

1.3 Etica, governance e design

Il potere di [scissione](#) del digitale **riduce enormemente i vincoli della realtà e ne aumenta le possibilità.**

Trarre vantaggio da tali possibilità e vincoli in vista della risoluzione di alcuni problemi è ciò che possiamo definire **design**.

Ogni epoca ha innovato la propria cultura, società e ambiente facendo adamento su almeno tre elementi principali: la **scoperta**, l'**invenzione** e il **design**.

L'età post-rinascimentale e la prima modernità possono essere qualicate come l'epoca delle scoperte, soprattutto geograche;

la tarda modernità è ancora un'epoca di scoperte ma, con le sue innovazioni industriali e meccaniche, è forse in misura maggiore un'epoca di invenzioni;

la nostra epoca in modo peculiare e più di ogni altra è l'età del design.