

Dyadic Influences on the Psyche of AI Online to AI Onlife

IntechOpen, Livinus Obiora Nweke, June 05, 2025

Angelo Compierchio, Luleå University of Technology, Luleå, Sweden

Phillip Tretten, Luleå University of Technology, Luleå, Sweden

Claudio Santoro, OsteoMedica, Benevento, Italy

L'enfasi sullo sviluppo dell'Intelligenza Artificiale (IA) è stata troppo spesso utilizzata come un modo per giustificare bisogni istintivi primari. Questi cambiamenti sono stati espressi in termini di elementi psicologici individuali guidati da conflitti emotivi nascosti inconsciamente. D'ora in poi, esploreremo potenziali scenari di minaccia informatica dell'IA in relazione allo stato subliminale della mente e alla sua ricerca di positività e sicurezza. Questo stato segue la forma diadica di interazione più comune, a seconda della motivazione situazionale. Le esperienze online sono state esaminate attraverso l'esperienza incarnata dell'organismo, presumibilmente in una forma ordinata e rischiosa di dare e avere. Questa designazione, con la pretesa di cercare l'armonia oltre il campo dell'essere, si estende dal sé alla realtà stessa. In effetti, in questa nuova realtà si forma un nuovo sé che afferma tutto ciò che è concepito, promuovendo una relazione pratica con la vita. Al contrario, costringe il sé a essere una figura in una sorta di sottouniverso che raggiunge la felicità o la miseria tra impulsi emotivi e motori liberi e costruiti. Questa tensione si sovrappone all'attenzione all'azione e al processo decisionale, insensibilmente influenzata dalle tensioni nevrotiche interattive.

1. Introduzione

"Le macchine possono pensare come gli umani?" Questa domanda attanagliò Alan Turing negli anni '50, ma perché mai gli venne posta? In quel periodo, non fu l'unico, molti altri seguirono la stessa idea. Turing citò "...la nostra superiorità può essere percepita solo in un'occasione simile rispetto all'unica macchina sulla quale abbiamo ottenuto il nostro piccolo trionfo. Non si tratterebbe di trionfare simultaneamente su tutte le macchine. [1]" Abbiamo posizionato questa sfida strettamente in relazione alle esigenze immediate di superare le lotte in corso per colmare il divario con il nemico. Turing visse nel mezzo di una guerra, e affrontò consapevolmente eventi psicologicamente traumatici proprio come fecero i veterani devoti nella Prima Guerra Mondiale. Supponiamo che Turing abbia sviluppato una naturale resilienza per alleviare i persistenti sintomi traumatici della guerra. Sei anni dopo che Turing trovò la macchina imitatrice, apparve il termine IA. Nel 1990, Tim Berners-Lee seguì l'iniziativa di Turing sulla comunicazione computazionale, collegando tra loro un'enorme rete di computer e fornendo codici di istruzioni per gli utenti che cercavano risorse informative sul web. Da allora, oltre 4 miliardi di utenti si affidano a Internet per migliorare le proprie esigenze di sostentamento [2].

Certamente, la cosiddetta meccanizzazione (automazione) che ne seguì presumibilmente mantenne alcune forme di equilibrio acclimatate per preservare la struttura sociologica tra le persone e l'ambiente. Ma chiaramente, nessuno aveva previsto il naturale adattamento delle esagerazioni tecnologiche di macchine intelligenti, che avrebbero ospitato interventi sociali ben più ampi, nell'ambito della comprensione di ogni forma di vita umana. Di fatto, ciò che sembrava essere più personale del nostro immaginario è ora meccanizzato. Con l'IA, questo intervento trascende dal regno inorganico a quello organico, stabilendo una relazione simbiotica. In questo modo, il modo in cui prendiamo decisioni non è più personale o volontario, ma deve tenere conto degli aspetti operativi della meccanizzazione. L'ubiquità dell'IA online e la sua propensione a intromettersi nei pensieri consci e inconsci delle persone hanno entrambe perpetrato abusi informatici. La capacità degli utenti di gestire in modo sicuro la propria identità online è stata costantemente erosa in un'entità simulata. In tale spazio, le interazioni umane autentiche vengono imitate da contenuti generati dall'intelligenza artificiale, innescando relazioni illusorie. Le piattaforme online vengono utilizzate sempre più per diffondere odio, molestie e abusi, aumentando il numero di persone che cercano armonia e benessere [3].

La crescente importanza di questo scenario è dovuta in gran parte alle minacce informatiche guidate dall'IA che prendono di mira non solo i sistemi tecnici, ma anche le vulnerabilità psicologiche e cognitive degli utenti. Si ritiene che questa dipendenza nella condivisione delle informazioni implichi meccanismi distinti di dare e avere senza cercare compromessi e senza applicare la consapevolezza cosciente [4]. In sostanza, l'uso di tecniche subliminali e manipolative ha sollevato preoccupazioni circa l'autonomia, i confini etici e il potenziale danno derivante dall'influenza sottile sul comportamento e sul processo decisionale degli utenti. I social media, "avventurosi nelle profondità della psiche umana [5]", hanno facilitato l'apprendimento di istinti che fanno appello direttamente ai sentimenti e alle emozioni [6]. Pertanto, è necessario sviluppare un approccio psico-affettivo in cui descrivere gli elementi influenti e seduttivi basati sull'IA che spaziano senza vincoli tra l'individualità cosciente. Ciò che trascende è la psiche istintiva che propaga l'essenza della crisi, della complessità e dell'incertezza attraverso comportamenti emotivi e irrazionali. Lo studio dell'unità sociale di interazione viene effettuato esaminando le informazioni linguistiche e visive. Le proprietà verbali e non verbali di un'interazione tra persone e tecnologia sono influenzate dai simboli della macchina, con implicazioni per la cognizione e gli eventi sensomotori [7].

Il forte legame tra la diade umana e quella tecnologica si fonde poi attraverso l'evoluzione della psiche che influenza entrambe le parti. Questa combinazione influenza il mondo interiore di una persona in modo tale che possiamo concepire la disincarnazione virtuale di un personaggio emoji da simbolo a rappresentazione umanizzata dall'intelligenza artificiale (vedi Figura 1).

Questa implicazione mostra che è in corso una mutazione di natura neurologica. Le strutture antropologiche interessate servono a spogliare le proprietà delle loro funzioni semantiche e del loro profilo sociologico. Lo svolgersi di eventi simulati nello spazio virtuale li fa vivere nel mondo virtuale. Questo fa credere agli utenti che il costrutto virtuale inizi a pensare proprio come gli utenti stessi (con la propria testa). In seguito, osserviamo che le macchine intelligenti stanno robotizzando gli uomini e gli uomini stanno umanizzando le macchine.

2. Influenze interne del comportamento informatico

Con le interazioni online, gli stati rappresentazionali interni si estendono all'ambiente internet, mentre i requisiti di produttività si espandono dalla tradizionale archiviazione ed elaborazione di risorse interne a risorse multimediali esterne [8-9]. Ciò favorisce il legame integrale tra cognizione e percezione, distinto dalla forma junghiana di autoregolazione e autocontrollo. Gli utenti, invece, si trovano virtualmente posizionati tra due mondi interattivi, il mondo dell'essere e il mondo del divenire. Con due mondi distinti, concepiti in modo intelligibile, il grande e il piccolo, secondo la relazione metafisica platonica di ciò che è intelligibile all'uno e visibile all'altro [10]. In questa prospettiva, segnaliamo sintomi traumatici di tipo bellico, evidenziando il "conflitto psichico" nel tracciare un'origine nevrotica dei disturbi di personalità all'interno delle interazioni online. Generalmente, un sintomo nevrotico raffigura una lotta conflittuale senza uno sbocco valido e possibile, sia all'interno che tra le personalità. La modalità che ci rivela personalità valide emerge con determinati comportamenti e reazioni di tipo nevrotico, dominati da motivazioni irrazionali e conflitti inconsci. Di fronte a impulsi esterni debilitanti, la modalità neuronica invade completamente la personalità. In questo caso, ci troviamo di fronte a pazienti molto gravi, che ad esempio non riescono più a godere di un adattamento familiare, di un'integrazione professionale o di una vita relazionale soddisfacente [11].

Questa nevrosi denota eventi deleteri che disturbano l'equilibrio psichico e distruggono l'omeostasi. La diade, in un legame statico con la conversazione che scorre tra esseri umani (reali), scambia fattori energetici, affettivi e intellettuali tra l'Io e l'Es, che contiene le pulsioni represses e i meccanismi di difesa inconsci. Questo stato di equilibrio è ancorato alla realtà biologica con il Super-Io, creato fin dalla prima infanzia attraverso l'introiezione delle difese sociali (vedi Figura 2).

Quando l'interattività guida il discorso sociale tra il grande e il piccolo, la nozione di legame che trabocca mentre gli esseri umani imitano l'IA, genera costrutti immaginativi e comportamenti inquietanti guidati visivamente, poiché "le nostre percezioni non sono necessariamente tutto ciò che sappiamo [13]". Inoltre, potremmo chiederci quanto siamo consapevoli della nostra esperienza che interconnette sia le immagini della realtà che la realtà costruita. Per sostenere questa riflessione, dobbiamo inquadrare il divario di consapevolezza tra immagine e realtà e modellare i confini della nostra percezione. Senza barriere, all'inizio, la crescente tendenza degli utenti assomigliava alla ricerca di fattori di influenza affettiva attraverso mezzi per compensare i sentimenti di inferiorità. All'interno della fusione di categorie cyber-dipendenti di recente definizione, questa spinta si riflette spesso nello sviluppo di traumi da parte degli utenti quando cercano di identificarsi attraverso una categoria di un tipo "dove la categoria è un insieme di individui nell'ambiente o nell'introspezione [7]". La categorizzazione è guidata da una simulazione episodica che confonde l'estensione di una categoria in un'altra, senza alcuna linea di demarcazione tra reale e irreale. Le conseguenze traumatiche che ne conseguono deformano l'Io attivandone i meccanismi di protezione. Inoltre, l'equilibrio precedentemente stabilito viene sbilanciato, con il rischio che l'Es trafugga l'Io o con la ricomparsa di altri impulsi attraverso connessioni casuali. Di conseguenza, l'implicazione

dell'indagine sul grande e sul piccolo è inferenziale durante l'elaborazione preconsce, lasciando il controllo alle rappresentazioni neurali inconse (vedi Figura 3).

Fondamentalmente, le tracce di memoria episodica vengono recuperate e riattivate secondo la teoria della simulazione: "[l]o scopo di un soggetto ricordare... quando l'irreale diventa reale... è immaginare un episodio appartenente al suo passato personale. E l'immaginazione non ha bisogno di attingere a informazioni immagazzinate che in ultima analisi originano dall'esperienza dell'episodio in questione [14]". Questo scambio a più stadi concatena l'Io e la trasformazione del Super-Io da un senso di benessere a un senso di miseria, con un'aggressione crescente, ansia e sogni ansiosi convenzionali. L'irruzione del sistema istintivo agisce come compensatore dei meccanismi nevrotici e, se temporanea, contribuisce a ristabilire l'equilibrio. Quando durano troppo a lungo, diventano patologiche, il che in alcuni individui rappresenta una predisposizione a una forma di nevrosi latente [15]. Studi condotti su persone che hanno mostrato uno scompenso nevrotico durante la guerra o determinati traumi tendono a dimostrare l'estensione della loro fragilità dovuta a disturbi psico-affettivi verificatisi nell'infanzia o a un'evoluzione avvenuta in età avanzata [16-17]. In queste condizioni, gli elementi della personalità cambiano continuamente e concordano con le situazioni della vita reale. Inoltre, l'ascesa delle piattaforme di condivisione delle informazioni ha vincolato in modo permanente l'interazione umana a forme interattive mascherate. L'ascesa dell'intelligenza artificiale e la sua intersezione con i contesti spirituali ha trasformato i cittadini di qualsiasi estrazione sociale e culturale in una comunità in cerca di benessere spirituale.

In queste condizioni, gli elementi della personalità cambiano continuamente e si adattano alle situazioni della vita reale. Inoltre, l'ascesa delle piattaforme di condivisione delle informazioni ha vincolato in modo permanente l'interazione umana attraverso forme interattive mascherate. L'ascesa dell'IA e la sua intersezione con i contesti spirituali ha trasformato cittadini di qualsiasi estrazione sociale e culturale in una comunità in cerca di benessere spirituale. In questa veste, un senso di magnetismo spirituale che coopera con il nostro inconscio interiore ha irradiato piattaforme di interfaccia affollate [18]. Naturalmente, ogni forma di tecnologia informatica o piattaforma di social media è stata costruita per rispondere all'adattabilità genetica o ambientale umana. Pertanto, il completo travestimento da avatar, accettato istintivamente senza alcun giudizio cosciente, ha trasformato in modo permanente ogni bisogno e aspettativa umana.

4. Feed della psiche cibernetica in evoluzione

L'estensione del suddetto interazionismo sociale potenziato dall'IA ha offerto agli utenti un palcoscenico virtuale in cui le influenze globali si basano su prospettive migliori della realtà. La raccolta di dati sulle rappresentazioni percettive degli utenti ha permesso ai progettisti di software di sviluppare algoritmi in grado di rivelare la mappa mentale dell'utente di un sistema esperienziale. Questo modo di controllare il costrutto online è strettamente associato al disegno e alla visualizzazione di icone o simboli online.

Tale formulazione ha creato un'analogia di vasta portata con il simbolismo di Jung, poiché si presume che il costrutto delle icone simboliche porti con sé una "frangia di coscienza" (Jung, 1964). In qualsiasi ambiente artificiale, la relazione di accoppiamento uomo-IA fornisce parsimoniosamente

una nozione concettuale di intenzionalità fondata su: i) direttività e ii) condizione di soddisfazione [(Gallagher, 2014), (Madzia e Jung, 2016)]. In questa prospettiva, la nozione di intenzionalità introduce una connessione sociale che può essere ulteriormente rappresentata nell'impegno e nel disimpegno della mente umana, in sostanza concepita e confrontata con cambiamenti comportamentali osservabili. Questa relazione esterna evolve le intenzioni incarnate dell'utente non appena il display online viene acceso. La conoscenza acquisita dall'esperienza online si verifica quando si forma uno stato percettivo attraverso l'attivazione di neuroni configurati quando si rappresenta la forma dell'immagine. Questa conoscenza non è periferica per l'utente target, poiché abbraccia una profonda intuizione neurale influenzata da segnali emotivi (Barsalou, 1999).

4.1 Miti e simboli

In particolare, la mente interpretante stabilisce una connessione dinamica con il flusso di informazioni online tra l'uomo e il sistema a partire da segni ordinati, etichettati come Icona, Indice e Simbolo (Peirce: CP 2.299). La sensazione mentale che ne consegue, dall'Icona all'Indice e dalla connessione Simbolo-mente selezionata dagli utenti, eleva il web a entità incoronata di un Leviatano cosmico. Questa interazione da una prospettiva filosofica continua con la ricerca del Dio immortale, liberando fiducia, pace e atteggiamento difensivo (MacKinnon, 1995). Il primo elemento in esame è l'ambiente, in realtà i molteplici ambienti sovrapposti in continua evoluzione nello spazio e nel tempo, straordinariamente destinati a precipitare in miti e simboli precostituiti. Tuttavia, l'inevitabile confronto tra due utenti interattivi, una volta coinvolti, sembra procedere indisturbato, proprio come un precetto morale. Nello spiegare i punti principali delle prove empiriche raccolte, dobbiamo approfondire i comportamenti decisionali rischiosi che spesso sono alla base di comunicazioni fraudolente. Sebbene la catena di decisioni che segue ogni interazione sia strettamente associata alla personalità dell'utente e alle pressioni del tempo, l'utente si affida consapevolmente alla distinzione naturale di Jung tra il sé autentico interiore e l'ego attivato (Lauriola e Levin, 2001). Questa concezione affronta, in forma interattiva, il modo in cui le proprietà dell'informazione vengono condivise al nostro interno e come vengono percepite e interpretate dagli altri. In questo contesto, l'interazione diadica rappresenta un modello costruttivo di evoluzione (Sterelny, 2010) costituito da un adattamento adattivo tra l'organismo e il mondo. Questa esperienza non è mai singolare o isolata, ma inserita in un ambiente artificiale. Il modello di evoluzione psichica diadica rappresentato considera l'ambiente come una miscela di probabilità (Khrennikov, 2015) di atteggiamenti di assunzione di rischio "Dare e Prendere" trasmessi per output percettivi tra l'utente e l'autore del reato. L'interazione continua nel tempo (t) dell'utente (U1, U2, U3...) è alternata dalle evoluzioni percepite della minaccia informatica dell'autore del reato (P1, P2, P3...) in una forma di Dare e Prendere all'interno degli ambienti alterati (E1, E2, E3...) (vedi Figura 4a). Sebbene la vera personalità dell'utente costituisca la base dell'esperienza di interazione, quando connesso online, questa forma è profondamente nascosta nell'ombra ambientale e resa inconscia. Pertanto, il singolo ambiente, E1, deve essere affrontato in uno stato di sovrapposizione dell'equazione del dare e avere (vedi Figura 4b). Lo stato di sovrapposizione induce un orientamento neurale con apprendimento continuo, secondo schemi di interazione specifici e opposti, consentendo al contempo nuove forme di esperienza (Dimyan e Cohen, 2011). Questa congiunzione gioca un ruolo fondamentale nel modo in cui si stabilisce l'accoppiamento ai fini della sopravvivenza (Dewey, 1938). L'aggressore stesso

alimenta un processo a spirale continuo nella costruzione di emozioni incarnate, alla ricerca della reazione corporea dell'utente. In questa forma, anche una piccola risposta all'aggressore online rendeva la sua attività economicamente appetibile (Norton, 2014).

5. Trascrizioni di AI Onlife

L'impetuosa meccanizzazione della civiltà basata sull'IA, che ruotava attorno all'"unico gioco in città", trasformò il contesto socio-culturale in una presenza spettrale [nersessian 2023]. Il successivo progresso dell'IA, anziché accrescere le potenzialità umane, fu deviato verso le radici di Turing e Simon, "macchine che pensano, che imparano e che creano", lasciando indietro l'utente effettivo. [<https://www.jstor.org/stable/167397>] Questa enfasi rifugge la ricerca evolutiva contemporanea, in stile Darwin, delle menti migliori nella società. Questo approccio, di per sé, ha rivoluzionato il nesso cognitivo umano, dove "la cognizione si riferisce non solo a modelli universali di trasformazione dell'informazione che avvengono all'interno degli individui, ma anche a trasformazioni le cui forme e funzioni sono condivise tra individui, istituzioni sociali e artefatti storicamente accumulati" (Resnick, Levine e Teasley 1991, p. 413). Oggigiorno, i modelli digitali condivisi di informazione sono diventati unidimensionali, in forma olografica. Questo sviluppo consente agli utenti di percepire forme computazionali umanizzate dotate di caratteristiche di personalità simili a quelle dell'utente stesso (Cook e Salvendy, 1989). In ogni interazione, l'utente percepisce gli aspetti dell'ambiente con un atteggiamento immediato all'interno di una struttura non percettiva (Heidegger, 1962). Gli atteggiamenti di personalità sono estremamente rilevanti nella dimensione informatica rischiosa e non possono essere trascurati. In quest'ottica, sia le qualità affettive di ansia che di aggressività di entrambi gli individui della diade sono considerate un'unica sindrome di personalità. Tradizionalmente, l'aggressività viene apparentemente scaricata per causare danno emotivo, mentre l'ansia è associata allo stato aggressivo non scaricato. Nella teoria freudiana, l'aggressività si colloca tra due istinti: l'autoprotezione e l'autodistruzione, entrambi in grado di preservare una qualche forma di aggressività all'interno di una struttura non casuale. I soggetti diadi che corrono rischi, influenzati da comportamenti aggressivi e autodistruttivi, possono essere divisi tra coloro che cercano e/o ignorano il rischio.

5.1 Interazioni di assunzione di rischio

Viene segnalata una serie di eventi di Assorbimento Cognitivo (AC) che evidenziano nuove tecniche di emancipazione dei comportamenti isterici online. L'AC è guidato da fattori motivazionali di tipo intrinseco, che esaltano la soddisfazione e il piacere personali, e di tipo estrinseco, che determinano ricompense comportamentali [Agarwal e Karahanna (2000)]. Le conseguenze psicologiche di un'esposizione così traumatica sembrano prendere di mira con forza gli stimoli oggettivi degli utenti, evocando al contempo un senso di superiorità.

In effetti, gli aggressori continuano a prosperare e a sopraffare le masse online con elaborati messaggi di natura emotiva. I ripetuti episodi hanno un fondamento meccanico e si sono evoluti da radici ipnotiche per ottenere informazioni private dal candidato vincente (vedi Figura 5). In ogni campione, il candidato ricevente viene attivamente ed egoisticamente persuaso ad aprire il messaggio che gli offre premi o denaro. Il candidato è costretto a prendere una decisione entro limiti

di tempo ristretti, ignorando l'attenzione e la razionalità. Di conseguenza, l'esito di tali richieste si traduce in un aumento del carico cognitivo e in rabbia. Ogni invio di email segue un conciso tentativo di attrarre lo stato subliminale dell'utente derivante da ricordi dimenticati. In questo caso, l'imitazione viene realizzata con cura, poiché i ricordi ricercati troppo spesso svaniscono rapidamente.

5.2 Interazioni rischiose basate sulla donazione

Le interazioni basate sulla donazione offrono l'opportunità di riconoscere il senso dei sentimenti e la capacità morale quando esposti a difficoltà. Questo tipo di reazione è quindi soggetto a un'auto-riflessione critica, con un collegamento tra eventi fisici e vita reale.

Le richieste negli esempi di email 1-3, di seguito, non vengono scartate consapevolmente da risposte emotive persistenti. In termini di sensazione coinvolta, i limiti irragionevoli vengono aggirati e percepiti con forza durante aggiustamenti ed esecuzioni gradualmente nel generare una risposta (James, 1890). Questo dispiegamento dipende dalla suscettibilità del processo di pensiero e decisionale del ricevente:

Il riflesso è piuttosto immediato quando decisioni difficili vengono ribaltate dal moderato spostamento di rischio percepito attraverso le interazioni. Il livello di influenza persuasiva non è autoritario, ma piuttosto viene esercitato a un livello più personale con l'obiettivo di interrompere qualsiasi attività sospetta.

Conclusione

L'attuale direzione dell'IA è destinata ad andare oltre le aspettative di Turing e Simon, con una disumanizzazione spinta sempre più a sfavore dell'ambiente naturale terrestre. Inoltre, questa tendenza crescente delimita le decisioni degli esseri umani sull'accettare o meno gli strumenti di IA nei loro ambiti lavorativi e sociali. A questo proposito, si assiste a un continuo e incessante declino di interazioni rischiose di dare e avere volte a privare distinti processi cognitivi che costituiscono il pensiero critico, la creatività e la dignità, per citarne alcuni, in cambio di un po' di conforto o di profitti immediati. Poiché le minacce informatiche guidate dall'IA prendono di mira le vulnerabilità psicologiche e cognitive degli utenti, ciò solleva preoccupazioni circa la possibilità di privare gli esseri umani dei diritti inalienabili. Questi diritti includono il diritto alla vita, alla libertà e alla libertà, che non sono trasferibili e non possono essere revocati. Ma i diritti inalienabili non esistono se non vengono applicati. Se essere umani significa creare qualcosa di astruso e completamente diverso da sé stessi, allora stabiliamo che si cerchi di avvicinarsi a Dio. Questa enfasi porta ad analizzare attentamente l'impatto dell'IA sulla psiche delle masse. L'IA evoca anche paura. La paura di essere sostituiti è reale, tuttavia non riguarda le macchine intelligenti in loop, ma coloro che vedono la tecnologia non come un'alleata, ma come un'arma di potere.

