scelte degli utenti e li spingono tramite l'inganno o la costrizione a prendere delle decisioni che non sono nel loro interesse, ma che arrecano vantaggio al servizio che li adotta (traduzione nostra da originale proposto da Mathur et al., 2019). L'applicazione di tali modelli ai servizi digitali ha l'effetto di spingere gli individui a spendere più del necessario per un prodotto o un servizio; a fornire i propri dati personali in modo inconsapevole, spesso per finalità di

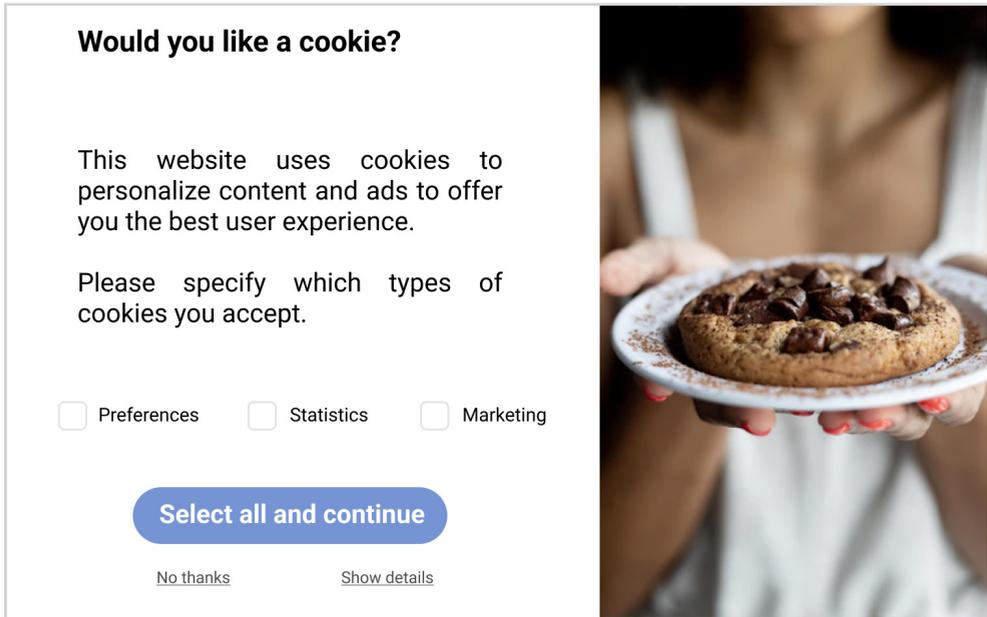


Fig. 1. Un esempio di interfaccia contenente tre possibili dark pattern realizzati attraverso elementi grafici e linguistici. Realizzata da Sophie Doublet, Università di Lussemburgo

marketing; o a trascorrere tempo su determinate piattaforme o applicazioni. I *dark pattern* sono facilmente riconoscibili nel design delle interfacce grafiche e sono diventati tristemente famosi poiché usati massicciamente nei banner cookie onnipresenti sui siti web con lo scopo di influenzare gli utenti a fornire il proprio consenso al tracciamento pubblicitario (Utz et al., 2020; Nouwens et al., 2020; Santos et al., 2021).

In figura 1 appare chiaro come l'opzione per accettare tutti i cookie e continuare la navigazione sia molto più visibile delle altre opzioni in cui si può esprimere il rifiuto ai cookie o gestirli in maniera più granulare. L'asimmetria tra le scelte disponibili può spingere gli utenti a selezionare l'opzione più visibile, che in questo caso corrisponde a quella più invasiva

per la loro privacy, poiché significa il consenso ai cookies di profilazione e di pubblicità mirata. Leggendo il testo, inoltre, è lecito chiedersi come possano i cookie di profilazione pubblicitaria fornire la migliore esperienza per l'utente, dato che si tratta di due funzionalità diverse. Infine, ci si potrebbe domandare quanto sia legittimo attirare l'attenzione sul lato delizioso dei cookies (intesi come biscotti) attraverso un'immagine accattivante e un titolo invitante, quando i cookie intesi nel loro senso tecnico non hanno nulla di appetitoso.

Questo esempio dimostra come i *dark pattern* possano essere realizzati tramite elementi grafici relativi alle azioni disponibili sull'interfaccia, così come tramite colori, posizionamento e immagini, ma possono anche essere presenti nelle espressioni linguistiche del testo. A volte non sono identificabili a livello di interfaccia grafica, ma sono riconoscibili solo durante lo svolgimento di una certa attività e riguardano il modo in cui azioni e processi sono progettati. Ad esempio, si può rendere lo svolgimento di un'azione più lungo e difficile di quanto sia effettivamente necessario: per restare in tema cookie, è stato notato a più riprese (Utz et al., 2019) come rifiutare il tracciamento pubblicitario richieda spesso più passaggi dell'accettarlo e quindi sia associato a un carico cognitivo maggiore, che scoraggia di fatto l'esercizio del diritto al rifiuto. Potremmo fornire numerosissimi altri esempi: nel 2022 la Commissione Europea ha dimostrato che il 96% delle applicazioni e siti web più usati dai consumatori europei contiene almeno un elemento di design manipolatorio e, spesso, una combinazione di più elementi (European Commission, 2022).

Il dibattito su come definire, identificare, classificare e quindi disciplinare la pletera di tecniche manipolatorie presenti nei servizi digitali ad oggi è molto vivo: varie tassonomie create da accademici e autorità di regolamentazione co-esistono e spesso si sovrappongono in maniera incoerente e ridondante, rispecchiando la rapida espansione di questo dominio di ricerca e pratica, anche se un primo lodevole

sforzo verso la standardizzazione di un vocabolario comune è stato da poco pubblicato dai colleghi Gray et al. (2023). Le normative europee in tema digitale approvate recentemente (ad esempio, quella sui servizi digitali² e sui mercati digitali³ o attualmente in discussione (come quella sull'intelligenza artificiale, *AI Act*) riportano svariate definizioni di *dark pattern*, dimostrando la crescente consapevolezza del legislatore della necessità di stabilire la liceità di tali pratiche. Possiamo fare eco alla definizione di *dark pattern* fornita dalla recente normativa europea sui dati⁴. Si tratta di “[t]ecniche di progettazione che ingannano i consumatori spingendoli verso decisioni che hanno conseguenze negative per loro [...] in modo da sovvertirne e pregiudicarne l'autonomia, il processo decisionale e la scelta” (Considerando 38). Nonostante non sia una definizione inattaccabile (ma rimandiamo la discussione ad altra sede), tale riferimento normativo riporta un elemento che senza dubbio accomuna i *dark pattern*, e cioè i rischi per l'autonomia decisionale dell'individuo che sta alla base della manipolazione. Ma perché i modelli di progettazione ingannevoli riescono a esercitare un'influenza sulle scelte degli utenti?

2. PERCHÉ I *DARK PATTERN* FUNZIONANO? TROVARE LE CAUSE PER CONCEPIRE SOLUZIONI APPROPRIATE
All'inizio del nostro progetto, nel 2020, al tempo in cui di *dark patterns* si parlava ancora poco, abbiamo condotto uno

2 Regolamento europeo n. 2022/2065 sui servizi digitali (Digital Services Act).

3 Regolamento europeo n. 2022/1925 sui mercati e contendibili nel settore digitale (Digital Markets Act).

4 Regolamento europeo n. 2023/2854 sull'accesso equo ai dati e loro utilizzo (Data Act).

studio sulla base di un questionario online che si proponeva di rispondere a 3 quesiti principali:

1. Le persone sono consapevoli e preoccupate dell'influenza dei *dark pattern*?
2. Le persone sono capaci di riconoscere i *dark pattern* quando li trovano nelle interfacce?
3. Le persone sono suscettibili all'influenza dei *dark pattern*, nonostante siano consapevoli della loro esistenza, preoccupate per la loro influenza e capaci di riconoscerli?

Rimandiamo a Bongard-Blanchy et al. (2021) per i dettagli metodologici e riportiamo in queste pagine solo una breve panoramica dei risultati e delle loro implicazioni. I risultati indicano che coloro che hanno partecipato alla ricerca, cioè un campione rappresentativo della popolazione britannica per età, genere e grado di istruzione, hanno consapevolezza del rischio di poter essere manipolati online, ma non sono capaci di determinare se il rischio si applica a loro personalmente e se possono subire danni concretamente. Di conseguenza non sanno se devono preoccuparsi e la preoccupazione rappresenta il primo passo per l'adozione di comportamenti di protezione. Per quanto riguarda la seconda domanda, e cioè in che misura le persone sappiano riconoscere i *dark pattern*, quasi la metà dei partecipanti allo studio è riuscita a riconoscerne 6 su 9; ma solo il 2.7% dei partecipanti li ha riconosciuti tutti. Inoltre, tale capacità varia a seconda del tipo di *dark pattern*: alcuni sono più difficili da riconoscere, ad esempio i design ingannevoli che nascondono informazioni omettendole o rendendole invisibili. Altri design manipolatori risultano invece decisamente più semplici da riconoscere, ad esempio quelli basati su elementi di scarsità (ad es. "solo tre camere disponibili sul nostro sito") che sono molto comuni nei siti web di e-commerce. Per di più, abbiamo rivelato che alcune caratteristiche personali sono associate in modo statisticamente significativo a una maggiore capacità di riconoscere i design manipolatori. Nel

nostro campione, le persone con un livello di istruzione superiore alla laurea triennale e quelle con un'età minore ai 40 anni hanno dimostrato una maggiore propensione al riconoscimento dei *dark pattern*. Infine, abbiamo investigato quanto i nostri partecipanti siano suscettibili all'influenza dei *dark pattern* e abbiamo trovato che coloro che li riconoscono più facilmente riportano di subire la loro influenza in modo minore. Ma la consapevolezza non sembra essere un fattore significativo legato a tale capacità.

Distinguere tra consapevolezza, abilità di riconoscimento e capacità di resistenza all'influenza dei *dark pattern* è funzionale alla ricerca e allo sviluppo di soluzioni appropriate. In altre parole, se il problema è la mancanza di consapevolezza della possibilità di essere manipolati, bisognerà investire nello sviluppo di soluzioni che la possano aumentare. Se il problema risiede nell'incapacità di riconoscere la presenza di *dark pattern* sui servizi digitali, allora dovremo concepire soluzioni per agevolare lo sviluppo di tale capacità. Se il problema concerne, invece, l'impossibilità di resistere all'effetto manipolatorio, si dovranno concentrare gli sforzi sul sovvertire tale incapacità. Infine, le soluzioni più efficaci potrebbero però essere quelle che si propongono di eliminare per intero la manipolazione dalle esperienze digitali. Sulla base di tale classificazione, quindi, abbiamo concepito una matrice di soluzioni possibili (Fig. 2) organizzata sull'asse verticale secondo il loro scopo, e cioè 1. aumentare la consapevolezza; 2. sviluppare il riconoscimento; 3. rafforzare la resistenza e 4. eliminare i *dark pattern*. Orizzontalmente, le possibili soluzioni sono organizzate per tipologia di intervento su un continuo che copre a un estremo quelle che agiscono sull'individuo, cioè le soluzioni educative, e, all'estremo opposto, quelle che agiscono sull'ambiente, cioè le soluzioni regolatorie, passando attraverso soluzioni tecniche e di design. La matrice presenta alcuni esempi di intervento possibili nonché spazi appositamente vuoti per invitare ricercatori ed altre parti a colmarla con soluzioni aggiuntive (cfr. anche Rossi et al., 2021).

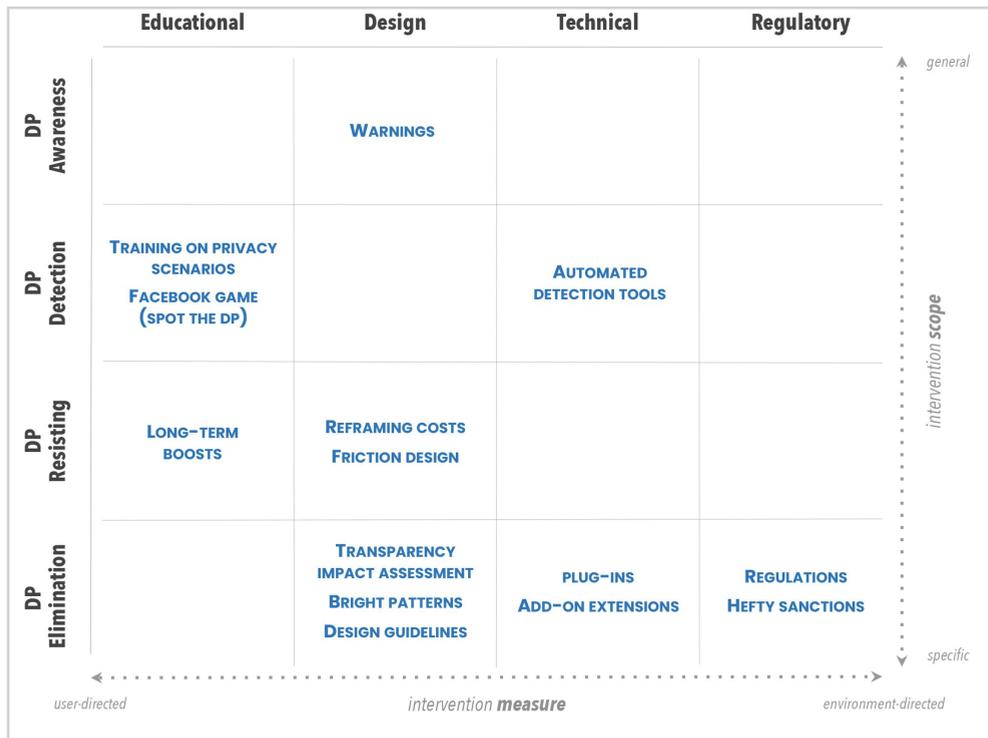


Fig. 2. La matrice che raccoglie idee di possibili soluzioni e le organizza per scopo (asse verticale) e tipologia (asse orizzontale). Pubblicato originariamente su Bongard-Blanchy et al. (2021) e Rossi et al. (2021)

3. ALCUNI INTERVENTI IN CORSO D'OPERA

Presentiamo di seguito alcuni degli interventi su cui i ricercatori del nostro progetto stanno lavorando, senza pretesa di essere esaustivi. Per di più, essendo quello dei *dark pattern* un tema che sta raccogliendo molto interesse in tutto il mondo, sappiamo con certezza che molte altre soluzioni che

non troveranno spazio in questo contributo sono in fase di sviluppo.

3.1. EDUCARE GLI UTENTI A RICONOSCERE E RISPONDERE AI *DARK PATTERN* ATTRAVERSO UN GIOCO INTERATTIVO

I giochi possono costituire uno strumento educativo che aiuta a sviluppare le capacità del singolo individuo. Assieme a una studentessa di informatica (Akinyemi, 2022) e successivamente con la squadra di interazione uomo-macchina, abbiamo sviluppato un gioco online che, fondandosi sui principi della gamificazione (Deterding et al., 2011), insegna gradualmente ai giocatori come interagire con i banner cookie per rispondere ai *dark pattern* rifiutando il tracciamento pubblicitario e la profilazione. Numerosi studi infatti dimostrano come gli utenti siano portati a dare il proprio consenso ai cookie in modo significativamente maggiore che a negarlo (Hovnik et al., 2022) e che i design manipolatori sono onnipresenti sui banner proprio al fine di spingere gli utenti ad accettare tutti i cookie, anche per scopi invadenti, senza riflettere. Ad esempio, Utz e colleghi (2019) hanno dimostrato che la quasi totalità dell'insieme dei banner che hanno analizzato all'indomani dell'entrata in vigore del Regolamento Generale sulla Protezione dei Dati Personali 2016/679 non offriva nessuna scelta agli utenti o offriva loro solo quella del consenso. Inoltre, le opzioni preselezionate di default facevano vertiginosamente aumentare il tasso di consenso. In un'altra analisi, Nouwens e colleghi (2020) hanno mostrato che l'assenza di un tasto di rifiuto facilmente accessibile, così come la presentazione di sole scelte binarie (accetta tutto-rifiuta tutto) prima di una configurazione granulare per scopi di trattamento aumenta significativamente il tasso di consenso degli utenti. In linea con altri studi empirici, queste ricerche provano che le decisioni che gli utenti sono chiamati a compiere sull'uso permissibile dei propri dati personali, che dovrebbero avere carattere libero e consapevole viste le loro importanti

implicazioni legali e personali, possono in realtà essere facilmente influenzate dal modo in cui le interfacce sono progettate e presentate all'utente.

A fronte di tali evidenze, un gioco interattivo è sembrata una soluzione adeguata per tre motivi principali: primo, per aumentare la consapevolezza degli utenti sullo scopo dei cookie, sulle loro diverse finalità e sulle opzioni di scelta presenti; secondo, per allenarli a riconoscere i tentativi di manipolazione che possono incontrare nelle loro interazioni online; e terzo, per insegnare loro a proteggersi da tali tentativi, cioè in questo caso selezionare, tra le numerose scelte possibili, la configurazione di cookie meno invasiva per la loro privacy, che corrisponde alla sola selezione dei cookie essenziali e al rifiuto di tutti gli altri (Fig. 3).

Nella sua versione corrente⁵, il gioco si sviluppa su cinque livelli in cui i giocatori devono interagire con vari banner cookie contenenti un *dark pattern*, il cui livello di difficoltà aumenta via via che si procede nel gioco. La maggior parte delle interfacce contiene reali esempi di elementi ingannevoli, ma durante lo sviluppo iterativo del prototipo, sulla base dei feedback dei giocatori che lo testavano, si è affacciata la necessità di aggiungere alcune interfacce che, seppur non basate su reali esempi, sono divertenti e quindi contrastano noia e effetti di assuefazione. Per ogni risposta corretta, il giocatore riceve un punto (raffigurato da un biscotto cookie), mentre per ogni risposta sbagliata lo perde. Ogni livello termina con delle domande bonus che presentano sia interfacce ingannevoli che non ingannevoli, dove si chiede ai giocatori di riconoscerne il carattere manipolatorio. Dopo ogni interazione con un'interfaccia, il giocatore riceve un feedback sulla sua risposta, corretta o sbagliata che sia, per chiarire la logica dietro ogni quesito e rinforzare il processo di apprendimento. Il giocatore perde quando commette 6 errori.

5 <https://scratch.mit.edu/projects/814853142>.

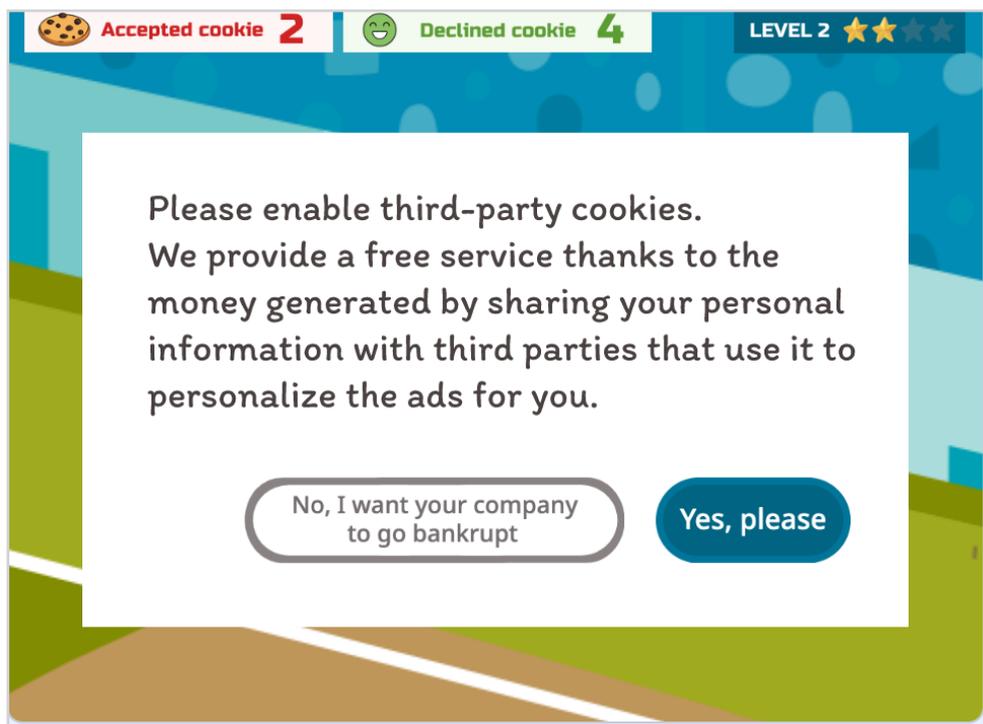


Fig. 3. Un esempio di interfaccia presentata al giocatore contenente un'istanza del cosiddetto *confirmshaming* che gioca sulle emozioni, in cui i giocatori devono cliccare sul pulsante di sinistra per non installare cookie pubblicitari. Nella parte superiore della schermata si può notare il conteggio dei punti (risposte sbagliate e corrette) e il livello

Abbiamo creato questo gioco interattivo con il linguaggio di programmazione Scratch⁶ in virtù della sua versatilità in termini di animazione, grafica e audio, e per la sua facilità

⁶ <https://scratch.mit.edu/>.

d'utilizzo, dato che non richiede competenze di programmazione e si basa sulla composizione tramite blocchi che specificano il comportamento desiderato dei personaggi. Questo lo rende anche facilmente adattabile ad altri contesti e modificabile a piacere. Abbiamo seguito un processo iterativo per la concezione, realizzazione e valutazione del gioco. Ciò significa che la studentessa che ha ideato e sviluppato il concetto inizialmente ha poi integrato nel primo prototipo i vari feedback ricevuti da esperti di *dark pattern* impiegati sul progetto e da conoscenti non esperti che lo testavano regolarmente via via che il gioco veniva elaborato. Per di più è stato messo a punto un questionario online basato su strumenti impiegati nella valutazione dei giochi educativi come EGameFlow (Fu et al. 2009) and MEEGA+ (Petri et al., 2018). Dopo aver giocato, 54 persone hanno risposto a domande riguardanti la loro esperienza di gioco (cioè la maniera in cui hanno compreso il contenuto e interagito con il gioco) e sulla loro esperienza di apprendimento (cioè se hanno capito gli scopi educativi, se sono rimasti soddisfatti del modo in cui sono stati trasmessi e se credono di poterli applicare a situazioni concrete). Sulla base di tali risposte, un secondo prototipo è stato sviluppato dal team di interazione uomo-macchina che ha apportato diversi miglioramenti sulle istruzioni di gioco, l'organizzazione dei livelli, le domande da porre agli utenti, la grafica, nonché la riconcettualizzazione della storia in termini di un gioco di softball in cui i giocatori devono colpire i "dark cookie" il più lontano possibile. Un altro studente di informatica ha anche sviluppato un badge che viene distribuito alla fine del gioco che riporta il punteggio ottenuto e che può essere usato dall'utente per esaminare i suoi errori e per controllare se la sua performance migliora nel tempo. La versione corrente del gioco deve ora essere valutata in termini di esperienza utilizzatore (UX) e di applicazione delle conoscenze a casi reali.

L'efficacia di questo intervento educativo ha però i suoi limiti e qui ne illustreremo i due principali. Primo, è lecito

chiedersi se gli individui, anche quando allenati, riescano sempre a fare scelte consapevoli sulla condivisione dei propri dati per una pleora di finalità con centinaia di terze parti ogni volta che accedono a un sito web. Essendo le scelte numerose e ripetute, e le conseguenze a breve e lungo termine poco visibili, nonché concretamente valutabili solo da chi ha una certa esperienza nel campo, la perfetta autonomia decisionale che sottende alla logica normativa per cui i cookie banner esistono può essere facilmente messa in dubbio. Il secondo motivo, ancora più importante, è che alcuni studi constatano che, indipendentemente dalle azioni che l'utente compie a livello dell'interfaccia, a volte i suoi dati personali sono comunque raccolti e condivisi con terze parti (Matte et al., 2019; Liu et al., 2023). In altre parole, le scelte degli utenti a livello di *front-end* non vengono sempre rispettate, mentre è ciò che succede nel *back-end* dei meccanismi di consenso online che conta davvero, ma resta spesso invisibile all'utente. E questa questione ci porta alla prossima soluzione che stiamo elaborando.

3.2. SVILUPPARE STRUMENTI DI RICONOSCIMENTO AUTOMATICO BASATO SU CRITERI OGGETTIVI E MISURABILI

Vista la scala di diffusione dei *dark pattern* e il fatto che non si può addossare all'individuo l'intera responsabilità di proteggersi senza prendere delle misure a livello sistemico che limitino i tentativi di manipolazione, un obiettivo importante della nostra ricerca si concentra sul loro riconoscimento, che è cruciale per diverse ragioni. In primo luogo, come accennato più sopra, esistono al giorno d'oggi molte tassonomie che raccolgono e categorizzano le tipologie di elementi manipolatori in vario modo. Tali classificazioni adottano termini, caratterizzazioni e livelli di granularità disparati, a volte anche contrastanti, senza che esista necessariamente un accordo sui criteri di classificazione e sulle definizioni delle varie tipologie. Essendo quello della manipolazione online un dominio

nato da pochi anni, questa fase di divergenza non è sorprendente ed è, anzi, da accogliere. Ciò detto, è essenziale anche convergere verso un vocabolario comune, che sia chiaro e riutilizzabile univocamente da varie discipline e vari settori, per identificare, analizzare, contrastare e regolamentare il fenomeno della manipolazione tramite elementi di progettazione, senza però includere falsi positivi o assumere un atteggiamento eccessivamente normativo. Oltre alla volontà di unificazione delle tassonomie esistenti in un'ontologia già menzionato sopra (Gray et al., 2023), un tentativo di definizione delle proprietà sufficienti e necessarie per identificare i *dark pattern* è stato portato avanti da Mathur e colleghi (2021) che hanno stabilito sei attributi: ad esempio, l'asimmetria, che si riferisce a quelle situazioni in cui tra due o più opzioni che dovrebbero essere presentate analogamente, a una viene dato un peso maggiore (ad esempio, una maggiore salienza visiva di un tasto rispetto ad un altro); e la restrizione, che indica che tra tutte le azioni che dovrebbero essere disponibili, alcune non lo sono (ad esempio nel caso di un processo di consenso dove non esiste la possibilità di rifiutare). La nostra ricerca si ascrive al tentativo di fornire delle definizioni oggettive e misurabili di tali attributi.

In secondo luogo, la definizione formale delle interfacce ingannevoli e la facilità di riconoscimento che ragionevolmente dovrebbe derivarne possono servire a determinare con più certezza e affidabilità la conformità delle interfacce digitali alle normative che proteggono gli utenti dalle pratiche scorrette e vessatorie riconosciute dalle norme a tutela dei consumatori e riguardanti la protezione dei dati. L'individuazione manuale o automatica dei *dark pattern* e la loro distinzione da pratiche lecite o comunque non problematiche è fondamentale per un'applicazione corretta della normativa vigente, e quindi, in ultima istanza, per la promozione di servizi digitali rispettosi e sicuri per gli utenti. Ciò detto, data l'elevata diffusione dei design ingannevoli in tutti i tipi di applicazioni e piattaforme, il riconoscimento manuale è un processo

probabilmente inefficiente e inefficace. Ne consegue che è imperativo sviluppare delle tecniche di riconoscimento automatico. Alcuni passi in questa direzione sono stati fatti attraverso metodi di apprendimento automatico (Mathur et al., 2019; Soe et al., 2022; Hasan Mansur et al., 2023; Kirkman et al., 2023) che al momento funzionano solo su una selezione di tipologie di *dark pattern*, con risultati non sempre incoraggianti.

In ogni caso, tutti i metodi di identificazione devono essere incardinati su elementi oggettivi e misurabili per assicurare un approccio che sia sistematico, scalabile e accurato – e il meno soggettivo possibile. Questo è cruciale non solo per la comunità di ricercatori, ma anche per tutti coloro, ad esempio i sostenitori dei diritti civili, che denunciano l'illegalità di certe pratiche e per le autorità garanti che avviano indagini a tale proposito per eventualmente sanzionare le organizzazioni che adottano pratiche non conformi. Nella nostra metodologia, ciò significa che seguendo una serie di chiari criteri di discriminazione tra elementi manipolatori e non, qualunque esperto di dominio deve poter giungere alla medesima conclusione, o almeno poter trovare un accordo in caso di divergenza. Al giorno d'oggi, esistono alcune linee guida (cfr. ad esempio quelle dello European Data Protection Board, 2023) che sono state stilate principalmente da autorità di controllo per determinare se interfacce e servizi online contengono *dark pattern*. Altri metodi propongono criteri per la distinzione tra *nudge* etici e non (ad esempio, Renaud e Zimmermann, 2018; Meske e Amojó, 2020). Detto ciò, la linea che separa un elemento di illegittima manipolazione da uno di legittima persuasione non è sempre così netta da risultare facile da determinare. In alcuni casi tale linea può essere più semplice da tracciare, quando ad esempio la normativa stabilisce regole specifiche e le interpretazioni giudiziali ne chiariscono l'applicazione: ad esempio nel caso della definizione di consenso inequivocabile secondo l'articolo 4(11) GDPR, che la Corte di Giustizia Europea nel caso Planet49 (C637/17) ha giudicato invalido

quando viene inferito dalla mancata attività dell'utente davanti a caselle preselezionate (Wiedermann 2020); oppure quando esistono linee guida autorevoli come quelle già citate dello European Data Protection Board (EDPB). Anche per gli esperti di design il confine tra legittimo e illegittimo è valicabile con facilità (Sanchez Chamorro et al., 2023). In altri casi, o nei casi di specifici *dark pattern* (ad esempio quelli che giocano sulle emozioni degli utenti), può risultare invece difficile determinarne l'illegittimità con certezza.

Il nostro lavoro definitorio sta ancora muovendo i suoi primi passi, ma possiamo dividerne i primi risultati, già pubblicati in Kocyigit et al. 2023. Il caso di studio selezionato riguarda i *dark pattern* che influenzano il processo decisionale di consenso sui cookie banner, dove abbiamo studiato le interazioni uomo-macchina e quelle tra server e browser. Nello specifico, abbiamo determinato quali elementi oggettivi di tali interazioni possono essere usati per calcolare se ci siano delle relazioni asimmetriche: ad esempio, quando il numero di passaggi necessari (ad es. il numero di click) per accettare i cookie di profilazione o di tracciamento pubblicitario è minore al numero di passaggi necessari per rifiutarli. Un caso di restrizione del numero e tipo di azioni disponibili all'utente è invece quello dei cosiddetti "cookie wall" (Gray et al., 2021) incontrati dall'utente non appena accede a un sito web che non gli permette di proseguire la navigazione finché non ha espresso il suo consenso o rifiuto ai cookie. Ci sono chiaramente anche dei casi più complessi da investigare, che vanno al di là delle funzionalità visibili sull'interfaccia, in cui l'ispezione del codice HTML (quindi dell'interazione tra navigatore e server) è determinante per svelarne l'ingannevolezza: ad esempio, confrontando lo scarto tra il consenso dato dall'utente per determinate finalità e le tipologie di cookie installati realmente sul suo browser, come già ricordato più sopra (Matte et al., 2019).

Questi sono solo alcuni degli esempi possibili, ma è importante osservare che tutti e tre i casi hanno delle

implicazioni legali e possono servire quindi per dimostrare delle violazioni degli obblighi in materia di protezione dei dati personali: i) il caso dell'asimmetria tra consenso e suo rifiuto indica ragionevolmente una violazione dell'obbligo normativo secondo il quale rifiutare il proprio consenso deve essere altrettanto facile che concederlo (Art. 7(3) GDPR); ii) la restrizione delle azioni disponibili per forzare l'utente a esprimere una determinata scelta potrebbe indicare una violazione del requisito di consenso libero (Art. 4(11) GDPR); iii) infine, il mancato allineamento tra la decisione dell'utente a livello di interfaccia e la registrazione nel sistema può significare un'illecito del trattamento per mancanza di base legale (Articoli 5(1)(a) e 6(1) GDPR). La specificazione delle proprietà e dei relativi criteri di misurazione è finalizzata alla costituzione di strumenti affidabili da usare per determinare oggettivamente, anche in modo automatico e su scala, le caratteristiche dei modelli di progettazione ingannevoli che possono indicare una violazione degli obblighi normativi, in linea con le linee guida dell'European Data Protection Board su *dark pattern* (2023), *consenso* (2020) e *cookie* (2023).

4. DIREZIONI DI RICERCA FUTURE

I tipi di intervento descritti in queste pagine sono solo due tra le molteplici azioni che i ricercatori del progetto Decepticon stanno intraprendendo e che sono descritte nelle pubblicazioni in open access disponibili sul sito web menzionato all'inizio del contributo. Basti qui ricordare, tra le altre, le linee guida sul design etico prodotte da Sanchez Chamorro et al. (2023) e gli studi empirici sull'influenza delle strategie di framing sul processo decisionale degli utenti (Bongard-Blanchy et al., 2023), riguardanti l'uso di espressioni linguistiche ingannevoli nei banner cookie (Santos et al., 2021) e concernenti la percezione delle tecniche persuasive nelle mail di pubblicità e le relative raccomandazioni (Sergeeva et al., 2023).

Il progetto, ormai giunto al suo terzo anno, si propone di continuare la ricerca facendo leva sulle conoscenze già prodotte

per elaborare strumenti volti a determinare la presenza di *dark pattern* nei servizi online e a evitarne l'uso per una serie di parti interessate come imprese, autorità garanti, ricercatori, ecc.

RINGRAZIAMENTI

Si ringrazia l'intero team di Decepticon (in particolare Kerstin Bongard-Blanchy, Gabriele Lenzini, Emre Kolyigit, Lorena Sanchez-Chamorro, Anastasia Sergeeva) e Priscilla Opeyemi Akinyemi, Robert Kiss, Sophie Doublet. Il progetto Decepticon è finanziato dal Fondo Nazionale delle Ricerche (FNR) di Lussemburgo tramite la convenzione di sovvenzione n. IS14717072.

BIBLIOGRAFIA

- Akinyemi, O. P. (2022). « Dark Cookie»-A serious game to train users to spot and interact with dark patterns in cookie banners [Phdthesis, University of Luxembourg]. https://orbilu.uni.lu/bitstream/10993/52802/1/Mater_Thesis___Dark_Cookie.pdf.
- Bongard-Blanchy, K., Rossi, A., Rivas, S., Doublet, S., Koenig, V., & Lenzini, G. (2021). I am Definitely Manipulated, Even When I am Aware of it. It's Ridiculous! - Dark Patterns from the End-User Perspective. In *Designing Interactive Systems Conference 2021* (763–776). Association for Computing Machinery. <http://doi.org/10.1145/3461778.3462086>.
- Bongard-Blanchy, K., Sterckx, J.-L., Rossi, A., Sergeeva, A., Koenig, V., Rivas, S., & Distler, V. (2023). Exploring The Influence of Loss-Gain Framing on Users' Data Disclosure Behaviour with App Permission Requests. *Proceedings of the 2023 European Symposium on Usable Security*. EuroUSEC The 2023 European Symposium on Usable Security.
- C-673/17—*Planet49*. Judgment of the Court (Grand Chamber) of 1 October 2019 Bundesverband der Verbraucherzentralen und Verbraucherverbände—Verbraucherzentrale Bundesverband e.V. v Planet49 GmbH, (1 ottobre 2019). <http://curia.europa.eu/juris/liste.jsf?num=C-673/17>.
- Chamorro, L. S., Bongard-Blanchy, K., & Koenig, V. (2023). Ethical Tensions in UX Design Practice: Exploring the Fine Line Between Persuasion and Manipulation in Online Interfaces. *Proceedings of the 2023 ACM Designing Interactive Systems Conference* (2408-2422).
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments* (9–15).

- European Commission. (2022). *Behavioural study on unfair commercial practices in the digital environment: Dark patterns and manipulative personalisation : final report*. Publications Office of the European Union. <https://data.europa.eu/doi/10.2838/859030>.
- European Data Protection Board. (2020). *Guidelines 05/2020 on consent under Regulation 2016/679*.
- European Data Protection Board. (2023a). *Guidelines 03/2022 on deceptive design patterns in social media platform interfaces: How to recognise and avoid them* \textbar European Data Protection Board. European Data Protection Board. https://edpb.europa.eu/our-work-tools/our-documents/guidelines/guidelines-032022-deceptive-design-patterns-social-media_en.
- European Data Protection Board. (2023b). *Report of the work undertaken by the Cookie Banner Taskforce*. https://edpb.europa.eu/system/files/2023-01/edpb_20230118_report_cookie_banner_taskforce_en.pdf.
- Fu, F.-L., Su, R.-C., & Yu, S.-C. (2009). EGameFlow: A scale to measure learners' enjoyment of e-learning games. *Computers & Education*, 52(1), 101–112. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2008.07.004>.
- Garante per la Protezione dei dati Personali. (s.d.). *Dark Pattern (Modelli di progettazione ingannevoli)*. Recuperato 25 luglio 2023, da <https://www.garanteprivacy.it/temi/internet-e-nuove-tecnologie/dark-pattern>.
- Gray, C. M., Santos, C., & Bielova, N. (2023). Towards a Preliminary Ontology of Dark Patterns Knowledge. *Extended Abstracts of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, (1–9). <https://doi.org/10.1145/3544549.3585676>.
- Gray, C. M., Santos, C., Bielova, N., Toth, M., & Clifford, D. (2021). Dark Patterns and the Legal Requirements of Consent Banners: An Interaction Criticism Perspective. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, (1–18.) <https://doi.org/10.1145/3411764.3445779>.

- Hasan Mansur, S. M., Salma, S., Awofisayo, D., & Moran, K. (2023). AidUI: Toward Automated Recognition of Dark Patterns in User Interfaces. *2023 IEEE/ACM 45th International Conference on Software Engineering (ICSE)*, (1958–1970). <https://doi.org/10.1109/ICSE48619.2023.00166>.
- Hovnik, A., Jelovčan, L., Mihelič, A., & Vrhovec, S. (2022). Exploring the Associations between Website Trustworthiness, Cookie Consent and Taking an Online Survey. *EICC 2022: Proceedings of the European Interdisciplinary Cybersecurity Conference*, (93–94). <https://doi.org/10.1145/3528580.3532991>.
- Isaak, J., & Hanna, M. J. (2018). User data privacy: Facebook, Cambridge Analytica, and privacy protection. *Computer*, 51(8), 56–59.
- Kirkman, D., Vaniea, K., & Woods, D. W. (2023). DarkDialogs: Automated detection of 10 dark patterns on cookie dialogs. *8th IEEE European Symposium on Security and Privacy*.
- Kocyigit, E., Rossi, A., & Lenzini, G. (2023). Towards Assessing Features of Dark Patterns in Cookie Consent Processes. In F. Bieker, J. Meyer, S. Pape, I. Schiering, & A. Weich (A cura di), *Privacy and Identity Management* (pp. 165–183). Springer Nature Switzerland. https://doi.org/10.1007/978-3-031-31971-6_13.
- Liu, Z., Iqbal, U., & Saxena, N. (2022). Opted Out, Yet Tracked: Are Regulations Enough to Protect Your Privacy? arXiv preprint arXiv:2202.00885.
- Mathur, A., Acar, G., Friedman, M. J., Lucherini, E., Mayer, J., Chetty, M., & Narayanan, A. (2019). Dark Patterns at Scale: Findings from a Crawl of 11K Shopping Websites. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 3(CSCW), (1–32). <https://doi.org/10.1145/3359183>.
- Mathur, A., Kshirsagar, M., & Mayer, J. (2021). What Makes a Dark Pattern... Dark?: Design Attributes, Normative Considerations, and Measurement Methods. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, (1–18). <https://doi.org/10.1145/3411764.3445610>.

- Matte, C., Bielova, N., & Santos, C. (2020). Do Cookie Banners Respect my Choice? : Measuring Legal Compliance of Banners from IAB Europe's Transparency and Consent Framework. *2020 IEEE Symposium on Security and Privacy (SP)*, (791–809). <https://doi.org/10.1109/SP40000.2020.00076>.
- Meske, C., & Amojó, I. (2020). Ethical Guidelines for the Construction of Digital Nudges. *53rd Hawaii International Conference on Systems Sciences (HICSS)*, (3928–3937). <http://arxiv.org/abs/2003.05249>.
- Nouwens, Midas, Liccardi, Ilaria, Veale, M., Karger, David, & Kagal, Lalana. (2020). Dark Patterns after the GDPR: Scraping Consent Pop ups and Demonstrating their Influence. *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, (1–13). <https://arxiv.org/pdf/2001.02479.pdf>
- Petri, G., Gresse von Wangenheim, C., & Borgatto, A. (2018). MEEGA+: A Method for the Evaluation of Educational Games for Computing Education.
- Regolamento n. 2023/2854 sull'accesso equo ai dati e loro utilizzo (Data Act).
- Regolamento n. 2016/679 sulla protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali e alla loro circolazione (General Data Protection Regulation).
- Renaud, K., & Zimmermann, V. (2018). Ethical guidelines for nudging in information security & privacy. *International Journal of Human-Computer Studies*, 120, 22–35. <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2018.05.011>.
- Rossi, A., & Bongard-Blanchy, K. (2021). All in one stroke? Intervention Spaces for Dark Patterns. *Online proceedings of the Workshop «What Can CHI Do About Dark Patterns?» CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI'21) May 8–13, 2021*, Online. <http://arxiv.org/abs/2103.08483>.
- Santos, C., Rossi, A., Sanchez Chamorro, L., Bongard-Blanchy, K., & Abu-Salma, R. (2021). Cookie Banners, What's the Purpose? Analyzing Cookie Banner Text Through a Legal Lens. *Proceedings of the 20th Workshop on Workshop on Privacy in the Electronic Society*, (187–194).

- Soe, T. H., Santos, C. T., & Slavkovik, M. (2022). Automated detection of dark patterns in cookie banners: How to do it poorly and why it is hard to do it any other way. arXiv:2204.11836 [cs]. <http://arxiv.org/abs/2204.11836>.
- Utz, C., Degeling, M., Fahl, S., Schaub, F., & Holz, T. (2019). (Un) informed Consent: Studying GDPR Consent Notices in the Field. *Proceedings of the 2019 ACM SIGSAC Conference on Computer and Communications Security*, (973–990). <https://doi.org/10.1145/3319535.3354212>.
- Wiedemann, K. (2020). The ECJ’s Decision in “Planet49” (Case C-673/17): A Cookie Monster or Much Ado About Nothing? *IIC - International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 51(4), 543–553.

6 CREATIVE COMMONS: UN MODELLO DI SEMPLIFICAZIONE?

DEBORAH DE ANGELIS

DDA Studio Legale

In una società digitale sempre più caratterizzata dallo sfruttamento del flusso di dati personali e non per l'accesso a beni e servizi, anche apparentemente gratuiti, vi è una sentita esigenza di semplificazione degli adempimenti previsti per il rilascio del consenso su differenti livelli.

Da una parte, nella fase di sottoscrizione delle informative sul trattamento dei dati personali, esiste la necessità di rendere consapevole e cosciente l'interessato sul contenuto di tali previsioni che spesso vengono accettate senza l'onere gravoso della loro lettura completa. Le informative, infatti, sono caratterizzate dall'utilizzo di un cosiddetto "muro di testo" che scoraggia l'utente dalla lettura portandolo a prestare il proprio consenso inconsapevolmente solo in vista dell'ottenimento del servizio fornito dal titolare del trattamento dei dati. Questo meccanismo mina in profondità il valore stesso delle informative, intaccandone negativamente la trasparenza che, nel concreto, viene vanificata dalla forma con cui le informazioni vengono trasmesse all'utente.

Dall'altro, il massiccio utilizzo di servizi online che richiedono il trattamento dei dati personali e lo sfruttamento di dati non personali, soprattutto nel contesto del loro utilizzo da parte di sistemi di *machine learning*, fa emergere l'esigenza di approntare strumenti che consentano all'interessato di poter gestire direttamente le modalità di trattamento dei dati, anche non personali, che lo riguardano, in un contesto di maggiore consapevolezza e flessibilità.

Da queste riflessioni è sorta l'esigenza di un'analisi approfondita del modello fornito dagli strumenti negoziali approntati da Creative Commons (per brevità CC) nel settore delle opere protette dal diritto d'autore/copyright per la valutazione di un loro adattamento al mondo della protezione dei dati personali e non personali¹.

1. CREATIVE COMMONS

L'esperienza maturata da Creative Commons nel campo del diritto d'autore può essere adattata all'ambito privacy ponendo le basi per un miglioramento della comprensibilità delle informative in favore dell'interessato. L'analisi dell'esperienza nell'ambito del sistema Creative Commons può essere utile per valutarne la sua applicabilità al modello degli obblighi di trasparenza di cui agli articoli 12, 13 e 14 del Regolamento generale sulla protezione dei dati (n. 2016/679), per consentire ai titolari del trattamento l'adempimento dei propri obblighi in modo chiaro e comprensibile per gli interessati.

Inoltre, il modello Creative Commons può essere applicato per la creazione di un nuovo strumento che consenta agli interessati di gestire individualmente i propri dati, anche non personali, in ambiente online, in base alle modalità dagli stessi prescelte.

¹ Protocollo d'intesa tra GPDP e Creative Commons-luglio 2021
<https://www.garanteprivacy.it/web/guest/home/docweb/-/docweb-display/docweb/9684813>

All'inizio degli anni 2000, lo sviluppo delle tecnologie digitali ha profondamente modificato il modo di creare, fruire e distribuire le opere dell'ingegno e gli altri materiali protetti. In un contesto così radicalmente cambiato, è emersa da subito l'esigenza di avere a disposizione strumenti adatti al contesto digitale in grado di garantire certezza e flessibilità ai titolari dei diritti e agli utenti. A tal fine, Creative Commons ha realizzato una serie di strumenti negoziali (e non) standardizzati, in grado di rispondere all'esigenza di tutela, valorizzazione e accesso alle opere e ai materiali protetti².

Le licenze e gli strumenti CC si basano sul motto "alcuni diritti riservati", in contrapposizione all'impostazione tradizionale del "tutti i diritti riservati" e si articolano in sei licenze di diritto d'autore e due strumenti per il pubblico dominio³.

Le sei licenze di diritto d'autore sono composte dalla diversa combinazione di quattro diverse clausole. La clausola "attribuzione", presente in tutte le licenze Creative Commons, impone che sia riportata l'indicazione del titolo dell'opera (se disponibile), del nome dell'autore e degli altri titolari dei diritti, l'indicazione delle clausole della licenza utilizzata, il link ove l'opera è pubblicata, il link alla licenza Creative Commons e l'individuazione delle eventuali modifiche all'opera originaria. La clausola "condividi allo stesso modo", impone che l'opera derivata sia rilasciata con la stessa licenza o con licenza ad essa compatibile. La clausola "non opere derivate" non consente di condividere modificazioni e/o elaborazioni dell'opera originale; mentre quella "non commerciale" esclude la possibilità di utilizzo dell'opera per una finalità che sia prevalentemente intesa o diretta al perseguimento di un vantaggio commerciale o di un compenso monetario privato.

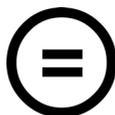
2 In relazione alla prima formulazione delle licenze Creative Commons, si veda Lessig, 2004.

3 https://it.wikipedia.org/wiki/Licenze_Creative_Commons

Le quattro clausole la cui combinazione forma le sei licenze Creative Commons:



Attribuzione – BY



Non Opere derivate – ND



Non commerciale – NC

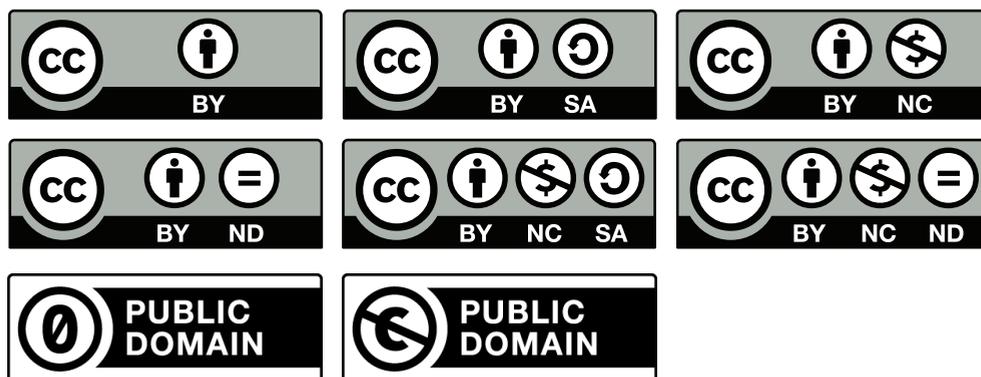


Condividi allo stesso modo – SA

Gli strumenti per il pubblico dominio⁴ sono, invece, “CCo”⁵, che consente al titolare dei diritti di rinunciare agli stessi (ad esclusione dei diritti morali ove previsti) prima della fine del periodo di tutela riconosciuto dall’ordinamento; e il “Public

4 Sebbene non esista una definizione legislativa di pubblico dominio, dal punto di vista letterale quest’ultimo indica “ciò che appartiene a tutti”. Il pubblico dominio è la condizione in virtù della quale le opere dell’ingegno possono essere liberamente utilizzate da chiunque, per qualunque finalità (fatti salvi i diritti morali, almeno per la maggior parte degli ordinamenti giuridici di civil law), senza chiedere l’autorizzazione e senza dover corrispondere alcun compenso. Il pubblico dominio, insieme alle eccezioni e limitazioni al diritto d’autore, bilancia l’interesse dell’autore allo sfruttamento economico dell’opera con l’interesse della collettività all’accesso alla cultura e alla conoscenza.

5 CCo 1.0 Universal (CCo 1.0) – Donazione al Pubblico Dominio: <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.it>



Le sei licenze Creative Commons e gli strumenti CC per il pubblico dominio. Commons deed e icone Creative Commons scaricate dalla pagina web dedicata: <https://creativecommons.org/about/downloads>

Domain Mark”⁶, un’etichetta priva di effetti legali, e applicabile da chiunque sia a conoscenza che l’opera è in pubblico dominio in tutto il mondo.

È importante precisare, però, che non tutte le licenze Creative Commos sono compatibili con l’Open Access. Alcuni strumenti e licenze CC, infatti, sono compatibili con le istanze dell’accesso aperto perchè consentono una vasta possibilità di riutilizzo o proteggono il pubblico dominio⁷; altre, invece, prevedono condizioni più stringenti che non le fanno rientrare nella definizione di Open Access.⁸

6 Public Domain Mark 1.0: <https://creativecommons.org/publicdomain/mark/1.0/deed.it>

7 Come ad esempio, CCo, CC BY, CC BY-SA.

8 Ci si riferisce a CC BY-ND, CC BY-NC, CC BY-NC-ND, CC BY NC-SA.



Immagine da Creative Commons Certificate for Educators, Academic Librarians and GLAM, 3.1 License Design and Terminology: <https://certificates.creativecommons.org/cccertedu/chapter/3-1-license-design-and-terminology/>

Lo strumento per rilasciare un contenuto con uno strumento Creative Commons è il c.d. “Chooser”⁹, un percorso guidato di domande a risposta chiusa che consente di individuare e applicare la licenza o lo strumento CC più adatto al caso concreto.

9 <https://creativecommons.org/choose/>

Una delle caratteristiche fondamentali che rende il modello Creative Commons estremamente importante per il processo di miglioramento delle informative privacy in un'ottica di maggiore trasparenza e comprensibilità delle stesse, è il fatto che le licenze e gli strumenti CC sono ideati in una triplice forma.

Le clausole delle licenze, infatti, sono rappresentate con i *Commons deed*, ossia simboli *user friendly* comprensibili da chiunque.

La licenza per esteso viene incorporata nel *legal code*, che ha valore legale e rappresenta il contratto vero e proprio.

Infine, il contenuto viene presentato anche in *digital code*, il cosiddetto "Rights Expression Language-REL", ossia in un linguaggio *machine readable* comprensibile dal computer e inserito nella versione digitale dell'opera, che consente il tracciamento e il monitoraggio di tutti i contenuti rilasciati con licenza/strumento Creative Commons.

Sono oltre due miliardi le opere e i materiali rilasciati con licenza o strumento CC su quasi nove milioni di siti in tutto il mondo¹⁰. Una diffusione così capillare e diversificata dimostra il successo del modello Creative Commons e l'importanza di un approccio che sia realmente orientato a soddisfare sia i bisogni dei titolari del diritto d'autore, sia dell'utilizzatore/utente, e costruito mettendo al centro le necessità dei soggetti a cui è rivolto.

2. LE LICENZE E GLI STRUMENTI CC: UN ESEMPIO DA SEGUIRE

Le licenze e gli strumenti CC sono, dunque, un esempio di comunicazione giuridica vincente in grado di garantire l'effettiva comprensibilità dei contenuti da parte dell'utente, che può avere conoscenze scarse, se non inesistenti della materia del diritto, e salvaguardare al contempo la trasparenza e semplicità comunicativa.

¹⁰ <https://creativecommons.org/2023/04/11/state-of-the-commons-2022/>

La comprensione del linguaggio giuridico, infatti, è di fondamentale importanza affinché gli utenti riescano a esercitare correttamente i propri diritti, ma spesso è minata dall'utilizzo di muri di testo di fronte ai quali è impossibile orientarsi correttamente.

L'approccio utilizzato da Creative Commons per la definizione delle licenze e degli strumenti CC, nonché della loro forma espressiva, ha come obiettivo proprio il superamento di tali limiti e il raggiungimento di un'efficacia comunicativa che sottintenda la correttezza e compiutezza dei contenuti sostanziali e la contestuale semplicità e trasparenza della loro comunicazione.

Il predetto approccio è caratterizzato da un impianto fortemente multidisciplinare e richiama un processo simile a quello che attualmente viene individuato dal Legal Design (Palmirani et al., 2018).

Nel processo di ideazione delle licenze Creative Commons, infatti, i giuristi dialogavano con i designer indirizzandone il lavoro in termini di obiettivi e ideologia, in una interazione costante e indispensabile per la realizzazione di un prodotto efficace¹¹.

Il risultato di una tale impostazione, che posiziona al centro l'utente, è ravvisabile nello straordinario e duraturo successo che le licenze e gli strumenti CC hanno, tuttora, in tutto il mondo.

In tal senso, il modello di Creative Commons è un importante antecedente che può essere applicato al settore dei dati personali e non personali, per meglio affrontare gli effetti dovuti all'incessante e repentino sviluppo delle tecnologie.

3. CONCLUSIONI

Il massiccio impatto della tecnologia digitale nella gestione dei dati ha la stessa dirompenza di quello realizzatosi nel campo

11 <https://creativecommons.org/2015/03/25/a-masterwork-in-simplicity-the-story-of-the-cc-logo/>.

del diritto d'autore a partire dagli anni 2000 e le esigenze di certezza, trasparenza, flessibilità e comprensibilità da parte degli utenti accomunano entrambe le esperienze.

L'esperienza di Creative Commons, dunque, rappresenta un modello da utilizzare per indirizzare gli interventi volti al miglioramento del settore, soprattutto dal punto di vista dell'utente e, quindi, dell'interessato ai dati.

Affinchè la normativa in materia di trattamento dei dati personali possa esplicare il suo fine ultimo, infatti, è imprescindibile la consapevolezza dell'interessato nei confronti del trattamento stesso. Gli obblighi di trasparenza nei riguardi del titolare del trattamento devono essere improntati ad una esigenza di effettività della stessa, soprattutto in riferimento alla comprensibilità da parte dell'interessato. Mettere quest'ultimo al centro del cambiamento rappresenta un modo efficace, come testimoniato da Creative Commons, affinché gli strumenti legali siano in grado di raggiungere effettivamente le finalità per cui sono stati concepiti.

Inoltre, nello studio di soluzioni e modelli per superare gli ostacoli e le criticità attuali del settore privacy, una prospettiva ancor più ambiziosa riguarda l'ideazione di un sistema che riproduca in modo ancor più effettivo quello sviluppato da Creative Commons nel diritto d'autore, e consenta all'utente di manifestare autonomamente la propria volontà rispetto al trattamento dei propri dati non personali.

In tal senso, *de iure condendo*, è in fase di approfondimento la possibilità di approntare uno strumento a favore dell'interessato del trattamento dei dati non personali che gli consenta di disporre di questi ultimi in base alle proprie scelte ed esigenze, sulla scia del motto "*data is mine*"¹².

In quest'ottica, le piattaforme accoglieranno in futuro le scelte adottate dagli interessati anzichè imporre le proprie

12 Protocollo d'intesa tra GPDP e Creative Commons - luglio 2021, lettera d) <https://www.garantepriacy.it/web/guest/home/docweb/-/docweb-display/docweb/9684813>.

regole, facendo un passo avanti nel percorso di una migliore determinazione e tutela del soggetto nell'ambiente digitale.

Nella stessa direzione, esistono studi che hanno indagato la possibilità per l'interessato di regolamentare a livello contrattuale l'utilizzo dei propri dati personali e non personali, attraverso le Open Data Commons Licences (ODCL), con l'obiettivo di "rafforzare la circolazione dei commons nel rispetto della normativa in materia di privacy" (Benhamou et al., 2022).

In conclusione, è auspicabile un nuovo approccio al metodo di comunicazione nel campo del trattamento dei dati, ispirato al modello di semplificazione giuridica visuale di Creative Commons, che apra un confronto a livello europeo e internazionale sul tema e si sviluppi nell'ottica di rendere effettivi i principi di trasparenza e semplificazione richiamati dalla normativa di settore.

BIBLIOGRAFIA

- Benhamou, Y., De Rosnay Dulong, M., (2022). Open Data Commons Licenses (ODCL): Licensing personal and non personal data supporting the commons and privacy. In SSRN: <https://ssrn.com/abstract=4662511> or <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.4662511>.
- Lessig, L. (2004). *Free Culture. How Big Media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. The Penguin Press, New York.
- Palmirani, M., Rossi, A., Martoni, M., Hagan, M. (2018). A methodological framework to design a machine-readable privacy icon set. In *Data Protection / LegalTech Proceedings of the 21st International Legal Informatics Symposium IRIS 2018* https://orbilu.uni.lu/bitstream/10993/37299/1/methodology_pub.pdf.

7 DARK UX:
OLTRE
LE INTERFACCE
VISIVE

PIETRO COSTA
Università Iuav di Venezia

Negli ultimi anni, il design dell'esperienza utente (UX) ha acquisito un ruolo di primaria importanza all'interno di numerosissime istituzioni e aziende.

La crescente concorrenza nel panorama digitale e l'evoluzione rapida delle tecnologie hanno reso essenziale fornire prodotti e servizi che non solo siano *user-friendly*, ma anche accessibili e gratificanti per chi ne usufruisce. Parallelamente, gli stessi utenti sono diventati più esigenti e consapevoli delle loro aspettative riguardo all'usabilità e alla qualità dell'esperienza offerta.

Di conseguenza, investire nel design dell'interazione e dell'esperienza utente si è rivelato cruciale per sviluppare servizi digitali che soddisfino le necessità degli utenti, contribuendo alla crescita a lungo termine nei più disparati settori, sia in ambito pubblico che privato.

In tale contesto le interfacce assumono un ruolo fondamentale nel plasmare l'approccio degli utenti all'utilizzo delle piattaforme e dei servizi. Infatti l'interazione prolungata con un'interfaccia, sia essa un'applicazione, un sito web o un dispositivo, può portare alla formazione di abitudini comportamentali. Il fenomeno è oggetto di studio in diverse discipline, tra cui la psicologia, l'ergonomia e l'interazione uomo-computer, poiché le abitudini acquisite possono avere un impatto significativo sulla vita quotidiana delle persone e sulle dinamiche di utilizzo delle tecnologie (Garaialde et al., 2020).

Comprendere i fattori che influenzano queste abitudini è fondamentale per progettare esperienze efficaci e sostenibili. Come afferma Raskin (2003, p. 21) “l’uso continuato di una qualsiasi interfaccia ingenera abitudine, che lo desideriamo oppure no. Il nostro dovere di progettisti è di creare interfacce che impediscano la formazione di abitudini che causino problemi agli utenti. Dobbiamo realizzare interfacce che sfruttano deliberatamente l’attitudine umana alla acquisizione di abitudini e ingenerano abitudini che facilitano il lavoro degli utenti”.

Ciò implica che le persone tendono a ripetere azioni e modalità di interazione senza considerare le conseguenze o le alternative. I designer delle interfacce possono sfruttare questa inclinazione per spingere gli utenti a compiere scelte inconsapevoli o non desiderate, ma favorevoli agli interessi del gestore della piattaforma o del servizio (Nodder, 2013).

1. LE INTERFACCE TRA QUESTIONI ETICHE E NORMATIVE

Nel sempre più articolato contesto dei prodotti digitali, l’autonomia dell’utente è spesso compromessa quando il design di un servizio o di un’applicazione è più orientato a soddisfare gli obiettivi commerciali dell’azienda che a rispettare le intenzioni e le esigenze dell’individuo. Ciò è in parte alimentato dalla feroce competizione per catturare l’attenzione e il tempo dell’utente, una dinamica che ha portato alcune aziende a ricorrere a pratiche di design ingannevoli e manipolative che mirano a influenzare i comportamenti online. Queste pratiche, raggruppabili sotto i termini *dark user experience* (Miquel-Ribé, 2020), *dark patterns* (Cara, 2019) o *deceptive patterns* (Brignull et al., 2023), sono diventate sempre più sofisticate e raffinate con il passare del tempo, incorporando elementi psicologici di persuasione e influenzamento del comportamento umano.

È un problema che risulta piuttosto diffuso e coinvolge anche i colossi del settore tecnologico e del web. Ad esempio, nel 2018, il social media Facebook è stato duramente criticato

per aver utilizzato *dark patterns* con l'obiettivo di spingere gli utenti a condividere più dati personali attraverso le impostazioni di privacy¹. Anche il colosso tecnologico Google è stato accusato di utilizzare tecniche simili per tracciare la posizione degli utenti senza il loro consenso esplicito², mentre alcune compagnie aeree e siti di prenotazione alberghiera hanno impiegato modalità di persuasione, come la creazione di un senso di urgenza falso, per indurre gli utenti a effettuare acquisti impulsivi³.

Non si tratta di un fenomeno di recente comparsa, considerando che i *dark patterns* sono stati definiti già nel 2010 da Harry Brignull⁴ come elementi di un'interfaccia attentamente progettati per ingannare gli utenti e indurli a compiere determinate azioni. Queste possono riguardare aspetti molto diversi dell'interazione con un'interfaccia, come l'iscrizione a servizi indesiderati, l'acquisto di prodotti non necessari, la rinuncia a diritti o garanzie, la condivisione di informazioni sensibili o la difficoltà nel disattivare o cancellare un account.

Negli anni immediatamente successivi alla prima definizione di Brignull, è iniziata una profonda riflessione in ambito accademico, con una serie di contributi finalizzati a classificare (Gray et al., 2018), esaminare (Mathur et al., 2019) e misurare (Mathur et al., 2021) l'incidenza di tali pattern all'interno delle

1 Si veda il report "Deceived by design. How tech companies use dark patterns to discourage us from exercising our rights to privacy", pubblicato dal Norwegian Consumer Council Report nel 2018.

2 Si veda il link <https://oag.dc.gov/release/ag-racine-announces-google-must-pay-95-million>.

3 Si veda il link <https://uxdesign.cc/how-booking-com-makes-you-book-a-room-a-ux-analysis-d0b5177b8b25>.

4 Il neologismo fu coniato nel 2010 contestualmente all'apertura del sito web darkpatterns.org.

interfacce visive, sollevando contemporaneamente anche una serie di preoccupazioni etiche nel ricorrere a tecniche ingannevoli e manipolative con l'obiettivo di indirizzare il comportamento degli utenti.

Nonostante una crescente consapevolezza dell'importanza dell'etica nel design, la realtà è che la molteplicità e la complessità dei nuovi scenari di progettazione digitale ostacolano l'applicazione di standard etici universali. Come ha osservato Wizinsky (2022, p. 156), la struttura intrinseca della logica capitalistica spesso rende impraticabili la maggior parte degli stessi: "Yet despite increased calls for designers to act 'ethically', the complexity and sheer variety of new design scenarios make most ethical standards impractical within the structure of capitalist logic"⁵.

Le pratiche di *dark user experience* hanno suscitato notevoli preoccupazioni non solo dal punto di vista etico, ma anche legale. Di conseguenza, le autorità di regolamentazione stanno implementando misure coordinate per affrontare e limitare l'uso di tali tecniche manipolative nelle interfacce di siti web e applicazioni.

Per ridurre l'incidenza dei *dark patterns*, sono state introdotte varie misure legislative e normative. Ad esempio, il GDPR in Europa, pur focalizzandosi principalmente sulla protezione dei dati, ha effetti che possono contribuire a contrastare queste pratiche, mentre negli Stati Uniti il DETOUR Act⁶ è stato introdotto specificamente per affrontare il problema. A supporto delle iniziative legislative, si stanno anche sviluppando linee guida e raccomandazioni progettuali.

5 Traduzione dell'autore: Nonostante l'aumento delle richieste ai designer di agire "eticamente", la complessità e la varietà dei nuovi scenari di progettazione rendono la maggior parte degli standard etici impraticabili all'interno della struttura della logica capitalistica.

6 Si veda il link <https://www.congress.gov/bill/116th-congress/senate-bill/1084/text>

Un esempio recente proviene dal Comitato europeo per la protezione dei dati (EDPB), che nel periodo tra il 2022 e l'inizio del 2023 ha rilasciato linee guida specifiche per identificare ed evitare i “deceptive design patterns” nelle piattaforme di social media (European Data Protection Board, 2023), offrendo raccomandazioni specifiche per la progettazione di interfacce utente che facilitino l'effettiva attuazione del GDPR.

2. ESPLORARE I *DARK PATTERNS* OLTRE IL VISUALE

Una revisione parzialmente completa della letteratura sui temi in questione rileva che, mentre la maggior parte delle ricerche fino ad oggi si è focalizzata sulle interfacce visive come siti web e applicazioni per dispositivi mobili, esiste una carenza di studi sull'uso dei *dark patterns* in altre modalità di interazione. Questa lacuna può dar luogo a ulteriori esplorazioni e considerazioni su come tali tecniche di manipolazione possano essere implementate in ambiti come l'Internet delle Cose (IoT), i dispositivi indossabili (*wearable*) o le interfacce vocali.

In particolare queste ultime sono diventate parte integrante della vita quotidiana e utilizzate per una varietà di compiti che vanno dalla ricerca di informazioni alla gestione di dispositivi “smart”, consentendo di interagire con i servizi e le informazioni attraverso il linguaggio naturale, un modello di interazione intuitiva e accessibile. Tuttavia la natura “invisibile” delle interfacce vocali rende più difficile per gli utenti riconoscere schemi di design ingannevoli: ad esempio, un assistente virtuale potrebbe utilizzare una formulazione ambigua o fuorviante per indurre l'utente a condividere dati personali o a effettuare acquisti non desiderati. Inoltre, la mancanza di un'interfaccia visiva rende più difficile per l'utente comprendere quali dati vengono raccolti e come vengono utilizzati e lo scenario potrebbe essere ulteriormente complicato da meccanismi di consenso poco chiari o da impostazioni predefinite che, di nuovo, tendono a favorire i fornitori del servizio piuttosto che l'utente (Owens et al., 2022).

È quindi evidente che la mancanza di trasparenza e la complessità intrinseca delle interfacce non visive come gli assistenti vocali, ma anche tutti i dispositivi IoT presenti negli uffici e nelle abitazioni, creano un terreno fertile per l'uso di *dark patterns*.

Infatti la vasta gamma di funzionalità degli artefatti IoT, inseriti negli ambienti quotidiani e spesso integrati con applicazioni mobile e interfacce fisiche come pulsanti o pannelli di controllo, amplia la possibilità di incorrere in questi schemi manipolativi, che possono avere conseguenze gravi sia in termini di violazioni della privacy che di sicurezza personale (Kowalczyk et al., 2023). Ad esempio, un dispositivo di sicurezza domestica potrebbe utilizzare termini ingannevoli per indurre l'utente a condividere l'accesso con terze parti, mettendo potenzialmente a rischio l'integrità dell'abitazione e rendendo ancora più urgente la necessità di affrontare questo tipo di problematiche.

Anche tecnologie emergenti come la *mixed reality* possono avere un lato "dark". Come evidenziato da recenti studi, seppur ancora piuttosto limitati, la realtà aumentata (Wang et al., 2023) e quella virtuale rappresentano nuovi terreni fertili per l'implementazione di *dark patterns*, grazie alla loro natura immersiva e al realismo degli ambienti virtuali. Per esempio, un'applicazione di realtà aumentata potrebbe implementare tecniche manipolative come il *haptic grabbing*, che influenza direttamente il comportamento dell'utente attraverso stimoli tattili. Questo tipo di manipolazione introduce una serie di problematiche di sicurezza poiché il feedback tattile, per sua natura, è più immediato e può essere percepito come più convincente rispetto a stimoli visivi o sonori. Ciò lo rende particolarmente efficace nel manipolare le decisioni degli utenti in modo discreto e spesso non riconoscibile. Inoltre la combinazione di realismo visivo e feedback tattile in un ambiente di realtà aumentata può creare un'esperienza così coinvolgente da far abbassare la guardia agli utenti riguardo a potenziali rischi o manipolazioni.

Come ultimo elemento di questa panoramica è importante considerare che l'integrazione dell'intelligenza artificiale in un'ampia gamma di prodotti e servizi potrà rivoluzionare le regole dell'interazione e, in prospettiva, amplificare le potenzialità dei *dark patterns*. Con l'introduzione sul mercato di prodotti digitali capaci di comportamenti autonomi o semiautonomi, emerge con forza la necessità di ripensare gli approcci tradizionali.

Infatti l'approccio *user-centered*, benché ancora fondamentale, non è più sufficiente di per sé, poiché l'autonomia crescente delle intelligenze artificiali richiede uno sguardo più ampio, un cambio di paradigma che tenga conto della dinamica e dell'*agency* di queste entità digitali. In uno scenario di crescente complessità emergono interrogativi cruciali: come possiamo garantire trasparenza e consenso quando interagiamo con entità capaci di apprendimento e decisione autonoma? In che modo possiamo prevenire e contrastare l'insinuarsi di tecniche manipolative in un contesto in cui l'utente non è più l'unico agente attivo?

Diventerà quindi importante indagare come la questione dei *dark patterns* acquisirà nuove sfaccettature e articolazioni, rendendo l'approfondimento di tali meccanismi indissociabile da una riflessione profonda sulla natura e sull'etica delle intelligenze artificiali ed evidenziando la necessità di elaborare nuovi framework normativi capaci di orientare lo sviluppo e l'implementazione responsabile di queste tecnologie in un futuro prossimo.

BIBLIOGRAFIA

- Raskin, J. (2003). *Interfacce a misura d'uomo*. Apogeo Editore.
- Garaialde, D., Bowers, C. P., Pinder, C., Shah, P., Parashar, S., Clark, L., & Cowan, B. R. (2020). Quantifying the impact of making and breaking interface habits. *International Journal of Human-Computer Studies*, 142, 102461.
- Nodder, C. (2013). *Evil by design: Interaction design to lead us into temptation*. John Wiley & Sons.
- Miquel-Ribé, M. (2020). Dark User Experience: From Manipulation to Deception. In L. Scherling & A. DeRosa (a cura di.), *Ethics in Design and Communication: Critical Perspectives* (40-48). Bloomsbury Visual Arts.
- Cara, C. (2019). Dark patterns in the media: A systematic review. *Network Intelligence Studies*, 7(14), 105-113.
- Brignull, H., Leiser, M., Santos, C., & Doshi, K. (2023). *Deceptive patterns – user interfaces designed to trick you*. deceptive.design. <https://www.deceptive.design>.
- Gray, C. M., Kou, Y., Battles, B., Hoggatt, J., & Toombs, A. L. (2018). The dark (patterns) side of UX design. *Proceedings of the 2018 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (1-14).
- Mathur, A., Acar, G., Friedman, M. J., Lucherini, E., Mayer, J., Chetty, M., & Narayanan, A. (2019). Dark patterns at scale: Findings from a crawl of 11K shopping websites. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 3(CSCW), 1-32.
- Mathur, A., Kshirsagar, M., & Mayer, J. (2021). What makes a dark pattern... dark? Design attributes, normative considerations, and measurement methods. *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (1-18).
- Wizinsky, M. (2022). *Design after Capitalism: Transforming Design Today for an Equitable Tomorrow*. MIT Press.

- European Data Protection Board (2023). *Guidelines 03/2022 on deceptive design patterns in social media platform interfaces: How to recognise and avoid them*. Version 2.0 [Guidelines]. European Data Protection Board. https://edpb.europa.eu/our-work-tools/our-documents/guidelines/guidelines-032022-deceptive-design-patterns-social-media_en.
- Owens, K., Gunawan, J., Choffnes, D., Emami-Naeini, P., Kohno, T., & Roesner, F. (2022). Exploring deceptive design patterns in voice interfaces. *Proceedings of the 2022 European Symposium on Usable Security* (64-78).
- Kowalczyk, M., Gunawan, J. T., Choffnes, D., Dubois, D. J., Hartzog, W., & Wilson, C. (2023). Understanding Dark Patterns in Home IoT Devices. *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (1-27).
- Wang, X., Lee, L. H., Bermejo Fernandez, C., & Hui, P. (2023). The Dark Side of Augmented Reality: Exploring Manipulative Designs in AR. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 1-16.

8 LA FORMAZIONE
PER UN
CAMBIAMENTO
SOSTENIBILE
E IL LEGAL DESIGN

GIANNI SINNI
Università Iuav di Venezia

La sostenibilità costituisce un approccio ineludibile per un design che voglia oggi responsabilmente limitare l'impatto che i prodotti e i servizi hanno dal punto di vista ecologico, economico e sociale.

Tale prospettiva tuttavia non si sofferma abbastanza sulla necessità di considerare all'interno del progetto anche tutte le implicazioni che derivano dal contesto normativo e di *policy* pubbliche. La trasformazione digitale rappresenta una significativa opportunità per promuovere il cambiamento nella pubblica amministrazione applicando gli strumenti del design nell'ambito giuridico e normativo.

C'è una storia che può efficacemente sintetizzare il rapporto che lega progetto sostenibile e norma. Si racconta infatti che la Grande Legge della Pace (*Gayanashagowa*), la costituzione orale della Confederazione Irochese delle Sei Nazioni, prevedesse che ogni decisione fosse ponderata in considerazione delle possibili ricadute sulle successive generazioni¹, in uno dei primi esempi di ciò che oggi potremmo definire un progetto

1 “Look and listen for the welfare of the whole people, and have always in view not only the present, but also the coming generations, even those whose faces are yet beneath the surface of the ground - the unborn of the future Nation” (Vd. <http://www.ganienkeh.net/thelaw.html>).

sostenibile² di società. È allo stesso tempo un buon esempio di come una *policy* appropriata garantisca il giusto *frame* all'interno del quale valutare la sostenibilità delle iniziative presenti e future in un'ottica di responsabilizzazione collettiva.

Il movimento del Legal Design ha goduto negli ultimi anni di una particolare accoglienza in ambito giuridico (Ducato & Strowel, 2021) acquisendo alcuni dei principi tipici del design dei servizi e del design della comunicazione, come il *design thinking*, lo *user-centered design*, il *co-design*, i principi della Gestalt, la leggibilità e l'accessibilità, quali strumenti per affrontare i problemi e le sfide nel settore legale, con l'obiettivo di rendere la comprensione dei documenti legali e normativi più accessibile e comprensibile ai comuni cittadini.

Tale approccio, viceversa, risulta ancora scarsamente frequentato all'interno della disciplina del design, con poche eccezioni fra le quali forse il contributo più significativo è rappresentato dal numero monografico di *Design Issues* dedicato a “The Rise of Legal Design”, curato da Margaret Hagan e F. Kürşat Özenç (2020). C'è inoltre un'ambiguità nella definizione di Legal Design che deriva dal malinteso che tale binomio consista esclusivamente in un utilizzo del design come strumento di “disegno” — ci sono numerose esperienze di utilizzo di icone e pittogrammi per rappresentare concetti giuridici di cui sono un ottimo esempio le licenze Creative Commons (Habib et al., 2021; Rossi & Palmirani, 2020) —, e non anche come un apporto di “progetto” strategico.

Il design della comunicazione negli ultimi decenni ha visto ampliare sensibilmente il proprio campo di attività intervenendo progressivamente sempre più sugli aspetti intangibili del progetto come quelli che riguardano l'esperienza utente,

2 “Humanity has the ability to make development sustainable — to ensure that it meets the needs of the present without compromising the ability of future generations to meet their own needs” è l'introduzione a *Our Common Future* (Brundtland Report), il report della World Commission on Environment and Development (United Nations, 1987, p 15).

l'interazione, il service design, la visualizzazione di dati, il visual storytelling. Le capacità che connotano oggi il design vanno dunque oltre la riconosciuta attitudine a visualizzare concetti e sistemi e coinvolgono la capacità di anticipazione così come la vocazione a prospettare scenari futuri attraverso la narrazione visiva. Il design, in definitiva, interviene a tutti gli effetti come un agente di cambiamento.

In questo contesto il designer assume i connotati di un abilitatore, o di un *gatekeeper*, con l'introduzione, fin dalle prime fasi, di principi di progettazione che si rifanno a istanze di sostenibilità, responsabilità e consapevolezza. Aspetti di una progettazione etica e inclusiva sollecitati anche da parte dell'Unione Europea, là dove definizioni come "ethical by design"³ e "privacy by design"⁴ invitano a un progetto etico all'interno del quale è la stessa figura del designer che è chiamata a impedire, ad esempio negli applicativi progettati, l'uso di *dark pattern* o l'estrazione estensiva dei dati personali degli utenti. Una tutela certo più efficace rispetto a una protezione *ex post* che si trova a rincorrere l'infrazione dopo che questa è avvenuta.

È un richiamo alla responsabilità etica del designer che non cade nel vuoto in una disciplina che da oltre mezzo secolo ha sviluppato un intenso dibattito sul ruolo sociale del progetto, da quando cioè il "peccato originale" del design — quello di una professione ancillare alla produzione industriale e pertanto attivamente coinvolta nella costruzione dei valori consumistici — è stato sentito da una parte dei designer come un fardello da cui affrancarsi.

Il design ha sempre svolto un ruolo importante nella progettazione degli spazi e degli strumenti della partecipazione

3 https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/horizon/guidance/ethics-by-design-and-ethics-of-use-approaches-for-artificial-intelligence_he_en.pdf

4 https://edps.europa.eu/data-protection/our-work/subjects/privacy-design_en

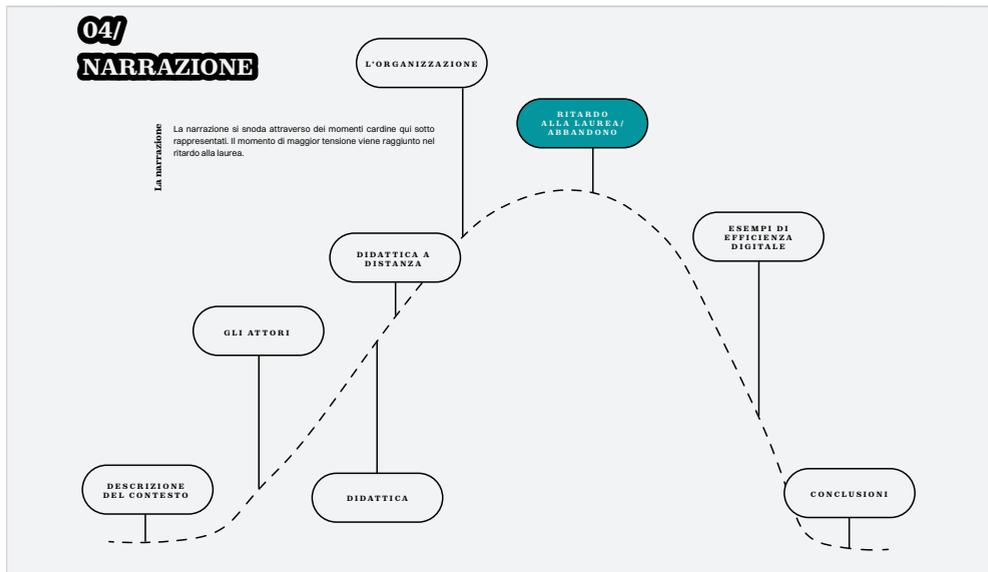


Fig. 1. La costruzione dell'arco narrativo del "Vademecum: l'ecosistema digitale dell'università".
Studenti: Matteo Boem, Luca Marchesini, Jim Pieretti, Beatrice Tonetto, Luca Venturoli

politica e democratica tanto da riconoscersi pienamente nell'affermazione che la "democrazia è un problema di design" (Chisnell, 2016). In questo quadro rivestono un sempre maggiore rilievo le numerose esperienze che vanno sotto la definizione di *policy design* (Buchanan et al., 2017; Hagan, 2021). Con questo termine, nato dell'ambito delle scienze politiche, si descrive l'azione di definire gli obiettivi delle linee politiche e gli strumenti progettuali utili alla loro realizzazione (Howlett & Mukherjee, 2018). Spesso la messa a punto di una policy pubblica costituisce un vero e proprio *wicked problem* (Buchanan, 2019 [1992]). È, insomma, uno di quei classici problemi originati da una serie di criticità sovrapposte una all'altra. Vincoli burocratici, normativi, tecnologici, organizzativi e condizionamenti politici che rendono particolarmente

ingarbugliata la ricerca di una soluzione. Affrontare una singola problematicità, isolata da una visione d'insieme, rischia fatalmente, in questi casi, di aggravare la situazione piuttosto che risolverla.

D'altra parte senza una cornice normativa che sostenga il cambiamento e l'innovazione, gli interventi per affrontare questioni come la sostenibilità o il “nuovo regime climatico”, rischiano di risolversi in iniziative poco più che cosmetiche. L'attenzione al ciclo di vita di un oggetto non può essere sufficiente se prescinde dal considerare il sistema di valori che quell'oggetto induce e sfrutta. Superare l'Epoca dei Rifiuti in cui oggi viviamo con il passaggio dalla prospettiva di un design *human-centered* a uno *humanity-centered*, come auspica Don Norman nel suo recente *Design for a better world*, significa sviluppare progetti rivolti al lungo termine con la consapevolezza che ogni singolo componente dell'ecosistema terrestre è strettamente interconnesso con tutti gli altri (Norman, 2023, pp 181-183).

Immaginare nuovi modelli di evoluzione della società, come quelli preconizzati dal sociologo Peter Frase (2016) alla ricerca di una “vita oltre il capitalismo” o dal designer Matthew Wizinsky (2022) che invita a ripensare in chiave responsabile un ruolo del “design dopo il capitalismo”, mette in gioco il design come un attivo strumento per il cambiamento e per la transizione verso un futuro più sostenibile ed equo. Il design d'altra parte si è sempre connotato come un processo di “creazione del mondo” (*world-making*) attraverso l'intenzionale e consapevole progettazione sia degli oggetti che degli apparati simbolici che definiscono la nostra vita quotidiana. Grazie alle potenzialità degli strumenti di visualizzazione il design possiede la facoltà di “immaginare ciò-che-non-esiste-ancora, per farlo apparire concretamente come un'aggiunta nuova e intenzionale al mondo reale” (Nelson & Stolterman, 2012, p 12). Superata l'idea di un design che si applica esclusivamente a dare una forma funzionale e gradevole al prodotto, oggi notiamo come la progettazione riguardi sempre più la costruzione del significato in senso sociale di quello stesso prodotto

o servizio e il designer assume la veste di un vero e proprio *sense-maker*, un costruttore di significato (Manzini, 2015, p. 35).

Questa costruzione di senso trova una particolare corrispondenza nell'aspetto narrativo e critico del design e di alcune sue applicazioni come lo *speculative design*⁵ dove “piuttosto che pensare all'architettura, ai prodotti e all'ambiente, partiamo dalle leggi, dall'etica, dai sistemi politici, dalle convinzioni sociali, dai valori, dalle paure e dalle speranze, e da come queste possono essere tradotte in espressioni materiali” (Dunne & Raby, 2013, p 70). È un approccio narrativo che mette in gioco un ampliamento multidisciplinare delle competenze del designer: “i designer stessi hanno bisogno di cambiare, di diventare competenti su argomenti normalmente ritenuti al di fuori del dominio del design ma essenziali per comprendere il mondo: economia, modelli di business, storia, scienze umane, tecnologia, etica, gestione e politica” (Norman, 2023, p 115).

Possiamo dunque individuare come terreno di convergenza tra design e diritto — nei termini di *policy design* e Legal Design sopra descritti —, lo spazio della narrazione caratteristico di entrambe le discipline (Pasa & Sinni, 2024). Nel design la dimensione narrativa interviene su più livelli: nell'individuazione dei pattern, ad esempio, o nella prefigurazione di scenari, nella *design fiction*, nella costruzione emozionale (fig. 1) o, infine, nell'affrontare i pregiudizi cognitivi (Lupton, 2017, pp 9-13), così come, a sua volta, la ricerca giuridica mantiene una stretta relazione con la componente narrativa illustrata ad esempio nell'ampio repertorio riportato da Richard H. Weisberg in *Diritto e letteratura* (Weisberg, 1993).

5 Il design speculativo applicato alla pubblica utilità è stato il tema affrontato in alcuni workshop e corsi presso l'Università Iuav di Venezia. Vd. ad esempio <https://medium.com/@giannisinni/public-design-fiction-f23bd7279d4>; <https://sites.google.com/iuav.it/design/design-open-lab/202021-primosemestre/design-della-comunicazione-3?authuser=0>



Fig. 2. Le ragioni del cambiamento nel "Vademecum: l'ecosistema digitale dell'università". Studenti: Lorenzo Bertozzi, Pietro Braga, Agnese Carlotti, Mario Chiari, Laura Leardini

Visual storytelling e design speculativo sono divenuti recentemente degli strumenti sempre più utilizzati nella messa a punto di *policy*, anche ai livelli istituzionali più elevati, di cui sono un esempio le sperimentazioni volte ad anticipare le tendenze della tecnologia e a indagare le loro implicazioni rispetto alla protezione dei dati personali, sviluppate presso l'autorità francese *Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés* (CNIL) e presso il Garante europeo per la protezione dei dati (EDPS) (Rossi et al., 2022).

L'approccio narrativo è inoltre uno strumento efficace per affrontare la resistenza al cambiamento utilizzando un linguaggio empatico piuttosto che un linguaggio esclusivamente informativo là dove, come hanno dimostrato le numerose ricerche sui bias cognitivi (Kahneman, 2011; Kahneman et al., 2021), la copiosità di informazioni non necessariamente conduce a una maggiore comprensione, anzi può talvolta portare a un esito del tutto opposto o a una polarizzazione ancora più netta (Cairo, 2016, pp 84-85). Consolidando delle efficaci narrazioni alternative è possibile affrontare tali resistenze agendo in una forma analoga per certi versi alla “spinta gentile” o *nudge* (Thaler & Sunstein, 2008).

Il *visual storytelling* può dunque rappresentare un convincente strumento per promuovere il cambiamento nei *decision maker* coinvolti? Questa domanda è stata alla base di una sperimentazione collaborativa tra la formazione universitaria di design e il settore pubblico per promuovere il percorso di innovazione delle *policy* dei servizi pubblici, là dove le preoccupazioni e le resistenze al cambiamento assumono talvolta dinamiche fortemente emotive e non razionali (Nelson & Stolterman, 2012, pp 19-21). La collaborazione ha coinvolto il Dipartimento della Trasformazione Digitale (DTD) della Presidenza del Consiglio dei ministri e l'Università Iuav di Venezia, nello specifico il Laboratorio di design della comunicazione del Corso di laurea magistrale in design⁶. Tale sperimentazione presenta un model-

6 Laboratorio condotto dall'autore con Irene Sgarro.

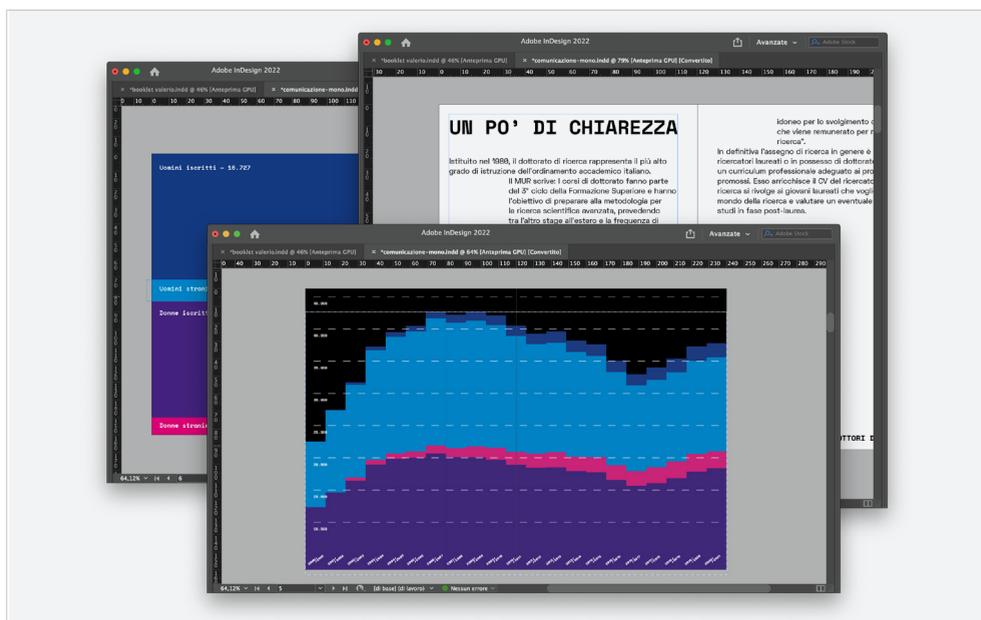


Fig. 3. La costruzione del data storytelling del “Vademecum: l’ecosistema digitale dell’università”. Studenti: Angiolina Gaudio, Tazio Kejser, Elia Medeot, Giacomo Prati, Valerio Romano

lo di applicazione della narrativa visiva che il design della comunicazione può mettere in atto nel sostenere le ragioni di un rinnovamento delle policy (fig 2.), in questo caso nella direzione di un’effettiva trasformazione digitale, all’interno del settore pubblico (Sinni et. al., 2024).

L’obiettivo del progetto, che ha coinvolto gli studenti in tre successivi semestri, è stato quello di investigare il contesto dei servizi della pubblica amministrazione, affrontando il problema non da un punto di vista storico, legislativo o gestionale, ma bensì a livello sociologico, etnografico e ontologico con la realizzazione di data storytelling (Dykes, 2020; Feigenbaum & Alamalhodaie, 2020), di un racconto cioè attraverso infografiche



Fig. 4. Allestimento con phisicalization del "Vademecum: l'ecosistema digitale dell'università" al Fuorisalone di Milano, aprile 2023

e data visualization del contesto (fig. 3), delle criticità e delle prospettive progettuali relative ai principali servizi pubblici.

Gli strumenti del design hanno permesso agli studenti di individuare modelli rappresentativi per la progettazione di strategie di cambiamento nonché di sperimentare risorse e strumenti a supporto della trasformazione digitale nelle organizzazioni pubbliche (Sinni, 2021).

La restituzione visiva delle indagini svolte sugli ecosistemi, sugli archetipi, sui touchpoint, così come sui pattern ricorrenti nei diversi servizi pubblici hanno costituito così il contenuto originale delle prime due pubblicazioni, rispettivamente *l'Atlante della trasformazione digitale della PA*⁷ dedicato ai servizi pubblici e il *Vademecum: l'ecosistema digitale dell'università*⁸ rivolto allo specifico dei servizi universitari. Il metodo utilizzato nella sperimentazione è stato successivamente presentato in una serie di eventi sia nell'ambito del design (fig. 4) che in quello della pubblica amministrazione⁹.

Incontri divulgativi¹⁰ sono stati rivolti ai *decision maker* del settore pubblico a cui è stato reso disponibile tutto il materiale prodotto con una scelta decisamente orientata alla documentazione *open source*. *L'Atlante* è inoltre entrato a far parte

7 <https://designers.italia.it/community/notizie/20220325-atlante-della-trasformazione-digitale/>.

8 <https://medium.com/@giannisinni/un-vademecum-per-lecosistema-delle-universita-C3%A0-308d1f8c0125>.

9 Le presentazioni si sono svolte al ForumPA 14-17 giugno 2022 a Roma, alla fiera WFM-We Make Future di Rimini 16-18 giugno 2022, alla conferenza 2CO Communicating Complexity di Alghero 8-9 settembre 2022 e al Fuorisalone della Milano Design Week 17-23 aprile 2023.

10 <https://designers.italia.it/community/notizie/20220413-pa-universita-progettare-servizi-pubblici-insieme/>.

della documentazione formativa¹¹ di Designers Italia ad uso dei funzionari pubblici. Segnale indicativo dell'interesse sviluppato da questa particolare articolazione del progetto visivo è stata la richiesta avanzata da altre amministrazioni centrali di poter replicare la collaborazione.

L'approccio del *visual storytelling* ha costituito dunque un'occasione per costruire collaborazioni cross-disciplinari, laddove si ha a che fare con informazioni e organizzazioni complesse, al fine di sostenere le istanze di cambiamento e di innovazione. Il *legal design*, così come il *policy design*, rappresenta un perfetto campo di sperimentazione e applicazione per queste direzioni di ricerca del design della comunicazione, sia per la tipologia dei contenuti trattati che per le finalità di innovazione che si prefigge. Il contributo strategico che il design in questo caso apporta coincide con il ruolo abilitante del progetto visivo e costituisce un adeguato tramite verso istanze progettuali sostenibili, consapevoli ed eticamente responsabili.

In questo rapporto il design ha un'occasione preziosa per contribuire efficacemente, con i propri strumenti, a promuovere il cambiamento nella società attraverso un metodo *citizen-centered*, sostenendo il rapporto di trasparenza e democrazia tra istituzioni e cittadini e aggiornando al contesto contemporaneo quello spirito del progetto di "pubblica utilità" che abbiamo richiamato all'inizio di questo testo.

Al sistema formativo universitario compete l'onere di promuovere attività e ricerche specifiche sulle tematiche proprie del Legal Design, in analogia con quanto fatto per il design dei servizi pubblici, intraprendendo percorsi di studio meno tradizionali, in una modalità necessariamente interdisciplinare – per quanto questo non sia certo facilitato dall'attuale struttura del sistema accademico –, e facendo affidamento su una più stretta collaborazione tra istituzioni pubbliche e atenei.

11 <https://designers.italia.it/argomenti/formazione/>.

BIBLIOGRAFIA

- Buchanan, C., Junginger, S., Terrey, N. (2017). Service design in policy making. In D. Sangiorgi & A. Prendiville. (a cura di). *Designing for service. Key issues and new directions*. (183-198). Bloomsbury.
- Buchanan, R. (2019 [1992]). Wicked Problems in Design Thinking. In E. Resnick (a cura di), *The Social Design Reader* (117–136). Ava Pub Sa. (Reprint in *Design Issues*, 8(2), 5–21, 1992).
- Cairo, A. (2016). *The Truthful Art: Data, Charts, and Maps for Communication*. New Riders Pub. (Tr. it. *L'arte del vero. Dati, grafici e mappe per la comunicazione*. Pearson, 2016).
- Chisnell, D. (2016). Democracy is a Design Problem. *J. Usability Studies*, 11(4), 124–130.
- Ducato, R., Strowel, A. (A cura di). (2021). *Legal Design Perspectives. Theoretical and Practical Insights from the Field*. Ledizioni.
- Dunne, A., & Raby, F. (2013). *Speculative Everything: Design, Fiction, and Social Dreaming*. Mit Press.
- Dykes, B. (2020). *Effective Data Storytelling: How to Drive Change With Data, Narrative and Visuals* (1. edizione). John Wiley & Sons Inc.
- Feigenbaum, A., & Alamalhodaie, A. (2020). *The Data Storytelling Workbook* (1° edizione). Routledge.
- Frase, P. (2016). *Four Futures: Life After Capitalism*. Verso. (Tr. it. *Quattro modelli di futuro. C'è vita oltre il capitalismo*. Treccani, 2019).
- Habib, H., Zou, Y., Yao, Y., Acquisti, A., Faith Cranor, L., Reidenberg, J. R., Sadeh, N., Schaub, F. (2021). Toggles, Dollar Signs, and Triangles: How to (In)Effectively Convey Privacy Choices with Icons and Link Texts. In *CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '21)*, May 8–13, 2021, Yokohama, Japan. ACM, New York, NY, USA, 25 pages. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445387>.

- Hagan, M. (2021). Prototyping for Policy (9-31). In: M. C. Compagnucci, H. Haapio, M. Hagan & M. Doherty. (A cura di). *Legal Design: Integrating Business, Design and Legal Thinking With Technology*. Edward Elgar Pub.
- Hagan, M., Özenç, F.K. (A cura di). (2020). The Rise of Legal Design. *Design Issues*, 36, 3.
- Howlett, M., & Mukherjee, I. (A cura di). (2018). *Routledge Handbook of Policy Design*. Routledge.
- Kahneman, D. (2011). *Thinking, fast and slow*. Penguin Books. (Tr. it. *Pensieri lenti e veloci*. Mondadori, 2020).
- Kahneman, D., Sibony, O., & Sunstein, C. R. (2021). *Noise: A Flaw in Human Judgment*. Hachette Book Group USA. (Tr. it. *Rumore. Un difetto del ragionamento umano*. UTET, 2021).
- Lupton, E. (2017). *Design Is Storytelling*. Cooper-Hewitt Museum.
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT Press.
- Nelson, H. G., & Stolterman, E. (2014). *The Design Way: Intentional Change in an Unpredictable World* (2° edizione). The MIT Press.
- Norman, D. A. (2023). *Design for a Better World: Meaningful, Sustainable, Humanity Centered*. The MIT Press.
- Pasa, B., Sinni, G. (2024). New Frontiers of Legal Knowledge: How Design Prototypes Can Contribute to Legal Change, in Ducato R., Strowel A., Marique E. (A cura di), *Design(s) for Law*, Ledizioni.
- Rossi, A., Chatellier, R., Leucci, S., Ducato, R., Hary, E. (2022) What if data protection embraced foresight and speculative design?. In Lockton, D., Lenzi, S., Hekkert, P., Oak, A., Sádaba, J., Lloyd, P. (A cura di), *DRS2022: Bilbao*, 25 June - 3 July, Bilbao, Spain. <https://doi.org/10.21606/drs.2022.681>.
- Rossi, A., Palmirani, M. (2020). Can Visual Design Provide Legal Transparency? The Challenges for Successful Implementation of Icons for Data Protection. *Design Issue*, 36, 3. https://doi.org/10.1162/desi_a_00605.

- Sinni, G. (2021). Un atlante per la collaborazione tra design e PA. In L. Casarotto, R. Fagnoni, & G. Sinni (a cura di), *Dialoghi oltre il visibile. Il design dei servizi per il territorio e i cittadini* (117–133). Ronzani.
- Sinni, G., Scarpellini, I., & Pedrazzo, M. M. (2024). Visual narratives for positive impact on public ecosystems. *2CO Communicating Complexity*. 2CO Communicating Complexity 2022, Alghero. (In corso di pubblicazione).
- Thaler, R. H., & Sunstein, C. R. (2008). *Nudge: Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness*. Yale University Press (Tr. it. *Nudge. La spinta gentile*. Feltrinelli, 2014).
- United Nations. (1987). *Our Common Future*. Report of the World Commission on Environment and Development. <https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/5987our-common-future.pdf>.
- Weisberg, R. H. (1993). Diritto e letteratura. In *Enciclopedia delle scienze sociali*. Treccani. https://www.treccani.it/enciclopedia/diritto-e-letteratura_%28Enciclopedia-delle-scienze-sociali%29/
- Wizinsky, M. (2022). *Design after Capitalism: Transforming Design Today for an Equitable Tomorrow*. The MIT Press.

9 LA FORMA GRAFICA DEL TESTO

LUCIANO PERONDI
Università Iuav di Venezia

In questo saggio sostengo la posizione che per affrontare qualsiasi problema inerente al Legal Design sia necessario considerare tutte le implicazioni che riguardano la forma grafica del testo, considerando gli elementi e la composizione come parte integrante del processo di scrittura, in quanto la dimensione visiva del testo è estremamente rilevante per la comprensione.

Per “forma grafica del testo” infatti si intende l’insieme degli elementi e dei modi con cui un testo si può manifestare visivamente e corrisponde all’azione della “composizione grafica” funzionale alla semantica del testo scritto, ovvero la sinsemia (Perondi, 2012). Oltre a questo non va trascurato che la dimensione visiva di un testo è fondamentale oltre che dal punto di vista semantico, anche da quello espressivo e le due cose non

si possono realmente scindere. Un testo non può essere realmente “trasparente” (Lussu, Perri & Turchi, 2006), ogni forma conferisce una particolare connotazione espressiva al testo (Piovesan, Perondi & Sinico, 2023).

L’idea di scrittura come pura trascrizione del parlato, in opposizione alla “immagine”, appare finalmente obsoleta, anche nell’ambito delle neuroscienze, sebbene nel sentire comune si mantenga il pregiudizio. Elkins (1999) definiva i confini di quello che è l’immagine tracciando il famoso diagramma (figura 1) che mostra come scrittura, notazione e figura siano strettamente intrecciate e abbiano vaste aree di sovrapposizione. Ad esempio, una notazione come quella musicale, può intrecciarsi con l’uso di figure e di elementi alfanumerici per comporre un testo sincretico (Fabbri, 2009). Questo stesso testo integra elementi alfabetici (le lettere), ideogrammi (i numeri) ed elementi notazionali legati allo stile APA 7.0 (parentesi per le citazioni). Il diagramma di Elkins è una figura che attinge alla notazione di Eulero, riadattandola e intrecciandola con elementi alfabetici. La lettura è lettura delle singole parole separata dalla interpretazione della notazione? O l’interpretazione è frutto della interazione continua tra più circuiti sollecitati?

Considerare quindi la scrittura come manifestazione visivo-spaziale consente di sfruttarne il potenziale e le caratteristiche proprie e di valorizzare le zone di interazione tra i vari modi.

La scrittura si è infatti sviluppata fino a integrare elementi di vario tipo e natura (e in particolare di natura non alfabetica) che consentissero operazioni di varia complessità, alcuni direttamente, all’interno della codifica stessa delle font, quali numeri, segni di interpunzione, operatori matematici, segni di valuta, emoji, altri a livello della dimensione macrotipografica (Luna, 2004, p. 848), quelli che vengono definiti “paratesto”, i quali mostrano però un non trascurabile impatto sui processi di lettura stessi (Altmann & al., 2014).

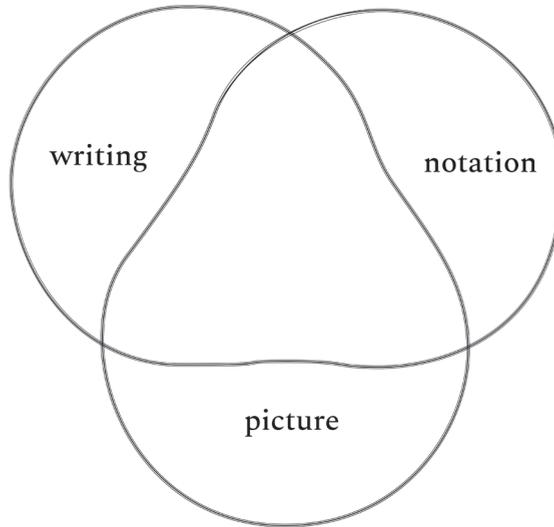


Fig. 1. Diagramma che illustra il dominio delle immagini, secondo James Elkins (1999). Ridisegnato dall'autore.

1. GLI ANTENATI

Occorre sottolineare che quello che viene considerato come il più probabile antenato diretto dei sistemi di scrittura occidentale, il sistema delle *Bullae* (Schmandt-Besserat, 2013) utilizzate in Mesopotamia e Iran da 7250 a 6000 a.C., era a tutti gli effetti un sistema contabile. La scrittura, per come si è sviluppata nel Medio Oriente, si colloca in un'area più vicina a quella della funzionalità contabile, amministrativa, giuridica e affini e ha continuato a mantenere questa funzione fino ad oggi. Le tavolette del periodo Uruk IV (circa 3300 a.C.), le prime attestazioni note di una forma riconosciuta come scrittura, sono in gran parte ricevute e presentano una composizione relativamente organizzata (Lecompte, 2016), con elementi paratestuali.

Per contro, l'evoluzione tecnica della stampa (dall'introduzione della xilografia, dei caratteri mobili, della calcografia, fino alla stampa offset) ha portato per motivi tecnici a trattare la dimensione della scrittura come scissa da quella della figura: la calcografia e la tipografia dovevano essere necessariamente gestite separatamente. Tutto questo è stato proiettato nello sviluppo della grafica digitale negli anni '80 e '90 (Perondi, 2016), volta principalmente a riprodurre mimicamente quanto avveniva nella composizione manuale.

L'uso prettamente lineare e più connesso con la sequenzialità del linguaggio verbale è invece limitato principalmente alla letteratura, che però non costituisce la totalità del materiale scritto e letto.

In moltissime applicazioni nel corso della storia e nella contemporaneità – dai documenti contabili, alla cartografia, all'uso religioso, rituale o celebrativo, l'uso di figure, elementi grafici e notazionali e componenti scritti (siano essi logografici, sillabici, abjads, alfabeti eccetera) – l'uso della scrittura come strumento narrativo strettamente lineare appare non certo secondario, ma alla pari di altri usi.

Il fatto che una scrittura alfabetica per produrre testi efficaci si debba combinare con altri elementi grafici non è un aspetto che sminuisce il valore della scrittura alfabetica come strumento, ma ne definisce i limiti.

L'esempio presentato in figura 2 mostra come un testo privato di composizione grafica (di sinsemia) perda *anche* aspetti semantici, anche solo per distinguere il titolo dal primo verso. E questo senza considerare l'efficacia della composizione sinsemica nell'organizzare gli elementi del testo per una più rapida comprensione di quello che si sta leggendo.

Il fatto che la componente alfabetica sia connessa a una dimensione linguistica parlata non implica che questo rapporto sia esclusivo e che una diversa organizzazione del testo e una combinazione con elementi di natura diversa (notazioni e figure, ad esempio) non abbia impatti sulla comprensione e sulla fruizione in generale del testo o, addirittura, che la dimensione

*Sonnets from the Portuguese 43:
How do I love thee? Let me count the ways*

How do I love thee? Let me count the ways.
I love thee to the depth and breadth and height
My soul can reach, when feeling out of sight
For the ends of being and ideal grace.
I love thee to the level of every day's
Most quiet need, by sun and candle-light.
I love thee freely, as men strive for right;
I love thee purely, as they turn from praise.
I love thee with the passion put to use
In my old griefs, and with my childhood's faith.
I love thee with a love I seemed to lose
With my lost saints. I love thee with the breath,
Smiles, tears, of all my life; and, if God choose,
I shall but love thee better after death.

Elizabeth Barrett Browning

Sonnets from the Portuguese 43: How do I love thee? Let me count the ways How do I love thee? Let me count the ways. I love thee to the depth and breadth and height My soul can reach, when feeling out of sight For the ends of being and ideal grace. I love thee to the level of every day's Most quiet need, by sun and candle-light. I love thee freely, as men strive for right; I love thee purely, as they turn from praise. I love thee with the passion put to use In my old griefs, and with my childhood's faith. I love thee with a love I seemed to lose With my lost saints. I love thee with the breath, Smiles, tears, of all my life; and, if God choose, I shall but love thee better after death.

Fig. 2. Sonnet by Elizabeth Barrett Browning composto sinsemicamente e in forma lineare. Composto dall'autore.

linguistica (scritta) non includa anche elementi esterni alla dimensione più lineare. Non ci sono elementi per escludere questi aspetti, tanto più che i testi concepiti in questo modo funzionano nella pratica, sono comprensibili e anzi semplificano il lavoro di scrittura e permettono una maggiore sintesi dei contenuti.

Per la deperibilità di materiali e per la natura effimera del tipo di documenti, molti usi della scrittura non sono sopravvissuti e spesso si tratta degli usi più elaborati della scrittura-immagine, ma la documentazione rimane comunque cospicua. Un esempio su tutti è quello degli *ephemera*, stampe su fogli singoli con diverse funzioni (da quelle amministrative, a quelle devozionali, allo svago): se ne consideri la diffusione e l'importanza nella vita quotidiana sin dal Rinascimento e al loro basso tasso di sopravvivenza, legato alla natura della loro funzione (Carnevali, 2023). L'umiltà di queste applicazioni ha

presumibilmente alimentato il paradigma che Lussu definisce “alfabetocentrico” (1999).

Il primo sistema di scrittura analogo a quello alfabetico che sia noto, in cui vi sia un’idea di commutabilità tra parlato e scritto, quello sumero, appare solo poco più di cinque millenni BP (*before present*, scala del tempo usata in archeologia), al contrario manifestazioni grafiche intenzionali (uso di pigmenti, decorazione del corpo, uso di monili) erano attestate anche tra i Neanderthal (Martí et al., 2021; Langeley et al., 2021; Zilhão, 2012). Raffigurazioni complesse e ancora oggi riconoscibili come sagome di animali, in particolare i rinoceronti presenti nella grotta di Chauvet (Moro Abadía & Gonzales Morales, 2013), risalgono a 32.410 ± 720 BP.

Al contempo si hanno attestazioni di una estrema varietà di forme grafiche coeve per cui la raffigurazione non sembra essere l’apice del progresso delle forme di espressione visiva, ma, come evincono Moro Abadía & Gonzales Morales (2013) dall’analisi della letteratura, una delle tante possibilità, tra cui oggetti rappresentativi portatili, segni non figurativi e impronte intenzionali di mani in negativo, questo anche se le forme aniconiche sembrano precedere quelle iconiche (Bednarik, 2008).

Questo segnala come l’uso di figure e notazioni è molto antico e radicato, al contrario della scrittura lineare che è un’acquisizione recente e appannaggio fino alla prima metà del ’900 di pochissimi individui (Chiapponi & Perondi, 2019).

2. TESTI SINCRETICI, SCRITTURA MULTIMODALE, SINSEMIA E LORO EFFICACIA

Quello che si osserva nei sistemi più elaborati è la compresenza dei vari modi di espressione grafica. La progressione della complessità degli argomenti ha spinto chi elaborava le immagini a una integrazione spontanea tra questi modi. Nemmeno l’avvento della stampa, che per necessità tecnica già menzionata separa la produzione della componente alfanumerica del testo da quella delle figure, ha scisso completamente la

figura dalla parola in molte delle manifestazioni più complesse. Si possono menzionare testi come “Literarum Latinarum, Quas Italicas, Cursoriasque Vocant Scribendarum Ratio” di Mercatore (1540) o nelle versioni a stampa del “Fasciculus temporum” Werner Rolevinck, in particolare quella di Ratdolt (1481), in cui tutti i vari modi del testo appaiono integrati nelle maniere più sofisticate.

Questo prosegue senza soluzione di continuità fino al contemporaneo ed è comune a più aree geografiche (si pensi ai trattati scientifici o di medicina arabi o ai manuali di medicina cinesi). L’impatto di questi artefatti è stato molto ampio, osservando il successo delle *timeline*, come ben illustrato da Rosenberg e Grafton (2013), e della grafica statistica nel corso dell’Ottocento (Tufte, 2001) o l’importanza di Isotype sulla nascita del concetto di *information design* e di infografica contemporanei (Kinross, 1981; 2017). Tra la fine del XX e l’inizio del XXI secolo l’infografica e l’*information visualization* hanno assunto un’importanza capitale proprio grazie alla loro capacità di trattare visivamente quantità di dati altrimenti incomprensibili.

Allo stesso tempo l’introduzione di materiale multimodale e di strumenti grafici (quali ad esempio mappe concettuali, mappe mentali eccetera) nella didattica ha mostrato il suo impatto positivo sull’apprendimento se collocati negli opportuni momenti dello studio (Katagall & al. 2015) o delle attività professionali (Eppler, 2006).

La quantità di materiale storico prodotto e di sperimentazione sull’efficacia di vari strumenti è quindi tale che molte scelte progettuali possono ormai essere adeguatamente supportate da conoscenze fondate su evidenze provenienti da più ambiti (dall’archeologia, alla pedagogia, alle neuroscienze, oltre che dall’ambito del progetto della comunicazione stesso). Al contempo, lo stato dell’arte accennato mostra la complessità dell’argomento e l’impossibilità di soluzioni semplicistiche o cosmetiche al problema e, anzi, un processo di scrittura

integrata che preveda un intervento a monte del processo di costruzione del testo stesso è necessaria.

3. SCRITTURA E LEGAL DESIGN

L'utilizzo di vari modi del testo in maniera integrata, che potremmo fare rientrare nella definizione di scrittura multimodale (Walsh, 2006), è quindi storicamente molto frequente e presenta una evidente efficacia (Mason et al., 2015), in particolare in ambiti quali le scienze naturali, la matematica o la manualistica, in cui la descrizione accurata e la comprensione di un fenomeno o di un processo sono aspetti fondamentali (e questo non sembra essere una coincidenza). Di conseguenza, questo insieme di casi e di conoscenze dovrebbe costituire il necessario punto di partenza per trattare tutti gli aspetti grafici del Legal Design.

Eppler (2004) mostra nella sua analisi come diverse forme di organizzazione del testo presentino differenti vantaggi e quindi siano ottimali per assolvere a diverse funzioni. La natura degli strumenti utilizzati è però quella di disporre di solidi e regolari sistemi di organizzazione grafica del testo sinsemico, indipendentemente dal tipo di segni usati.

Allo stesso tempo occorre considerare che gli strumenti grafici della scienza, primo tra tutti il diagramma cartesiano, si appoggiano proprio sulla costruzione del sistema di riferimento, come precedentemente definito in Bonora et. al (2020).

L'uso integrato efficace di elementi grafici di diversa natura nello stesso testo è un processo che richiede, quindi, una consapevolezza degli strumenti a disposizione e un processo che sia integrato già in fase di scrittura. Non esiste una traduzione efficace (e utile) da un testo alfanumerico a un testo iconico, ma i due modi si possono integrare per produrre strumenti utili. L'avvento degli *emoticon* e degli *emoji* ha reso evidente la natura permeabile dei sistemi di scrittura, anche quando intrappolati nella forma lineare imposta dai sistemi di codifica Unicode (Lussu, 1999). Il mero alfabeto sarebbe insufficiente a svolgere efficacemente le funzioni assolve da un sistema sincretico.

Anzi, si hanno evidenze che un testo organizzato spazialmente, integrato da figure e con etichette (*label*) poste accanto alle figure, e sia anche più efficace di un testo puramente alfabetico nel trasmettere una informazione, ad esempio scientifica (Cromley & al., 2010; 2011; 2021; Schnotz, W., 2002).

4. COME ELABORARE UN TESTO SINSEMICO PERCHÉ SIA EFFICACE?

Poniamo il caso di dover costruire un testo per comunicare una questione (ad esempio le scelte sulla *privacy*) in cui si osserva che la scrittura lineare è insufficiente per avere un'adeguata probabilità che il lettore arrivi a una lettura e a una comprensione di alcune questioni rilevanti.

Sarà necessario considerare che la costruzione del testo debba prendere in considerazione in fase di sua formulazione anche tutte le variabili legate alla composizione sinsemica e all'introduzione di elementi multimodali. Se gli elementi grafici vengono aggiunti a posteriori, senza considerarne il potenziale portato dalla sinsemia in termini di elaborazione della conoscenza e in termini di organizzazione del testo, l'effetto non può che essere unicamente cosmetico.

Occorre considerare che pensare di affrontare il problema riducendolo a una questione di disegno di icone appare decisamente semplicistico.

Sotto il termine di icona infatti si trova una varietà di segni che hanno caratteristiche estremamente variegata, anche limitandosi alla definizione di icona di Peirce, e quindi escludendo ogni segno che non raffigura per somiglianza. Le differenze tra un segno e l'altro possono riguardare la frequenza e la notorietà, differenze relative all'oggetto rappresentato (molto differente è rappresentare iconicamente un volto o un'emozione su un volto e un oggetto inanimato), differenze relative alle figure retoriche implicate nell'elaborazione di tali icone (Bonfantini, 2000, p. 75). Ad esempio è relativamente facile rappresentare un oggetto con una forma e una tradizione di rappresentazione, ad esempio un orso. Più

difficile è rappresentare ad esempio un liquido, che richiede di raffigurare ad esempio un contenitore, e quindi di usare una metonimia (un contenitore per un contenuto). La questione si complica ulteriormente per azioni, concetti astratti o parole grammaticali/funzionali.

Inoltre l'uso di icone presenta alcune specificità: le icone più usate attivano gli stessi circuiti neurali delle figure e seguendo quindi un percorso differente e più complesso rispetto a quello seguito dai caratteri cinesi, ma stimolano comunque il sistema semantico usato per il processamento del linguaggio (Huang, S.-C., Bias, R. G., & Schnyer, 2015). Differente è il discorso per gli *emoticon*, che vengono riconosciuti come se fossero rappresentazioni del volto e di contenuti emotivi, anche se non hanno un impatto emozionale (Kim & al, 2016); nella lettura degli *emoji* addirittura si presentano differenze nella lettura in base al sesso (Jones et. al, 2020; Dalle Nogare, Cerri & Proverbio 2023), questo mette in evidenza come il problema sia molto complesso e non affrontabile in maniera semplicistica. In generale dagli studi in materia si può considerare che le icone siano da considerare alla stregua di piccole illustrazioni e che non possano essere considerate né sostituti delle parole, né semplificazioni per il lettore, soprattutto se usate in alternativa alle parole.

Le icone possono essere un supporto mnemonico, in particolare se scelte dal lettore stesso (Lansdale & al, 1990), ma questo avviene per processi di 'adattamento semantico' tra attributi visivi e oggetti. Come avviene per le mappe concettuali, il processo di trasformazione grafica per essere efficace deve implicare la partecipazione del lettore.

In sintesi: non si può pensare di semplificare un testo semplicemente usando icone.

L'approccio richiesto è duplice: da un lato il lettore dovrebbe essere coinvolto nella costruzione del testo, per massimizzare memorabilità e elaborazione della conoscenza, ma questo nella pratica non è possibile, dall'altro ragionare sulla scrittura nel suo insieme e ripensare un testo nel suo insieme, sia dal

lato dei “contenuti” sia da quello della sua composizione sinsemica, sulla base degli strumenti noti per migliorarne l’efficacia.

5. CONCLUSIONI

Nel corso di questo saggio si è esplorata l’importanza della forma grafica del testo e della composizione sinsemica, concentrandoci sulla sua rilevanza nel contesto del Legal Design. Abbiamo delineato come la sinsemia sia cruciale per la comprensione e l’espressione efficace delle informazioni, contestando l’idea obsoleta di considerare la scrittura come una semplice trascrizione del parlato.

È possibile che alcuni sostenitori della priorità dell’alfabeto possano sollevare obiezioni riguardo all’integrazione di elementi grafici, considerandoli come mero ornamento o semplice accessorio della scrittura lineare.

Tuttavia, in questo saggio vengono fornite ampie prove della longeva presenza e efficacia della scrittura sinsemica nella storia, evidenziando come l’integrazione di elementi grafici migliori la comprensione, soprattutto in contesti complessi di cui si occupa il Legal Design. Abbiamo discusso l’evoluzione della scrittura, dimostrando che l’uso combinato di elementi alfabetici, ideogrammi e figure ha portato a una comunicazione più efficace.

Nonostante le possibili obiezioni, la posizione formulata in questo saggio è la più solida e promettente. La scrittura sinsemica non solo ha radici storiche profonde, ma anche supporto contemporaneo nella scienza, nella didattica e nelle neuroscienze. L’integrazione di elementi grafici non è solo un artificio estetico; piuttosto, migliora la comprensione e la memorabilità, offrendo un approccio più completo alla comunicazione.

In conclusione, sosteniamo che considerare attentamente la forma grafica del testo, concependolo ed elaborandolo DIRETTAMENTE in forma sinsemica nella fase di scrittura, è essenziale per affrontare le sfide del Legal Design in modo efficace. L’ipotesi è che la scrittura sinsemica non solo sia

una pratica antica, ma anche una risorsa moderna, integrando elementi visivi nella costruzione del testo per massimizzare la comprensione e la fruizione delle informazioni.

BIBLIOGRAFIA

- Altmann, U., Bohrn, I. C., Lubrich, O., Menninghaus, W., & Jacobs, A. M. (2014). Fact vs fiction—how paratextual information shapes our reading processes. *Social cognitive and affective neuroscience*, 9(1), 22-29.
- Bednarik, R. G. (2017). Aniconism and the origins of palaeoart. *Religion*, 47(3), 353-365.
- Bonfantini, M. A. (2000). *Breve corso di semiotica*. Italy: Edizioni scientifiche italiane.
- Carnevali, R., Poole, K., & Sutherland, S. (2023). *Printed Ephemera in Renaissance Italy*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780367347093-RERW156-1>.
- Chiapponi, M., & Perondi, L. (2019). Appunti per un nuovo Isotype. In G. Sinni (a cura di), *Designing civic consciousness: ABC per la ricostruzione della coscienza civile* (222-231). Quodlibet.
- Cromley, J. G., Kunze, A. J., & Dane, A. P. (2021). Multi-text multi-modal reading processes and comprehension. *Learning and Instruction*, 71, 101413.
- Cromley, J. G., Snyder-Hogan, L. E., & Luciw-Dubas, U. A. (2010). Reading comprehension of scientific text: A domain-specific test of the direct and inferential mediation model of reading comprehension. *Journal of Educational Psychology*, 102(3), 687.
- Cromley, J. G., Newcombe, N. S., Wills, T. W., Wills, M., Karakus, M., & Batchelor, M. (2011). Teaching middle school students to reason with visual representations in science. In *Annual Meeting of the American Educational Research Association, New Orleans, LA*.
- Dalle Nogare, L., Cerri, A., & Proverbio, A. M. (2023). Emojis Are Comprehended Better than Facial Expressions, by Male Participants. *Behavioral Sciences*, 13(3), 278.
- Eppler, M. J. (2006). A comparison between concept maps, mind maps, conceptual diagrams, and visual metaphors as complementary tools for knowledge construction and sharing. *Information visualization*, 5(3), 202-210.

- Huang, S.-C., Bias, R. G., & Schnyer, D. (2015). How are icons processed by the brain? Neuroimaging measures of four types of visual stimuli used in information systems. *Journal of the association for information science and technology*, 66(4), 702–720.
- Jones, L. L., Wurm, L. H., Norville, G. A., & Mullins, K. L. (2020). Sex differences in emoji use, familiarity, and valence. *Computers in Human Behavior*, 108, 106305.
- Katagall, R., Dadde, R., Goudar, R. H., & Rao, S. (2015). Concept mapping in education and semantic knowledge representation: an illustrative survey. *Procedia Computer Science*, 48, 638–643.
- Kim, K. W., Lee, S. W., Choi, J., Kim, T. M., & Jeong, B. (2016). Neural correlates of text-based emoticons: a preliminary fMRI study. *Brain and behavior*, 6(8), e00500.
- Kinross, R. (1981). On the influence of Isotype. *Information Design Journal*, 2(2), 122–130.
- Kinross, R. (2017). The lessons of Isotype for information design. In A. Black, P. Luna et al. (a cura di), *Information design: research and practice*. Routledge, Abingdon, 107–116.
- Langley, M. C., Clarkson, C., & Ulm, S. (2008). Behavioural complexity in Eurasian Neanderthal populations: a chronological examination of the archaeological evidence. *Cambridge Archaeological Journal*, 18(3), 289–307.
- Lansdale, M. W., Simpson, M., & Stroud, T. R. M. (1990). A comparison of words and icons as external memory aids in an information retrieval task. *Behaviour & Information Technology*, 9(2), 111–131.
- Lecompte, C. (2016). Observations on Diplomatics, Tablet Layout and Cultural Evolution of the Early Third Millennium: The Archaic Texts from Ur. In T. E. Balke, C. Tsouparopoulou (a cura di), *Materiality of Writing in Early Mesopotamia*, 133–164.
- Luna, P. (2004). Not just a pretty face: the contribution of typography to lexicography. https://centaur.reading.ac.uk/21116/3/Luna_Euralex_final_Text_Pix.pdf.
- Lussu, G. (1999). *La lettera uccide: storie di grafica*. Stampa alternativa & Graffiti.
- Lussu, G., Perri, A., & Turchi, D. (2006). Wines and goblets. *Progetto grafico*, 8, 182–187.

- Mason, L., Pluchino, P., & Tornatora, M. C. (2015). Eye-movement modeling of integrative reading of an illustrated text: Effects on processing and learning. *Contemporary Educational Psychology*, 41, 172-187.
- Moro Abadía, O., & González Morales, M. R. (2013). Paleolithic art: a cultural history. *Journal of Archaeological Research*, 21, 269-306.
- Perondi, L. (2012). *Sinsemie. Scritture nello spazio* (Vol. 1, 1-235). Nuovi Equilibri.
- Perondi, L. (2016). "Digital type" by Robin Kinross. *AIS/Design, Storia e Ricerche*, (8).
- Piovesan, A., Sinico, M., & Perondi, L. (2023). The Perception of Qualities in Typefaces: A Data Review. *Visible Language*, 57(2), 36-75.
- Pitarch Martí, A., Zilhão, J., d'Errico, F., Cantalejo-Duarte, P., Domínguez-Bella, S., Fullola, J. M. & Ramos-Muñoz, J. (2021). The symbolic role of the underground world among Middle Paleolithic Neanderthals. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 118(33), e2021495118.
- Rosenberg, D., & Grafton, A. (2013). *Cartographies of time: A history of the timeline*. Princeton Architectural Press.
- Schmandt-Besserat, D. (2013). Tokens and writing: the cognitive development. *UT Faculty/Researcher Works*. Ex Oriente.
- Schnotz, W. (2002). Commentary: Towards an integrated view of learning from text and visual displays. *Educational psychology review*, 14, 101-120.
- Stillwell, J., & Stillwell, J. (1989). *Mathematics and its History* (Vol. 3). New York: Springer.
- Tufte, E. R. (2001). *The visual display of quantitative information* (Vol. 2, p. 9). Cheshire, CT: Graphics press.
- Walsh, M. (2006). Reading visual and multimodal texts: How is' reading' different. *Australian Journal of Language and Literacy*, 29(1), 24-37.
- Zilhão, J. (2012). Personal ornaments and symbolism among the Neanderthals. In *Developments in quaternary sciences* (Vol. 16, 35-49). Elsevier.

1 COMUNICARE LA COMPLESSITÀ DEL DIRITTO

GINEVRA PERUGINELLI

Istituto di Informatica Giuridica e Sistemi Giudiziari del CNR

Le critiche relative all'eccessiva complessità del linguaggio del diritto sono vecchie quanto il diritto stesso (Scarpelli, 1976; Scarpelli & Di Lucia, 1994; Gopen, 1987, 346; Bast, 1995; Visconti, 2010).

Il linguaggio impiegato dai legislatori, dai giudici, dagli avvocati è stato criticato per secoli: un linguaggio di assurdità, un solenne hocus pocus (Rodell, 1957), un filamento di ragnatela (Bentham, 1843), una giungla oscura, piena di sorprese e misteri¹ sono solo alcuni esempi del vocabolario dispregiativo utilizzato per descrivere il linguaggio del diritto.

Pensatori tanto diversi come Jeremy Bentham e Karl Marx hanno concordato sul fatto che il linguaggio del diritto è deliberatamente oscurato per mistificare il suo contenuto e le sue istituzioni e nascondere le loro deficienze; l'oscurità del diritto sarebbe infatti evitabile. In questa direzione, durante la seconda metà del XX secolo, la critica al linguaggio del diritto ha aderito al movimento *Plain language* (PL). L'idea fondamentale promossa dal PL in ambito giuridico risiede nel fatto che, poiché il diritto è principalmente rivolto ai cittadini, esso dovrebbe essere redatto in modo da essere comprensibile per coloro che ne sono coinvolti. L'idea di far parlare il diritto direttamente ai suoi soggetti si è dimostrata così seducente

1 *Livingston v Commissioner of Stamp Duties* (1960) 107 CLR 411 High Court of 16 December 1960, p. 446.

grazie anche alle estese campagne susseguitesesi nel tempo, volte a promuovere il linguaggio chiaro nel diritto. Ne sono esempi il Regno Unito, gli Stati Uniti, l'Australia e il Canada che hanno da tempo adottato politiche e redatto manuali per la scrittura di leggi e atti governativi in linguaggio semplice.

Questo contributo, partendo da alcune riflessioni generali sul linguaggio giuridico e dalla necessità di una sua semplificazione, mette in luce l'esigenza di nuove modalità di comunicazione del diritto con riferimento anche all'adozione di metodi e tecniche derivanti dal Legal Design. In questo contesto viene descritta un'interessante iniziativa dell'Istituto di Informatica Giuridica e Sistemi Giudiziari del CNR che ha avuto come obiettivo quello di formare particolari tipologie di utenti sul tema della protezione e trasparenza dei dati personali, adottando un approccio comunicativo più vicino ai destinatari della formazione.

1. LINGUAGGIO GIURIDICO E LA SUA COMPLESSITÀ

Linguisti e giuristi hanno da tempo indagato i tratti tipici del linguaggio giuridico e ne hanno analizzato le peculiarità – rispetto al linguaggio ordinario – su più livelli: lessicale, morfosintattico, semantico e stilistico (tra gli altri Maley, 1987; Solan, 1993; Cortelazzo, 1997, 2007, 2008; Mortara Garavelli, 2001; Dell'Anna, 2008; Visconti, 2013; Endicott, 2016).

Il diritto è una scienza legata a filo doppio al linguaggio. La riflessione giuridica è rappresentata, conservata e trasmessa attraverso il linguaggio (Pascuzzi 2019, p. 47). Se, da una parte, “il diritto non tanto usa, quanto è un linguaggio”, nel senso che “oggi la forma di espressione del diritto è pressoché totalmente verbalizzata” (Palazzo, 2003, p. 113), dall'altra, proprio i linguisti ci hanno insegnato come il linguaggio non si esaurisca nel testo, ma viva piuttosto nella relazione feconda tra testo e contesto. Il diritto infatti non può essere studiato e interpretato “senza la conoscenza della realtà che ci circonda e che da esso è regolata” (Palazzolo, 2006, p. 12).

Come chiaramente espresso (Sacco, 2000, p. 119), “la conoscenza del diritto, il diritto stesso hanno bisogno della lingua” perché “il diritto è fatto di lingua” (Palazzo, 2003, p. 116). Le stesse “proposizioni normative non sono mai scindibili dalle proposizioni linguistiche che rilevano all’esterno: se cambia la formula della legge, cambia la legge” (Ainis, 2003, p. 104). Ne consegue che l’attività del giurista non può prescindere da una profonda consapevolezza linguistica e che “le operazioni da lui compiute riguardano il linguaggio ed hanno come strumento il linguaggio e a ogni passo egli deve determinare e foggare significati, riconoscere, costruire o ricostruire relazioni semantiche, sintattiche e pragmatiche” (Scarpelli, 1969, p. 994). Parafrasando il titolo di un famoso saggio del filosofo e linguista inglese John Langshaw Austin, il diritto è forse l’unica disciplina che fa cose con le parole (Austin, 1962, p. 128), proprio perché la parola, il testo, il linguaggio sono gli strumenti (meglio lo strumento) di chi studia, produce, applica il diritto.

Di notevole interesse e particolarmente discusso in letteratura è il tema della complessità e del tecnicismo del linguaggio giuridico. Il primo studio moderno sul fallimento del linguaggio giuridico (Mellinkof, 1963) ha analizzato la storia delle parole giuridiche inglesi e l’evoluzione di un linguaggio tecnico, formalista e oscuro anche agli stessi giuristi, attaccando l’eccessiva verbosità e impenetrabilità della scrittura giuridica. Queste caratteristiche si riferiscono spesso al ricorso di una sintassi impegnativa, ad un utilizzo eccessivo della voce passiva e a una terminologia aliena, inclusi termini tecnici o in lingue straniere e neologismi. Un aspetto critico nella terminologia giuridica è altresì l’uso di termini indeterminati (i.e. “grave necessità”, “giusta causa”), che consentono una certa flessibilità nell’applicazione giuridica, ma rischiano di compromettere la certezza del diritto e lo stato di diritto.

Un esempio dove tale complessità risulta particolarmente evidente risiede nel linguaggio amministrativo. La comunicazione pubblica in ambito amministrativo è spesso autoreferenziale e non indirizzata al cittadino: si tende ad utilizzare

un linguaggio condiviso e conosciuto all'interno dell'istituzione, ma oscuro al di fuori di essa (Fioritto, 2009). Tale tipo di linguaggio è caratterizzato da periodi lunghi e complessi, tecnicismi specifici o collaterali (i.e. "elemento probatorio", al posto di "prova", "acquisire in atti", al posto di "archiviare"), e da ridefinizioni di parole comuni con un significato nuovo e specifico (i.e. "vizio", "confusione", "affini", "dispositivo") (Mortara Garavelli, 2001). Risulta dunque chiaro che quando i governi comunicano, la modalità può essere tanto preziosa quanto il messaggio stesso.

Anche alcune analisi linguistiche, condotte su atti amministrativi, mettono in evidenza come la ricorrenza di costrutti sintattici ambigui e complessi, quali lunghe sequenze di frasi con preposizioni, sia una delle ragioni che rende i testi giuridici di difficile comprensione da parte dei cittadini (Venturi, 2010).

Inoltre, la difficoltà di comprendere il linguaggio giuridico è socialmente costosa e sfida la definizione moderna di società democratica, liberale ed egualitaria. Proteggere la legge dalla comprensione pubblica ha un sapore esclusivista ed elitario poiché il diritto è inteso esclusivamente per la comprensione di una specifica categoria di soggetti. Il diritto, invece, è una necessità: le sue regole non sono dirette a questo o quel soggetto, ma a tutti i membri della collettività in generale e prescindono dai mutevoli interessi dei singoli per regolare, invece, ipotesi astratte ideali.

2. LA COMPRESIBILITÀ DEL LINGUAGGIO GIURIDICO E IL *PLAIN LANGUAGE*

Il PL rappresenta un settore frammentato, sviluppatosi all'inizio, attraverso gruppi di attivisti, movimenti di consumatori, consulenze professionali e il lavoro di singoli individui. Le sue origini sono talvolta fatte risalire a "Politics and the English Language" di George Orwell (1946) e a "Plain Words" di Ernest

Gowers² (1954), ma è all'inizio degli anni '70 che il linguaggio chiaro ha guadagnato effettiva importanza, negli Stati Uniti³ Canada, Regno Unito, Nuova Zelanda, Svezia, Danimarca, Sudafrica e India (Asprey, 2010, p. 64).

Non sempre il suo significato è uniforme (Adler, 2008) e numerose sono le definizioni. Mazur (2000, p. 206) riconosce che la mancanza di una definizione standard rappresenta un problema per il successo del movimento; Cheek (2010, p. 6) identifica tre approcci per definire il linguaggio chiaro: un approccio orientato ai risultati, un approccio incentrato sugli elementi e un approccio numerico o basato su formule.

Un approccio orientato ai risultati definisce il PL in base ai risultati che produce, ossia quanto bene un lettore può capire e utilizzare un documento. Lo scopo del linguaggio è dunque quello di comunicare in modo chiaro ed efficace. Una delle sfide di questo approccio è capire se si è riusciti a soddisfare le esigenze del pubblico e verificare se le persone sono in grado di agire sulle informazioni fornite (Barnes, 2006, p. 127-8).

Gli approcci basati sugli elementi definiscono il PL dagli elementi attraverso cui i redattori/autori lavorano. Ad esempio, il linguaggio chiaro è definito da Brown e Solomon (1992) come l'uso del linguaggio e delle caratteristiche di design in modo che un documento sia appropriato per il suo scopo, l'argomento, la relazione tra lettore e autore, il tipo di documento e il modo in cui il documento è utilizzato. Tuttavia, un approccio incentrato sugli

2 Redatto su commissione del Ministero del Tesoro, il manuale nasce dall'intento di migliorare la qualità della prosa burocratica, fornendo ai dipendenti pubblici uno strumento che ne evidenzia i difetti più frequenti. Benché datato, e privo di basi scientifiche, non essendo l'autore uno specialista del linguaggio, esso costituisce, per alcuni aspetti, una lettura istruttiva basata sull'approccio "Be Short, Be Simple, Be Human".

3 Negli Stati Uniti diventa lo slogan di un vero e proprio movimento che si fa difensore dei destinatari dell'informazione tecnica e specialistica.

elementi può essere troppo rigido se ignora fattori come il contesto dei documenti e le esigenze e i bisogni del pubblico.

Gli approcci numerici o basati su formule definiscono il linguaggio chiaro concentrandosi sulla leggibilità, in particolare sull'uso di formule di leggibilità (Adler, 2012; Cheek, 2010, p. 5). Sono stati sviluppati molti test basati su formule per valutare la leggibilità del testo (esempi sono il test di facilità di lettura di Flesch, il livello di grado Flesch-Kincaid, l'indice Gunning FOG, la formula SMOG, la formula di analisi CLEAR, il livello di grado Coleman-Liau e il livello di grado Bormuth (Asprey, 2010, p. 322). Il beneficio di questo approccio è che le formule sono relativamente facili da usare e forniscono un punteggio che può essere confrontato con i punteggi di altri testi.

Numerose critiche a questo approccio riguardano soprattutto il fatto che le formule ignorano la struttura e l'organizzazione del testo, la competenza di lettura, la conoscenza della materia, il genere, il contesto o lo scopo della lettura da parte degli utenti. (Asprey, 2010, p. 323; Douglas, 2012, p. 30; Redish, 2000, p. 134-5; Schriver, 2000, p. 138-9; Benjamin, 2012, p. 64).

Macdonald e Clark-Dickson (2010) sostengono che usare il linguaggio chiaro non significa applicare un insieme di regole rigide, ma utilizzare una gamma di elementi diversi in modo da concentrarsi sulle esigenze dei lettori per i quali il testo è stato progettato. Qualsiasi definizione standard deve essere sufficientemente flessibile da coprire le infinite combinazioni di pubblico e strumenti che rivendicherebbero l'uso o la necessità di uno stile di linguaggio chiaro. In questa direzione l'International Plain Language Federation ha suggerito una definizione che cerca di unire tutti gli elementi condivisi dai sostenitori del linguaggio chiaro: "Una comunicazione è scritta in un linguaggio chiaro se la sua redazione, la sua struttura ed il suo design sono così chiari che i lettori a cui è indirizzata possono facilmente trovare le informazioni di cui hanno bisogno, capirle ed utilizzarle"⁴. Tale linguaggio, dunque, è volto ad

4 <https://www.iplfederation.org/plain-language/>

individuare tutte e solo le informazioni di cui il lettore ha bisogno, per poi organizzarle ed esporle in modo che abbia buone probabilità di comprenderle.

È proprio nel settore giuridico che da subito sono apparsi particolarmente necessari interventi di PL per una migliore comunicazione del dato giuridico (Tanner, 2000; Hathaway, 1983; Charrow & Charrow, 1979; Diamond, Murphy, & Rose, 2015; Elwork, Sales, & Alfini, 1982; Heuer & Penrod, 1988). Il linguaggio del diritto come già riferito, da un lato si serve di canoni e costruzioni che si allontanano da quelle del linguaggio comune e dall'altro richiede comprensione universale perché tramite esso tutti i cittadini ricevono comandi, divieti, diritti, obblighi, permessi. (Cheek, 2010, p. 5).

In questo contesto, il PL rappresenta dunque un segnale di democrazia: i cittadini, che comprendono facilmente i testi giuridici si sentono considerati e rispettati dalle istituzioni, il che li motiva a rispettare il contenuto e le conseguenze delle regole giuridiche. Inoltre, l'adozione del PL rappresenta un vantaggio economico, in quanto riduce gli sprechi di tempo necessari per comprendere il testo e per la gestione delle richieste di informazioni correlate. Ancora, i sostenitori del PL in ambito giuridico sostengono il diritto di accedere a informazioni pertinenti, specialmente quando il modo in cui sono espresse le informazioni va a svantaggio di una persona o un gruppo di persone (Brown e Solomon, 1992; Eagleson, 1998, p. 134), giustificando la necessità dell'uso del PL con motivazioni di accesso alla giustizia: tutti hanno il diritto a informazioni comprensibili, specialmente quando devono fare scelte basate su di esse (Pringle, 2006, p. 6).

Ciò è confermato anche dallo stesso legislatore che in alcuni casi espressamente dichiara la necessità di semplicità, chiarezza e comprensibilità delle informazioni. Il Regolamento (UE) 679/2016 (GDPR) all'art. 7 (Condizioni per il consenso) prevede che "la richiesta di consenso è presentata (...), in forma comprensibile e facilmente accessibile, utilizzando un linguaggio semplice e chiaro". Ancora, la Direttiva (UE) 2016/97 sulla distribuzione

assicurativa all'art. 23 (Modalità dell'informazione) prevede che tutte le informazioni da fornire a norma degli articoli 18, 19, 20 e 29 siano comunicate ai clienti "...in un modo chiaro e preciso che sia comprensibile per il cliente". Implicitamente anche la legge nazionale n. 241/1991 che sancisce il principio di trasparenza dell'attività amministrativa e il diritto di accesso ai documenti amministrativi richiede l'adozione del PL per soddisfare tale principio.

3. LA COMUNICAZIONE GIURIDICA NEL SETTORE DELLE INFORMATIVE PRIVACY

Comunicare il diritto è un compito complesso, che richiede una grande attenzione alla lingua e alla forma in cui le informazioni vengono presentate. Una funzione fondamentale della comunicazione giuridica è connessa al linguaggio performativo, che determina la realtà che descrive.

Il funzionamento performativo delle dichiarazioni legali rispecchia il modo in cui funziona la società. La comunicazione giuridica è pertanto un elemento fondamentale del sistema giuridico moderno. Il diritto di solito funziona, nelle società democratiche, non con l'esercizio della forza, ma con il trasferimento di informazioni, con la comunicazione di ciò che è previsto, di ciò che è vietato, di ciò che è consentito, di quali sono le conseguenze dell'agire in determinati modi (Galanter 1985). Perciò è evidente che quando la legge non viene comunicata, semplicemente non funziona.

L'informazione giuridica deve garantire il diritto all'accesso, la prossimità con l'utilizzatore, lo smantellamento delle barriere all'accesso. Oggi, l'eliminazione delle barriere all'accesso all'informazione giuridica è facilitata dall'avvento di Internet e dal movimento verso l'accesso aperto all'informazione scientifica. La sola criticità, ieri come oggi, risiede nel fatto che il diritto all'accesso non implica, di per sé, una sufficiente padronanza degli strumenti di conoscenza necessari per approfittare pienamente di tale diritto, soprattutto in una materia così complessa e ramificata come la scienza giuridica, espressa in un linguaggio tecnico. Tutto sembra a portata di mano,

ma andando oltre si scopre che l'accesso al diritto non implica, nella maggior parte dei casi, la comprensione del diritto, né garantisce necessariamente una maggiore democrazia o una consapevolezza civica se i contenuti sono incomprensibili senza l'aiuto di un esperto. La sfida, dunque, è per l'inclusività della comunicazione giuridica che si vince con il richiamo alla consapevolezza che i contenuti giuridici debbano esser di fatto (e non solo potenzialmente) conosciuti dall'utente.

Un caso in cui gli aspetti comunicativi sono particolarmente rilevanti è quello delle informative *privacy*. Le informazioni relative alla raccolta e al trattamento dei dati sono redatte principalmente per esperti del settore e la fornitura di comunicazioni mira a soddisfare l'obbligo legale di divulgazione obbligatoria, piuttosto che informare efficacemente gli interessati sulla raccolta e trattamento dei loro dati personali.

Da un lato, gli utenti sono sommersi dalle informative sulla *privacy* ogni volta che accedono a un sito web o richiedono un servizio. Dall'altro, le informative sulla *privacy*, proprio come qualsiasi documento legale, sono tradizionalmente scritte in un linguaggio difficile da comprendere per i non esperti. Ne consegue che la lettura richiede molto tempo, attenzione e conoscenze tecniche, con il risultato che gli utenti ne sono scoraggiati e, anche quando decidono di leggere le informative, non capiscono realmente il significato di ciò che leggono. Questa pratica si basa probabilmente sia sull'idea tradizionale che i giuristi non possono fare altro che utilizzare il proprio linguaggio specialistico come simbolo del loro ruolo professionale, sia sulla visione secondo cui i documenti legali devono essere tecnicamente specifici e solo la terminologia giuridica è in grado di raggiungere efficacemente tale risultato. Questo approccio è tuttavia non corretto, perché non vengono tenute in conto le esigenze e le capacità delle persone che il diritto mira a tutelare. In altre parole, si presta maggiore attenzione ai requisiti formali che alla sostanza delle regole, con la conseguenza di indebolire la loro attuazione. Infatti, le regole hanno un significato solo se sono strumentali nel raggiungere i loro obiettivi e, nel campo

della protezione dei dati, il fine è quello di tutelare i soggetti interessati e consentire loro di esercitare il pieno controllo sui propri dati personali (Rauccio, 2021, pp 234 e ss).

4. COME IL LEGAL DESIGN PUÒ MIGLIORARE LA COMUNICAZIONE GIURIDICA

Il Legal Design è una disciplina che combina diritto, tecnologia e design in grado di rendere il sistema giuridico più vicino e accessibile alle persone. Ad oggi il design assume una crescente importanza all'interno del mondo legale mettendo a disposizione metodi che consentono di allineare maggiormente i risultati ottenuti con le esigenze degli utenti.

L'origine del Legal Design non può essere fissata ad una data precisa: discussioni sull'applicazione di alcune competenze e metodologie del design nel campo del diritto risalgono già al primo decennio del nuovo millennio. L'espressione Legal Design è stata coniata nel 2001 (Brunschiwig, 2001) e si è concentrata sulla necessità di ridurre la distanza tra il diritto e i suoi utenti e sull'attenzione a chi deve usufruire dell'informazione giuridica. Nel 2013, Margaret Hagan fonda poi una joint venture tra la School of Design e la Law School di Stanford chiamata Legal Design Lab, un team interdisciplinare volto a costruire una nuova generazione di prodotti e servizi legali⁵. Ma è soprattutto negli ultimi anni che questa disciplina ha cominciato a crescere e svilupparsi in modo concreto in Europa e recentemente le aziende e i servizi giuridici commerciali (studi legali, editoria..) hanno iniziato a capire quanto sia importante essere chiari e trasparenti con gli utenti al fine di instaurare con loro una relazione basata sulla fiducia. Numerose sono le nozioni di Legal Design: esso può essere generalmente definito come un campo di ricerca e pratica interdisciplinare che cerca di applicare al sistema giuridico metodi, competenze e atteggiamenti basati sul design al fine di migliorare la comunicazione giuridica e risolvere le questioni

5 <https://law.stanford.edu/organizations/pages/legal-design-lab/>

legali (Perry-Kessaris, 2019; Hagan, 2017). Questa definizione rende chiaro che il nucleo del Legal Design è centrato sull'essere umano, il che significa che tutti i prodotti legali, in senso ampio, dovrebbero essere progettati e sviluppati da una prospettiva utente, ovvero pensando a ciò che potrebbe essere più coinvolgente e accessibile per l'utente.

Visto dal punto di vista dell'obiettivo da raggiungere, il Legal Design si basa essenzialmente sul *design thinking*, un processo che utilizza il design per risolvere problemi da una prospettiva centrata sull'essere umano e da questo ha preso in prestito la sua metodologia, ponendo quindi particolare attenzione all'esplorazione e alla sperimentazione (Hagan, 2021). Il flusso di base del processo di Legal Design prevede la comprensione di quale è la prospettiva dell'utente magari attraverso interviste, osservazioni, raccolta di dati e laboratori esplorativi. A questo punto occorre identificare le principali sfide su cui il resto del processo di design si concentrerà, ad esempio limitando gli utenti destinatari e dando priorità alle questioni sollevate. La terza fase è generativa e costruttiva in quanto mira a ideare nuove soluzioni e prototipizzarle. Questa fase di creatività è volta alla ricerca e analisi di modelli e template già disponibili che possono diventare fonti di ispirazione notevoli. I prototipi vengono testati per la loro usabilità, esperienza, fattibilità e vengono gradualmente migliorati per avvicinarsi alla soluzione delle sfide in questione. Testare significa implementare le idee nel mondo reale rivolgendole agli utenti e analizzare come essi reagiscono e le accolgono. Il riscontro degli utenti diventa essenziale per capire se gli utenti destinatari approveranno l'idea prototipata, se saranno disposti ad usarla e se la troveranno utile e in linea con le loro esigenze (Rauccio, 2021). Questo processo di continuo testing e modifica può portare, alla fine, alla costruzione del prodotto finale (Brown, 2008; Kimbell e Julier, 2012; Carlgren et al., 2016). Nondimeno, alcune critiche sono state mosse al Legal Design: alcuni studiosi sostengono che l'uso di elementi visivi (ad esempio icone, immagini, grafica) potrebbe aumentare il rischio di interpretazione errata

e mal comprensione dei documenti legali, dal momento che tali elementi non sono così precisi come le parole per esprimere concetti giuridici (Esayas et al., 2016; Mitchell, 2017) e sarebbero addirittura in grado di far sorgere interpretazioni diverse a seconda del contesto e dell'esperienza dei destinatari (ad esempio per la diversa area geografica, formazione culturale) (Isherwood, 2007). Un'altra critica è rappresentata dal rischio di differenziazione e potenziale discriminazione tra i destinatari che leggono il documento scritto – e comprendono termini legali tecnici – e quelli che si affidano agli elementi visivi. Questi ultimi potrebbero essere penalizzati perché le informazioni fornite attraverso il design visivo sono più sintetiche rispetto ai concetti espressi con le parole.

In risposta, i sostenitori del Legal Design chiariscono che mentre in alcuni casi gli elementi visivi possono essere addirittura più precisi e immediati della scrittura, in altri casi essi non sono destinati a sostituire le parole, ma piuttosto ad accompagnarle al fine di chiarirne il significato e aiutare a navigare il testo (Haapio e Passera, 2021).

5. L'INIZIATIVA DELL'ISTITUTO DI INFORMATICA GIURIDICA E SISTEMI GIUDIZIARI DEL CNR

L'attività di ricerca in tema d'informatica documentaria applicata allo studio del linguaggio giuridico ha accompagnato la storia dell'Istituto di Informatica Giuridica e Sistemi Giudiziari del Consiglio Nazionale delle Ricerche (IGSG-CNR) fin dalla sua costituzione. Nella direzione di una comunicazione chiara e efficace del dato giuridico numerosi sono i progetti, sia nazionali che europei portati avanti all'interno dell'Istituto del CNR. In particolare in questo contributo è interessante analizzare il progetto europeo INFORM – *INTroduction of the data protection reFORM to the judicial system*⁶, iniziativa pionieristica che ha avuto l'intento di formare in tema di “pacchetto protezione dati personali” degli specifici *target group* attraverso varie modalità

6 <http://inform.cs.ucy.ac.cy/>

comunicative proprio nel periodo più importante per l'attuazione della riforma, tra il 2017 e il 2018.

Nel settore giudiziario, negli ultimi anni, si è assistito ad un forte interessamento verso il tema del trattamento e protezione dei dati personali. L'utilizzo di strumenti informatici è essenziale per garantire un efficiente funzionamento dell'attività giurisdizionale: ciò si ripercuote in un effettivo accesso alla giustizia per i cittadini, in procedure più snelle e semplici e, infine, in una più stretta ed efficace cooperazione delle autorità giudiziarie nazionali tra di loro e tra i diversi paesi dell'Unione europea. La disponibilità di strumenti che utilizzano *web services* e sistemi di archiviazione elettronica, la possibilità di scambiare elettronicamente documenti e atti giuridici, nonché l'avvio dei processi telematici mirano sicuramente a supportare coloro che operano nel settore della giustizia, promuovendo così un'efficiente e trasparente amministrazione della giustizia. In tale contesto vengono raccolti, trattati e conservati grandi quantità di dati personali. Se da un lato l'uso delle tecnologie della società dell'informazione rappresenta un elemento fondamentale per il miglioramento dell'amministrazione della giustizia, dall'altro esso apre nuovi scenari e questioni delicate per la tutela effettiva dei dati personali.

Esistono molti corsi online (gratuiti o a pagamento) dedicati a giudici, pubblici ministeri e operatori del diritto offerti da diverse organizzazioni. Si segnalano in particolare i corsi online sviluppati dal Programma europeo di educazione ai diritti umani per i professionisti del diritto, "HELP in the 28", del Consiglio d'Europa e del Comitato di esperti del Consiglio d'Europa sul funzionamento delle Convenzioni europee in materia di cooperazione in materia penale (PC-OC)⁷.

7 HELP è l'unica rete europea di istituti nazionali di formazione per giudici, pubblici ministeri e avvocati nei 47 Stati membri del Consiglio d'Europa. La rete è composta da rappresentanti degli istituti nazionali di formazione per giudici e pubblici ministeri (NTI) e degli ordini degli avvocati (BA) dei 47 Stati membri. È possibile accedere online, gratuitamente, a

In questo contesto si inserisce il progetto europeo INFORM, iniziato nell'ottobre 2017 e terminato nell'aprile 2019. Il progetto, finanziato dalla Commissione europea (Grant Agreement 763866) in risposta alla call JUST-JTRA-EJTR-AG-2016 (Action grants to support European judicial training) raggruppa 9 partner di 10 Stati membri dell'UE, tra cui l'IG-SG-CNR per l'Italia. L'obiettivo del progetto è stato quello di accrescere l'attenzione sulla allora nuova normativa europea in materia di protezione dei dati personali nell'ambito giudiziario. Le attività di studio e ricerca sono state infatti rivolte a specifici destinatari, rappresentati da magistrati (giudici e pubblici ministeri, autorità competenti per la prevenzione, indagine, accertamento o perseguimento di reati), avvocati e personale degli uffici giudiziari sia amministrativo che tecnico.

Il progetto ha inteso realizzare un'esaustiva e specifica offerta formativa che ha incluso seminari tematici, specifici per ciascun *target group*, organizzati nei vari Stati membri partecipanti al progetto. È stata effettuata una formazione di Trainers (il cosiddetto "ToT approach", ovvero *Training*

un'ampia gamma di corsi e altre risorse di formazione in inglese e, sempre di più, nelle lingue nazionali dei paesi del Consiglio d'Europa. I curricula sono stati realizzati da esperti per soddisfare le specifiche esigenze formative e i ritmi di apprendimento dei partecipanti. Ogni curriculum mostra sia risorse obbligatorie che risorse aggiuntive facoltative per coprire diversi livelli di conoscenza e interesse. Il contenuto viene visualizzato utilizzando strumenti visivi per comunicare ai gruppi target a cui è rivolto il corso. Mappe mentali, mappe concettuali e diagrammi di processo aiutano gli studenti a chiarire le connessioni tra gli elementi di contenuto. Le mappe mentali sono utilizzate anche per visualizzare, organizzare le idee e illustrare le connessioni tra concetti e relazioni di causa-effetto. In particolare, il corso HELP su "Protezione dei dati e diritti della privacy" offre un curriculum completo, che copre in modo interattivo i concetti chiave, il quadro giuridico del Consiglio d'Europa e dell'UE e la giurisprudenza della Corte europea di Diritti Umani (Corte EDU) e la Corte di Giustizia dell'Unione Europea.

of Trainers) che hanno poi avuto il compito di sensibilizzare e formare il settore giudiziario a livello nazionale presso le corti e le associazioni e fondazioni professionali.

Tre sono stati i principali risultati del progetto. L'iniziativa ha redatto innanzitutto dei report analitici sul Regolamento UE 2016/679 e Direttiva UE 2016/680, distinguendo i diversi *target group* e effettuando un'analisi comparativa delle due normative. La peculiarità del progetto è stata quella di "adattare" il pacchetto della riforma al settore giudiziario e anche quello di definire in modo preciso ed esauriente le categorie a cui è rivolta questa iniziativa formativa. Per questo motivo sono state redatte delle linee guida specificatamente dedicate ai singoli *target group*. Se si pensa, ad esempio, al personale delle corti che è coinvolto e interessato a questo settore, non esiste una definizione uniforme a livello degli Stati membri e non sempre è stato facile descrivere questa categoria. L'organizzazione delle corti e del personale differisce tra Stati membri: ci sono addetti delle corti che entrano in contatto diretto con i fascicoli, le prove e i documenti essenziali per il procedimento e altri soggetti che, invece, non hanno questi compiti ma che senz'altro necessitano di conoscere le problematiche relative alla protezione dei dati, come ad esempio gli amministratori dei sistemi informativi o delle banche dati. In secondo luogo, il progetto ha previsto una intensa attività di "disseminazione per ampliare la conoscenza dei risultati di INFORM anche al di fuori dei *target group* ("policy makers", funzionari delle pubbliche amministrazioni e cittadini). Infine è stato sviluppato un programma di *e-learning*⁸ per la formazione a distanza e continua dei *target group*, con moduli organizzati tenendo conto delle specifiche esigenze formative. La piattaforma (Fig.1) è gestita dall'Università di Cipro che ha messo a disposizione i materiali didattici su misura per i magistrati, per gli avvocati e per il personale delle cancellerie e in generale degli uffici giudiziari.

8 <http://www.elearninginform.cs.ucy.ac.cy>

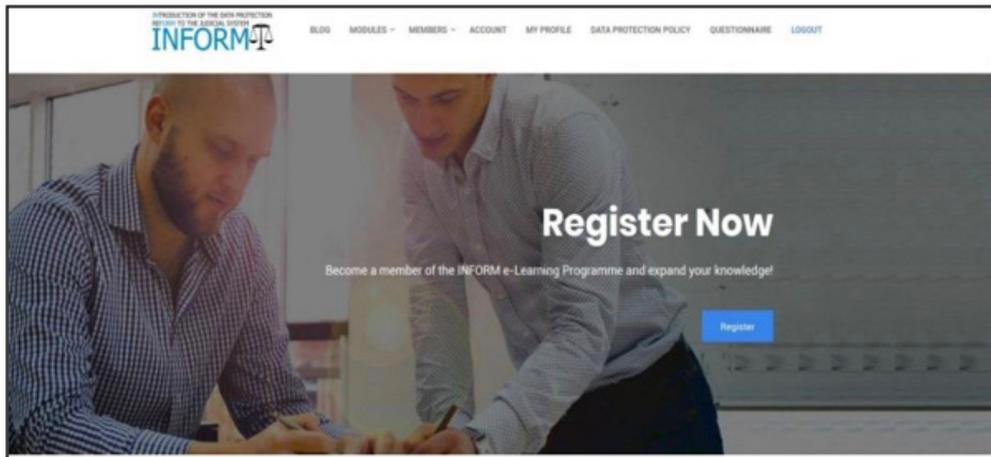


Fig. 1. Pagina iniziale della piattaforma e-learning

È stata ideata una struttura uniforme per i tre diversi *target group*, che via via all'interno di ciascun modulo si precisa tenendo conto dei bisogni formativi di ciascuna categoria. I diversi moduli presentano una parte di apprendimento (“content”), una parte di verifica della conoscenza acquisita (“knowledge test”) e infine la possibilità di accedere ad una pagina con l’indicazione di ulteriori letture sullo specifico tema (“further reading”). Particolare attenzione è stata data in ogni modulo alla presentazione di casi pratici di rilevante interesse per ciascun *target group*: la possibilità di consultare casi pratici, mutuati dalla realtà lavorativa quotidiana all’interno di tribunali, uffici giudiziari e cancellerie, rappresenta un valido aiuto per supportare le attività del settore giudiziario.

Di seguito vengono indicate le sezioni dei singoli moduli:

- Panorama della normativa sovranazionale in materia e definizione delle categorie di soggetti a cui la piattaforma è destinata (“Preparing for the data protection reform”)
- Ambito di applicazione della nuova normativa (“Scope of application”)

- Dati personali e altri concetti chiave (“Personal data”)
- Legittimità del trattamento (“Lawfulness of data processing”)
- Principi fondamentali che governano il trattamento dei dati personali (“Principles for fair data processing”)
- Diritti dell’interessato (“Data subject rights”)
- Diritti e obblighi del titolare del trattamento (“Data controller rights and obligations”)
- Trasferimento dei dati personali, mezzi di ricorso, responsabilità e sanzioni (“Third country data transfers and legal remedies”).

La Fig. 2 mostra la tabella iniziale per il modulo 4 dedicato al personale delle corti, relativo ai principi chiave sul trattamento dei dati: si analizzano in dettaglio i diversi principi di liceità, correttezza, trasparenza, commentando i diversi articoli e considerando per poi contestualizzarli nel settore giudiziario.

La piattaforma di *e-learning* interattiva utilizza strumenti visuali e tecnologie come strumenti cognitivi. Informative stratificate sono state incluse per i singoli destinatari del corso. Altri metodi, come i cartoni animati e le esperienze gamificate non sono sembrate finora adatte al contesto giudiziario, ma potrebbe essere interessante effettuare ulteriori indagini per verificare se possono portare significativi benefici.

Il contenuto e il design degli attuali programmi di *e-learning* dedicati agli operatori del diritto sono infatti ancora oggi basati primariamente su un approccio all’apprendimento basato sul testo e raramente includono elementi di visualizzazione che consentirebbero una comprensione più rapida e chiara del contenuto legale. L’auspicio è che le istituzioni e organizzazioni preposte alla formazione giudiziaria prendano coscienza del valore delle tecniche di Legal Design nei programmi di *e-learning* e incoraggino l’uso di queste tecniche nella creazione di moduli formativi in modo da rafforzare l’efficacia e l’usabilità di tali corsi. In questa direzione è possibile potenziare l’apprendimento avanzato, bilanciando lo sviluppo delle abilità visive

Modulo 4 - I principi base sul trattamento dei dati

Principi	Regolamento 2016/679	Direttiva 2016/680
Liceità	Art. 5 comma 1 let. a	Art. 4 comma 1 let. a
Correttezza	Art. 5 comma 1 let. a	Art. 4 comma 1 let. a
Trasparenza	Art. 5 comma 1 et. a	Considerando 26
Limitazione della finalità	Art. 5 comma 1 let. b	Art. 4 comma 1 let. B
Minimizzazione dei dati	Art. 5 comma 1 let. c	Art. 4 comma let. c
Esattezza	Art. 5 comma 1 let. d	Art. 4 comma 1 let. d
Limitazione della conservazione	Art. 5 comma 1 let. e	Art. 4 comma 1 let. e
Integrità e riservatezza	Art. 5 comma 1 let. f	Art. 4 comma 1 let. f
Responsabilizzazione	Art. 5 comma 1	Art. 4 comma 4



This project is funded by the EU. This presentation has been produced with the financial support of the Justice Programme (2014-2020) of the European Union. The contents of this presentation are the sole responsibility of the authors and can in no way be taken to reflect the views of the European Commission.

Fig. 2. Esempio di modulo dedicato al personale delle corti, relativo ai principi chiave sul trattamento dei dati

con l'aumento delle conoscenze giuridiche: questo approccio potrebbe migliorare la qualità delle attività di formazione, contribuire a garantire un'applicazione coerente e uniforme del diritto in tutti i paesi e garantire la fiducia reciproca nei procedimenti giudiziari transfrontalieri. Un primo passo verso questo approccio è verificare l'efficacia della visualizzazione attraverso studi empirici. Questi dati potrebbero, in primo luogo, supportare la richiesta di ulteriori finanziamenti in questo tipo di iniziative o, comunque, rendere questi approcci più scientificamente fondati. Si apre così una promettente area di indagine per verificare il corretto equilibrio tra le metodologie tradizionali e l'utilizzo della visualizzazione, per meglio soddisfare le esigenze formative degli operatori del diritto.

6. CONCLUSIONI

L'innovazione digitale sta influenzando anche la comunicazione del diritto creando, gradualmente, una maggiore consapevolezza sia dei rischi che il digitale comporta, sia dei diritti che implica da parte degli utenti. La comunicazione giuridica dell'avvenire utilizza, dunque, parole che devono accompagnare e attivare azioni, ma soprattutto deve conoscere e rispettare i modelli mentali e quelli linguistici delle persone cui si rivolge. Occorre ricordare che la funzione epistemologica della lingua del diritto è quella di rendersi plasticamente accessibile a tutti, indistintamente, distinguendo le circostanze in cui è necessario affidarsi al tecnicismo economico-giuridico da quelle in cui bisogna cedere il passo alla semplicità dei concetti, per rimanere il più possibile aderenti alla realtà.

In particolare, ciò significa ripensare il modo in cui i giuristi interagiscono con i soggetti coinvolti (cittadini, clienti, studenti, aziende e la società nel suo complesso); mentre finora il diritto è stato sempre visto come distante dalle persone, esso dovrebbe diventare più vicino e accessibile. In questo contesto, maggiore enfasi dovrebbe essere posta sulla comunicazione e sul design e dovrebbe essere adottato un approccio più interdisciplinare. Il design non deve dunque essere considerato solo come estetica e grafica, ma deve diventare uno strumento per migliorare la divulgazione e la comunicazione del mondo giuridico, in modo che tale realtà possa effettivamente raggiungere i destinatari previsti.

Nel campo della protezione dei dati e delle informative sulla *privacy* sono stati esaminati diversi modelli di design che possono aiutare i professionisti a rendere la politica sulla *privacy* più attraente e comprensibile per i soggetti interessati. Negli anni a venire, ci si aspetta dunque che il Legal Design giochi un ruolo cruciale nello sviluppo di informative sulla *privacy* trasparenti, efficaci, più coerenti con il loro scopo sostanziale e, di conseguenza, ponga i soggetti al centro del trattamento dei dati personali.

BIBLIOGRAFIA

- Cortelazzo, M. (2008). Fenomenologia dei tecnicismi collaterali. Il settore giuridico. In E. Cresti (a cura di), *Prospettive nello studio del lessico italiano. Atti del IX Congresso SILFI*, 137–140.
- Cortelazzo Michele, A. (1997). Lingua e diritto in Italia. Il punto di vista dei linguisti. In L. Schena (a cura di), *La lingua del diritto. Difficoltà traduttive- Applicazioni didattiche*. Cisu Edizioni.
- Dell’Anna, M. V. (2008). Il lessico giuridico italiano: Proposta di descrizione. *Lingua nostra*, 69(3), 98–109.
- Diamond, S. S., Murphy, B., & Rose, M. R. (2012). The kettleful of law in real jury deliberations: Successes, failures, and next steps. *Nw. UL Rev.*, 106, 1537.
- Douglas, Y. (2008). *How Plain Language Fails to Improve Organizational Communication*. Citeseer.
- Eagleson, R. (1998). Plain Language: Changing the Lawyer’s Image and Goals. *Scribes J. Leg. Writing*, 7, 119.
- Elwork, A., Sales, B. D., & Alfini, J. J. (1982). *Making jury instructions understandable*. Michie Company Charlottesville, VA.
- Endicott, Timothy. (2022). Law and Language. In *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2022). Metaphysics Research Lab, Stanford University. <https://plato.stanford.edu/archives/spr2022/entries/law-language/>.
- Esayas, S., Mahler, T., & McGillivray, K. (2016). Is a Picture Worth a Thousand Terms? Visualising Contract Terms and Data Protection Requirements for Cloud Computing Users. In S. Casteleyn, P. Dolog, & C. Pautasso (a cura di), *Current Trends in Web Engineering* (Vol. 9881, 39–56). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-46963-8_4.
- Fioritto, A. (2009). *Manuale di stile dei documenti amministrativi*. Il Mulino.
- Galanter, M. (1985). Presidential Address: The Legal Malaise; or, Justice Observed. *Law & Society Review*, 19(4), 537. <https://doi.org/>

- org/10.2307/3053420.
- Garavelli, B. M. (2001). *Le parole e la giustizia: Divagazioni grammaticali e retoriche su testi giuridici italiani*. Einaudi.
- Gopen, G. D. (1987). The State of Legal Writing: Res Ipsa Loquitur. *University of Michigan Law Review*, 86(2), 333–346.
- Gowers, E., & Gowers, R. (2015). *Plain words: A guide to the use of English*. Penguin Books.
- Haapio, H., & Passera, S. (2021). Contracts as Interfaces: Visual Representation Patterns in Contract Design. In D. M. Katz, R. Dolin, & M. J. Bommarito (A c. Di), *Legal Informatics* (1^a ed., pp. 213–238). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316529683.018>.
- Hagan M. (2017). *Law by Design*. <https://lawbydesign.co>
- Hagan, M. (2021). Introduction to Design Thinking for Law. In D. M. Katz, R. Dolin, & M. J. Bommarito (A c. Di), *Legal Informatics* (1^a ed., pp. 155–176). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316529683.015>.
- Hathaway, G.H. (1983). An Overview of the Plain English Movement for Lawyers. *Michigan Bar Journal*, 62, 945–949.
- Heuer, L., & Penrod, S. (1988). Increasing jurors' participation in trials: A field experiment with jury notetaking and question asking. *Law and Human Behavior*, 12(3), 231.
- Isherwood, S. J., McDougall, S. J., & Curry, M. B. (2007). Icon identification in context: The changing role of icon characteristics with user experience. *Human Factors*, 49(3), 465–476.
- Jeremy Bentham. (1838). *The Works of Jeremy Bentham: Vol. 11 vols*. William Tate.
- John L. Austin. (1962). *Come fare cose con le parole* (Rist. 2019). [s.n.], Marietti 1820.
- Kimbell, L., & Julier, J. (2012). The social design methods menu. *perpetual beta*.
- Macdonald, R. R., & Clark-Dickson, D. (2010). *Clear and precise: Writing skills for today's lawyer*. Thomson Reuters.
- Maley, Y. (1987). The language of legislation. *Language in Society*, 16(1), 25–48. <https://doi.org/10.1017/S0047404500012112>.

- Mazur, B. (2000). Revisiting Plain Language. *Technical Communication*, 47(2), 205–211.
- Mellinkoff, D. (5). *The language of the law*. Resource Publications.
- Mitchell, J. A. (2017). Whiteboard and black-letter: Visual communication in commercial contracts. *U. Pa. J. Bus. L.*, 20, 815.
- Orwell, G. (2013). *Politics and the English Language (First Published in 1945)*. London: Penguin Classics.
- Palazzo, F. (2003). Dimensione linguística del diritto e ruolo dell'avvocato. In A. Mariani Marini (a cura di), *La lingua, la legge, la professione forense*. ed. Alarico Mariani Marini, 113, 124.
- Palazzolo, N. (2006). Lingua del diritto e identità nazionali: Tra storia e tecnologia. In N. Palazzolo (a cura di), *Lingua giuridica e Tecnologia dell'informazione*, 9–28.
- Pascuzzi, G. (1997). *Il diritto fra tomi e bit: Generi letterari e ipertesti*. CEDAM.
- Pascuzzi, G. (2019). *Giuristi si diventa. Come riconoscere e apprendere le abilità proprie delle professioni legali*. Il Mulino.
- Perry-Kessarlis, A. (2019). Legal Design for Practice, Activism, Policy, and Research. *Journal of Law and Society*, 46(2), 185–210. <https://doi.org/10.1111/jols.12154>.
- Pringle J. (2006). *Writing Matters. Getting Your Message Across* (Calgary Region Community Board). <http://en.copian.ca/library/learning/writmatt/writmatt.pdf>.
- Raucio, C. (2021). How legal design can improve data protection communication and make privacy policy more attractive. *European Journal of Privacy Law & Technologies*, 1, 224–242.
- Redish, J. (2000). Readability formulas have even more limitations than Klare discusses. *ACM Journal of Computer Documentation*, 24(3), 132–137. <https://doi.org/10.1145/344599.344637>.
- Rodell, F. (1957). *Woe Unto You, Lawyers*. (2 ed.). Pagent-Poseidon.
- Sacco, R. (2000). Lingua e diritto. *Ars interpretandi*, 5, 117–134.
- Scarpelli, U. (1969). Semantica giuridica. In *Novissimo Digesto Italiano*, (Vol. 16). UTET.
- Scarpelli, U. (1976). *Diritto e analisi del linguaggio*. Edizioni di Comunità. <https://books.google.it/books?id=1Wg5AQAAIAAJ>.
- Scarpelli, U., Di Lucia, P., Jori, M. (1994). *Il linguaggio del diritto*. LED.

- Schriver, K. A. (2000). Readability formulas in the new millennium: What's the use? *ACM Journal of Computer Documentation*, 24(3), 138–140. <https://doi.org/10.1145/344599.344638>.
- Solan, L. (1993). *The language of judges*. University of Chicago Press.
- Solomon, N., & Brown, K. (s.d.). *Plain English Training Manuals* (1992). NLLIA Centre for Workplace Communication and Culture.
- Tanner, E. (2000). The comprehensibility of legal language. Is Plain English the Solution? *Griffith Law Review*, 9(1), 52–73.
- Venturi, G. (2010). Legal Language and Legal Knowledge Management Applications. In E. Francesconi, S. Montemagni, W. Peters, & D. Tiscornia (a cura di), *Semantic Processing of Legal Texts: Where the Language of Law Meets the Law of Language* (3–26). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-12837-0_1.
- Visconti, J. (A cura di). (2010). *Lingua e diritto: Livelli di analisi*. Ed. LED.
- Visconti, J. (2013). European integration: Connectives in EU legislation. *International Journal of Applied Linguistics*, 23(1), 44–59. <https://doi.org/10.1111/ijal.12023>.

11 ECOSISTEMI
COMUNICATIVI.
METTERE
AL CENTRO
IL POTERE
DI ABILITAZIONE
DEL PROGETTO

MARCO TORTOIOLI RICCI

Presidente Associazione italiana design della comunicazione visiva (AIAP)

ISIA Urbino

Difficile parlare di Legal Design se non si parte da un'intesa comune del suo significato e della funzione. Cosa intendiamo per legale e qual è il design che vi si applica. Partiamo da questo, il progetto e in particolare il progetto grafico possono rendere più facile l'accesso e la comprensione delle norme che regolano la nostra esistenza.

Basti pensare alla leggibilità delle norme e delle clausole di un contratto assicurativo o di un foglio di informazione di un farmaco. Ma non basta scrivere più grande, il tema del progetto in tutti questi casi si estende al contenuto, alla comprensione della forma scritta oltre che della sua impostazione tipografica. Non una cosa da poco ma non possiamo fermarci qui. Se ci spingiamo più in là, e andiamo più in profondità nell'interpretazione del termine "legale", il dizionario indica i procedimenti che la legge consente per tutelare e far valere i propri

diritti, in altre parole la parola segna un preciso terreno di legittimità nel determinare la possibilità di azione nello spazio pubblico di ognuno di noi. All'interno del concetto di legalità noi agiamo nel campo del diritto, dell'esercizio del proprio senso di cittadinanza, di difesa della propria dignità, quale essa sia. Serve però introdurre un principio di permeabilità nell'interpretazione della norma, portarne l'osservazione a una dimensione più fenomenologica, ovvero a quell'insieme di eventi e comportamenti che definiscono la misura del nostro grado di libertà nel campo sociale e comunitario. Il concetto di Legal Design, seguendo il ragionamento, possiamo dire si pone quindi come obiettivo la leggibilità, la trasparenza e l'accessibilità all'insieme delle norme e delle leggi che garantiscono la garanzia al pieno esercizio dei diritti in una società democratica. La recente pervasività del mondo digitale, internet come infrastruttura basica per avere accesso a banche, scuola, salute, la nostra identità digitale come requisito minimo anche per fare un pagamento postale, tutto il nuovo scenario determinatosi negli ultimi dieci anni con sempre crescente accelerazione, ha posto seriamente la questione della accessibilità delle piattaforme, sia per la tutela della *privacy* dei dati che per la usabilità degli strumenti. Sappiamo bene quanto questo resti un campo progettuale ancora pieno di zone grigie e non definite, in cui la responsabilità etica dei soggetti titolari delle piattaforme pone ancora innumerevoli interrogativi. Ma il tema ha illustri precedenti che forse ci aiutano a non intrappolarci nella rete di questioni tecniche che pure hanno bisogno di soluzioni, ma garantendoci di mantenere questa riflessione su un piano metodologico più generale.

A tale fine serve riprendere gli auspici espressi da Gui Bonsiepe (2013) nel suo discorso *Design and Democracy* tenuto all'Università Metropolitana di Santiago del Cile nel 2005, il pieno significato dell'idea di democrazia si attua quando, grazie anche alla funzione del design nella trattazione che qui ci interessa, si da confidenza e spazio alle *autonomies* e si riducono nel potere di scelta dei cittadini quelle influenze

dominanti che lui definisce *heteronomies*. E come ribadisce lo stesso Bonsiepe, non si tratta di influenzare il modo in cui ogni progettista ritiene di agire nel proprio contesto, quanto piuttosto di avvertire l'urgenza di poter incoraggiare e indurre un diverso e nuovo stato di coscienza nelle persone.

Tesi, nell'interpretazione funzionale dell'idea di design che Bonsiepe aveva già portato con sé nel rientro da Ulm per aiutare il progetto di governo socialista di Allende. Quel Cile nuovo e socialista, democraticamente eletto, che per tre anni, dal 1970 al 1973, fece sperare in un diverso mondo possibile, portò allo sviluppo, alla prototipazione e realizzazione di quel progetto che avrebbe anticipato di decenni la centralità della gestione dei dati e la potenza delle reti nelle politiche di governo del paese e che prese allora il nome di *Cybersyn* (Koering, 2021). Come è andata a finire lo ricordiamo tutti benissimo, ma questo non ci impedisce di riconoscerne ancora in modo chiaro il valore distintivo. Azioni progettuali, quelle di allora e molte di quelle a cui ci riferiamo oggi, che oltre l'obiettivo di leggibilità e trasparenza delle norme se ne danno uno più alto, rendere i cittadini maggiormente consapevoli delle loro possibilità di azione e, quando possibile, aiutare i governi, nazionali o locali che siano, a prendere decisioni senza il vincolo di condizionamenti esterni.

È quindi proprio nella misura del grado di coscienza che siamo in grado di esercitare che il design misura la sua capacità di 'abilitazione' e dal nostro punto di vista diventa 'legale'. Un tema che chiama in diretta responsabilità il modo in cui insegniamo il design in generale, e il design della comunicazione in particolare. Ho tentato negli anni di offrire il mio spazio di insegnamento affinché ne potesse uscire una riflessione in chiave didattica; il tema del design delle identità è stato a lungo a questo proposito al centro dei miei progetti di ricerca all'ISIA di Urbino. Un campo progettuale preciso quello del progetto dell'Identità come processo terapeutico.

Una interpretazione del ruolo e della funzione del progetto che nasce dall'incontro con quel bellissimo progetto artistico

ideato dall'artista messicano Pedro Reyes attraverso un lungo processo di gestazione cominciato nel 2010 e presentato per la prima volta a New York nel giugno 2011 e che prese il nome di *Sanatorium* (Reyes, 2013). Installazione di una 'clinica transitoria' come la definì l'artista all'interno della quale una settantina di volontari proponevano 15 diverse terapie condotte in chiave artistica e sperimentale, portando agli estremi il potere terapeutico delle relazioni sociali, secondo quel neologismo 'sociatry' preso in prestito dallo stesso Reyes, da Jacob Levy Moreno, psichiatra rumeno naturalizzato statunitense che teorizzò il principio di *sociometria*.

Mi riferisco quindi al design come disciplina in grado di concepire processi di indagine, coinvolgimento e restituzione sul medio-lungo periodo e che, tramite l'attivazione di quelle che chiamo *design actions*, predispone momenti di incontro tra progettista e comunità di utenti che non si limitino alla messa in scena del visuale sensazionale, sia questo il progetto grafico in sé o il progetto di installazione ambientali, quanto l'innescò di relazioni fuori dall'ordinario, in grado di cambiare le abituali traiettorie comportamentali degli utenti, creare ambienti porosi e marginali non così chiaramente definibili, e produrre di conseguenza nuova conoscenza.

In fondo questo il medesimo presupposto su cui vennero concepiti i *Global Tools* che dal 1973 al 1975 immaginarono una forma di didattica del progetto architettonico non formale da applicare a contesti periferici e marginali, a cui ho accennato nell'ultimo editoriale scritto per il numero speciale di *Progetto Grafico*¹.

Se per Sottsass, Branzi, Mendini, La Pietra e compagnia la definizione del contesto diventava momento centrale e 'politico' dell'azione progettuale, nel caso che ci riguarda qui più da vicino, la condizione base per lo sviluppo di tali pratiche progettuali parte dalla definizione di *Ecosistema comunicativo*, ovvero dal riconoscere, catalogare e connettere tutti gli attori

1 Autori Vari, *Progetto Grafico* #39, AIAP Edizioni, 2023.

e le variabili che mutualmente determineranno l'esito finale e l'intento pedagogico del nostro lavoro. Significa allargare l'abituale punto di vista del designer che deve contemperare, oltre l'oggetto progettato, il contesto nel quale la sua azione si colloca. E volendo offrire maggiore chiarezza su cosa intendiamo per ecosistema nel modo che qui ci interessa approfondire, dobbiamo di nuovo spostare l'oggetto progettuale dal solo design del visuale al più largo campo della dimensione urbana. Qui appare ancora più chiaro come l'obiettivo del processo progettuale sia una riconquista dello spazio sociale e civico, nell'ottica di una effettiva abilitazione del ruolo del cittadino. Nel libro di recente pubblicazione *Progettare il disordine* di Pablo Sendra e Richard Sennet (2022) si fa una rilettura in chiave contemporanea del libro seminale di Sennet (1999) *Usi del disordine*, scritto negli anni '70. Il principio di attivazione su scala urbana della società civile nasce qui da una visione in cui le aree di non definizione funzionale dello spazio urbano sono quelle da cui nascono energie inaspettate, capaci di potenziare l'autodeterminazione e l'indipendenza delle persone. Una società civile in sostanza la cui nuova norma è proprio quello spazio di azione oltre l'ordinato e il prescritto.

Particolare importanza viene data nel libro al concetto di *marginie*, ovvero a quelle aree nelle città lontane dal centro a cui di solito si applicano le principali strategie di controllo nei piani di riqualificazione. Lungo le mura e ai margini si determinano aree grigie, spesso dimenticate, nelle quali è possibile che si attivino quelle dinamiche di incontro e scambio grazie alla loro involontaria permeabilità e porosità; zone nelle quali più facilmente si realizza l'incontro e il fondersi fra identità diverse e imprevedibili. Si parla di abitanti, di persone, di mestieri, leciti e non, che occupano ambiti di libertà e che favoriscono processi di ridefinizione di spazi e funzioni, innescano una diversa capacità di prendersi responsabilità e intuire soluzioni nuove.

Se mutuiamo l'idea di margine utilmente per una possibile rideterminazione della nostra disciplina del progetto,

muovendo dal presupposto che serve partire da punti di vista alternativi, come scrive Danah Abdulla² nel libro *Design Struggles* (Mareis & Paim, 2021), allora condizione essenziale diventa appunto la porosità disciplinare perché vivere e praticare nelle terre a margine produce una forma di conoscenza generata dall'essere contemporaneamente dentro e fuori il sistema. Insomma, rompere i confini della specializzazione e avere consapevolezza dei nuovi e multiformi cluster di competenze che fare questo mestiere richiede: progettista, analista, programmatore, ingegnere, tecnologo, disegnatore, artista, costruttore, geografo, gestore, scrittore, ecc. È esattamente quanto chiediamo ai nostri studenti del II anno del corso magistrale di Editoria all'ISIA di Urbino che sono chiamati ad affrontare progetti complessi occupandosi di condurli a una esecuzione sul campo, comprendono ogni aspetto, da quelli analitici iniziali, passando ovviamente alla loro prototipazione, progettazione ed esecuzione fino alla loro messa in campo nel mondo reale predisponendo anche gli strumenti di monitoraggio degli effetti prodotti.

Ne è un primo esempio il progetto *Accept all Cookies* sviluppato dagli studenti Antonio Calandra, Erica Rossi e Sofia Salvatori (Fig. 1). Come si intuisce dal titolo il lavoro si poneva l'intento di produrre una riflessione cosciente su quanta poca attenzione le persone, nella vita quotidiana, pongano al tema della loro *data privacy*. In generale in cambio di benefici e servizi di immediata concessione, ognuno di noi è pronto ad accettare tutti i cookies che le piattaforme più diffuse impiantano nei nostri computer e telefoni. Da quel momento nessuno di noi sa più esattamente cosa succede a una parte consistente della nostra identità, anche nella sua dimensione più intima. Il gruppo di lavoro ha prodotto allora un progetto di mostra

2 Designer, educatrice e ricercatrice interessata a nuove narrazioni e pratiche del design che superino i confini disciplinari. Attualmente direttore del programma di Graphic Design nei Colleges of Art presso Camberwell, Chelsea e Wimbledon, University of the Arts di Londra.



Fig. 1. Accept all Cookies. Studenti:
Antonio Calandra, Erica Rossi e Sofia
Salvatori

che si sarebbe costruita quasi automaticamente con immagini fotografiche di normali cittadini carpite in apparente segreto. Il gruppo ha progettato un dispositivo spaziale urbano interpretabile a una prima occhiata come seduta pubblica. Su questo volume l'indicazione scritta invitava i passanti a fare una scansione del qr code presente, lasciare la propria mail e accettare i cookies. All'interno delle norme contenute nel disclaimer raggiungibile a quel punto tramite link attivato erano stampate una serie di condizioni che avrebbero avuto validità nel momento in cui una persona si fosse seduta, tra le più importanti la cessione dei diritti di utilizzo delle fotografie che una macchina nascosta avrebbe scattato alla o alle persone sedute (Fig. 2).

Agli improvvidi e disattenti cittadini stanchi, sarebbe da lì a poco arrivata una mail che li avrebbe invitati alla visita della mostra allestita negli spazi della scuola per 'ricomparsi' e far sparire la propria immagine dalla esposizione. Paradossalmente il successo del progetto sarebbe stato raggiunto alla sparizione di ogni immagine in mostra.

I piani di competenze messi in gioco dagli studenti hanno dovuto necessariamente essere molti, dalla prima fase di ricerca storica ed etnografica, hanno lavorato su un piano speculativo e metaprogettuale per mettere a punto il quadro teorico e concettuale su cui sostanziare la fase di attuazione successiva. Si sono occupati della gestione delle relazioni istituzionali e delle diverse richieste di occupazione del suolo pubblico, hanno ovviamente sviluppato il progetto di identità visiva necessario alla comunicazione e diffusione dell'iniziativa, il progetto editoriale dei materiali da produrre e pubblicare, hanno sviluppato il progetto industriale della loro seduta urbana e il progetto di installazione della mostra e si sono occupati, infine, della gestione dei dati di monitoraggio e della comunicazione alle persone coinvolte. Il progetto nel complesso ha interagito con un centinaio di persone, ma solo il 30% di esse si è spinto fino alla mostra nella scuola per recuperare la propria immagine. Ciò che è più importante è che gli utenti hanno



Fig. 2. Accept all Cookies. Studenti:
Antonio Calandra, Erica Rossi e Sofia
Salvatori

vissuto sulla propria pelle l'impatto delle conseguenze della nostra generalizzata disattenzione.

Abbiamo a questo punto molte più informazioni per riuscire a definire più compiutamente il significato di *Ecosistema Comunicativo* che nella trattazione che qui facciamo ci interessa, almeno su un piano di operazione e azione. Esiste però una accezione più ampia dello stesso tema, una visione che ne chiarisce la responsabilità politica e civile: ci riferiamo a quella interdipendenza che influisce nelle relazioni tra gli attori che consideriamo fondamentali nella nostra architettura democratica. Se vogliamo che i designer di domani riescano ad operare in modo consapevole seguendo le considerazioni che qui brevemente abbiamo esposto, l'auspicio è ripensare la mutua influenza che dovrebbe esistere tra Scuola-Istituzioni-Imprese-Associazioni. L'Ecosistema più 'largo' a

cui ci riferiamo è proprio questo. Non che queste relazioni e influenze oggi non esistano, ma sappiamo bene come invece questi mondi tendano ad agire difendendo ognuno le proprie pertinenze, senza preoccuparsi troppo delle possibili interdipendenze. Questo Ecosistema non va inteso come relazione fra contenitori sociali chiusi, il nostro compito deve essere quello di lavorare sulle zone di margine, in quelle aree non definite in cui le predeterminazioni dei ruoli sociali si fanno più nebulose e meno riconoscibili. Quelle frange di permeabilità in cui possiamo conquistare attraverso il progetto ampi spazi di auto-determinazione e generare forme di conoscenza inaspettate.

BIBLIOGRAFIA

- Bonsiepe, G. (2013). Design and Democracy. In *Civic City Cahier*, 2, Bedford Press, London.
- Koering, D. (2021). What We Should Have Learned From Cybersyn: An Epistemological View on the Socialist Approach of Cybersyn in Respective of Industry 4.0. In B. Vassilieva (a cura di), *Responsible A.I. and ethical issues for businesses and government* (68-79).
- Mareis, C., Paim, N. (2021). *Design Struggles*. Plural Valiz Amsterdam.
- Reyes, P. (2013). *Sanatorium Operations Manual*. Geneva University of Art and Design, Geneva.
- Sendra, P., Sennet, R. (2022). *Progettare il disordine*. Treccani, Roma.
- Sennet, R. (1999). *Usi del disordine. Identità personale e vita nella metropoli*. Costa & Nolan, Genova.