

## METADATI DEL VIDEO

**Autore:** Non disponibile (evento ORBITS / Orbits Academy)

**Titolo:** ORBITS – L'unicità dell'essere umani dopo l'AI | Parte 1

**URL YouTube:** <https://www.youtube.com/watch?v=56vuOqMCQmM>

**Temi trattati:** #rivoluzionedigitale #identitàumana #intelligenzaartificiale #filosofia  
#antropologialilosofica #innovazione

**Data di elaborazione:** 6 gennaio 2026

---

## ABSTRACT

Il video introduce il progetto **ORBITS** come esperimento culturale e formativo volto a riflettere sull'**unicità dell'essere umano nell'epoca dell'intelligenza artificiale**. Attraverso un approccio interdisciplinare che unisce filosofia, linguaggi artistici e divulgazione, la prima parte affronta le **sfide poste dalla rivoluzione digitale** alla nostra identità. L'obiettivo è fornire strumenti concettuali per orientarsi nel cambiamento e ripensare l'umanità nel XXI secolo. Il contenuto è rivolto a professionisti, formatori, manager, studenti e a chiunque voglia comprendere criticamente il presente tecnologico.

---

## CORPO DELLA DISPENSA

### 1. ORBITS come esperimento culturale e formativo

L'intervento si apre dichiarando esplicitamente la natura **sperimentale** dell'evento. ORBITS non è una conferenza tradizionale, ma un tentativo deliberato di **ibridare linguaggi** e forme comunicative per affrontare temi complessi in modo adeguato al nostro tempo.

#### Caratteristiche dell'esperimento

- Uso di **linguaggi diversi**: lezione universitaria, teatro, concerto, convention.
- Attenzione non solo ai **contenuti**, ma anche alla **forma**.
- Rifiuto di modelli comunicativi obsoleti, tipici del Novecento.

#### BOX – Esperimento

ORBITS è concepito come uno spazio protetto in cui testare nuovi modi di pensare e comunicare idee complesse, accettando il rischio dell'imperfezione.

---

## 2. Lavorare con le idee: una “manualità” concettuale

Uno degli obiettivi dichiarati è trasmettere l'idea che **con i concetti si possa lavorare in modo concreto**, quasi fisico. Le idee non sono entità astratte e distanti, ma strumenti che possono essere **manipolati, scomposti e ricombinati**.

### Metafora della cucina

- Le idee sono come ingredienti.
- Le teorie sono ricette modificabili.
- Il pensiero è un'attività pratica, non solo contemplativa.

#### BOX – Manualità delle idee

Pensare significa “mettere le mani” nei concetti, proprio come si fa cucinando: tagliare, mescolare, aggiustare.

---

## 3. “Giocare gentilmente con le idee”

Viene citata una celebre espressione di **Oscar Wilde**: *to play gently with ideas*.

Il “gioco” non è superficialità, ma **messa in scena, sperimentazione e apertura**.

### Significato del “play”

- Gioco intellettuale
- Dimensione teatrale
- Libertà di esplorare senza rigidità

Questo approccio è ritenuto essenziale per comprendere la complessità del presente senza ridurla a slogan o semplificazioni.

---

## 4. Il contesto: l'unicità dell'essere umano oggi

Il titolo dell'incontro esplicita il fuoco tematico: **l'unicità dell'essere umano nell'era dell'AI**. La trasformazione digitale investe ogni ambito, ma qui l'attenzione è posta sull'**umanità come problema filosofico e pratico**.

### Struttura dell'analisi

- **Prima parte:** le sfide
- **Seconda parte:** le opportunità (anticipate, ma non sviluppate in questo segmento)

La domanda di fondo è:

**“Chi siamo oggi, come esseri umani, e chi vogliamo diventare?”**

---

## 5. Identità sotto pressione: dati e intelligenza artificiale

L'identità umana viene messa in crisi da un **doppio movimento**:

1. **Rivoluzione dei dati**, che trasforma il modo in cui l'informazione è prodotta e gestita.
2. **Intelligenza artificiale**, che amplifica e accelera questa trasformazione.

Questo doppio impatto genera una **crisi identitaria** senza precedenti storici.

---

## 6. Il significato di “orbita” come chiave interpretativa

Il termine *orbits* è usato in senso polisemico:

- **Prospettiva esterna**: guardarsi da fuori, come l'umanità osservata dallo spazio.
  - **Visione a 360°**: analisi da più angolazioni.
  - **Or + bits**: alternative e scelte poste dal digitale.
  - **Rivoluzione**: movimento circolare, cambiamento radicale.
- 

## 7. Navigazione e stelle: una metafora classica

La metafora della navigazione è ripresa dalla filosofia antica, in particolare da **Platone** (*Repubblica*).

### Il pilota della nave

- Deve possedere **competenze tecniche**.
- Ma soprattutto deve sapere **dove vuole andare**.

#### BOX – Visione e competenza

Le competenze sono necessarie, ma non sufficienti: senza visione non c'è direzione.

Questa metafora sarà utilizzata per orientarsi nel contesto complesso della rivoluzione digitale.

---

## 8. Cosa significa “rivoluzione”

Il concetto di rivoluzione nasce in ambito astronomico e viene poi trasferito alla politica e alla società.

## Passaggi chiave

- Niccolò Copernico (1543): rivoluzioni dei pianeti.
- Immanuel Kant (1787): “rivoluzione copernicana” del pensiero.

Da allora, “rivoluzione” indica un **cambiamento radicale di paradigma**.

---

## 9. Le tre grandi rivoluzioni della storia umana

### 1. Rivoluzione agricola

- Cambia la **catena del cibo**.
- Richiede **millenni** per essere assorbita.

### 2. Rivoluzione industriale

- Cambia la **catena dell’energia**.
- Richiede **secoli** di adattamento.

### 3. Rivoluzione digitale

- Cambia la **catena dell’informazione**.
- Agisce in **decenni**, non in secoli.

#### BOX – Specificità del digitale

Il digitale non incide solo sulla produzione o distribuzione dell’informazione, ma sulla sua **manipolazione automatica**.

---

## 10. Dati, macchine e controllo dell’informazione

Oggi la maggior parte dei dati esistenti:

- È stata prodotta negli **ultimi 20 anni**.
- È generata **machine-to-machine**.

Il valore non sta tanto nel produrre informazione, quanto nel **controllarla**.

---

## 11. Dall’invenzione al design

La nostra epoca non è definita principalmente da nuove scoperte o invenzioni, ma dal **design**:

- Scomporre
- Ricombinare
- Riorganizzare sistemi esistenti

Esempio emblematico: **Uber**, che separa il servizio di trasporto dalla licenza tradizionale.

---

## 12. Le grandi domande filosofiche

Nel corso della storia ci siamo sempre posti quattro domande fondamentali:

1. **Chi siamo?**
2. **Cos'è la realtà?**
3. **Come interagiamo tra noi?**
4. **Come interagiamo con il mondo?**

In questa parte dell'incontro l'attenzione è concentrata sulla **prima domanda**, quella dell'identità umana.

---

## 13. Verso un'antropologia filosofica contemporanea

L'obiettivo finale è costruire una **antropologia filosofica** capace di interpretare l'essere umano alla luce della rivoluzione digitale e dell'AI.

### BOX – Antropologia filosofica

È la riflessione sistematica sulla natura dell'essere umano, sulle sue capacità, limiti e possibilità storiche.

---

# SEZIONE FINALE

## Punti chiave da ricordare

- ORBITS è un **esperimento** che unisce contenuti e linguaggi diversi.
  - Le idee possono essere **lavorate in modo pratico e concreto**.
  - La rivoluzione digitale mette in crisi l'**identità umana**.
  - Il vero problema non è la competenza, ma la **direzione**.
  - Serve una nuova **antropologia filosofica** per il XXI secolo.
-

## Approfondimenti suggeriti

- Platone, *Repubblica*
  - Kant, *Critica della ragion pura*
  - Studi di filosofia della tecnologia e dell'informazione
  - Letteratura su rivoluzione digitale e intelligenza artificiale
- 

## Applicazioni pratiche

- **HR e manager:** usare questi concetti per ripensare identità professionali e competenze.
- **Formatori:** progettare percorsi che uniscano teoria e pratica concettuale.
- **Studenti:** sviluppare un pensiero critico sul rapporto uomo-tecnologia.
- **Organizzazioni:** chiarire la propria “stella polare” prima di adottare nuove tecnologie.