

# Informatica Giuridica

A.A. 2014/15

Università degli Studi di Teramo

Prof. Guido Saraceni



# Cosa è l'informatica giuridica

L'informatica giuridica è una materia spiccatamente interdisciplinare che si occupa principalmente del diritto come oggetto dell'informatica e dell'informatica come oggetto del diritto. L'informatica giuridica studia altresì i cambiamenti sociali ed antropologici legati all'avvento delle nuove tecnologie della comunicazione.

# Cosa è l'informatica giuridica

L'informatica giuridica nasce in America, negli anni '50 del XX secolo, i primi studi di informatica giuridica hanno carattere metadocumentale e previsionale.

# Cosa è l'informatica giuridica

L'informatica giuridica documentale: i sistemi isomorfi.

L'informatica giuridica metadocumentale: i sistemi esperti.

# Legistica e legimatica

La legistica e la legimatica studiano il modo in cui sono scritte le leggi.

Le leggi sono troppe e sono scritte male, questi antichi fenomeni si chiamano, rispettivamente, inflazione legislativa ed inquinamento legislativo.

# Legistica e Legimatica

Le principali cause dell'inflazione legislativa sono:

- 1) Gli organismi sovranazionali
- 2) La frammentazione geopolitica
- 3) L'innovazione tecnologica
- 4) Lo Stato Sociale

# Legistica e Legimatica

Le principali cause dell'inquinamento legislativo sono:

- 1) I rinvii a catena
- 2) Le abrogazioni innominate
- 3) L'ambiguità del linguaggio
- 4) Le *leggi omnibus* (dette anche leggi arlecchino).

# Elementi di antropologia della tecnica

Cosa significa possedere una tecnica?

Il mito di Prometeo: l'essere umano è naturalmente tecnologico.

Tecnologia, umiltà, potere e responsabilità.



# Storia dell'informatica

Il bit.

L'informatica è la scienza dell'informazione.

Le tabelle di verità degli operatori logici booleani (and or, not).

# Storia dell'informatica

Operatore logico **And**

$$0 * 0 = 0$$

$$1 * 0 = 0$$

$$0 * 1 = 0$$

$$1 * 1 = 1$$

# Storia dell'informatica giuridica

Operatore logico **Or**

$$0*0=0$$

$$1*0=1$$

$$0*1=1$$

$$1*1=1/0$$

# Storia dell'informatica

Ogni algoritmo deve essere:

- 1) Finito
- 2) Generale (applicabile a tutti i problemi che appartengono ad una stessa classe)
- 3) Preciso
- 4) Eseguitibile

# Storia dell'informatica

Uno dei primissimi *Mainframe* si chiamava ENIAC (1946), funzionava a *valvole termoioniche*, pesava trenta tonnellate ed occupava lo spazio di una palestra. Quando fu acceso per la prima volta, fece saltare l'illuminazione della città di Filadelfia.

# Storia dell'informatica

UNIX: origini storiche e problemi di *trust*.

Richard Stallman: Gnu is Not Unix.

# Storia dell'informatica

Il Disk Operating System: Ms Dos sfida Dr. Dos.

Le vicende legali della *Microsoft*, tra politica dei prezzi illegale e *tying*.

# Storia dell'informatica

Il primo sistema operativo dotato di una **Graphical User Interface (GUI)** è stato, nel 1983, *Apple Lisa*, seguito da Macintosh (1984) e da Windows 3.0, 1985.



# Storia dell'informatica

La nascita di Arpanet, tra mito e verità storica.

Il contributo del Cern di Ginevra.

End to End: il principio architettonico della rete.

# I mezzi di comunicazione per le masse

Grazie all'avvento di internet, siamo passati dagli strumenti di comunicazione *di* massa agli strumenti di comunicazione *per* le masse.

Principali pregi e maggiori limiti di un sistema di comunicazione *senza broadcast*.

# I mezzi di comunicazione per le masse

Cosa determina il senso di un messaggio?

Chi governa il linguaggio governa il mondo.

Significante, Significato, Con-testo e supporto

# I mezzi di comunicazione per le masse

La Comunicazione Scritta Contestuale

Chat, blog e social network: *Six Degrees of Separation*.

Due teorie antitetiche: Paul Virilio e Pierre Levy.

# La condivisione nell'era digitale

Copyright o Copyleft?

Shareware, Open Source e Freeware: la strada verso il futuro.

A cosa *serve* la tutela legale della proprietà intellettuale?

# La condivisione nell'era digitale

Il software *Peer to Peer*.

Seti@home: i sistemi di *Swarm Intelligence*.

Definizione di *sistema complesso*.

# La condivisione nell'era digitale

## L'enigma del prigioniero

A e B sono sospettati di aver commesso un reato.

Se A confessa e B confessa, entrambi sconteranno 3 anni;

Se A confessa e B non confessa, A sconterà due anni e B ne sconterà quattro;

# La condivisione nell'era digitale

Se B confessa ed A non confessa, B sconterà due anni ed A ne sconterà quattro.

Se B non confessa ed A non confessa, A e B saranno rilasciati.

La fiducia e la collaborazione consentono di giungere ad una situazione win/win.



# I sistemi legali esperti

Il computer è in grado di giudicare?

Alcune ipotesi di intelligenza artificiale.

L'uomo è l'animale che parla.

# I sistemi legali esperti

Il giudizio: la spada serve per decidere.

Il test di Turing.

La parola crea il mondo: chat bot ed ideogrammi.

# L'evoluzione digitale della specie

Le società tecnologiche sono società complesse.

In base ad una *delega sociale*, ciascun membro della società si specializza nel *suo* compito e lascia ad altri lo svolgimento di altre mansioni.

Tutto ciò implica la necessità di specializzarsi.