

# 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

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

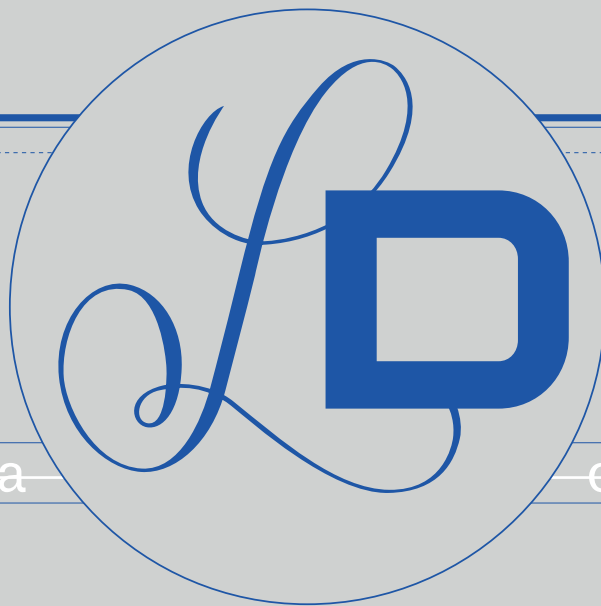
A cura di Barbara Pasa e Gianni Sinni



## 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

25 |  GPDP  
1975-2022 | GARANTE PER LA PROTEZIONE DEI DATI PERSONALI

**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 Design<sup>1</sup> 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 consumo<sup>2</sup>, 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)<sup>3</sup>. 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 giuridiche<sup>4</sup>. 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*<sup>5</sup>, 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)<sup>6</sup>. 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 Design<sup>7</sup>, 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 testuali<sup>8</sup>.

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 fondamenta<sup>9</sup>: 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/files/Democracy\\_and\\_Design.pdf](http://guibonsiepe.com/pdf/files/Democracy_and_Design.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.