

***Digital Death.* Le trasformazioni digitali della morte e del lutto**

Davide Sisto¹

1. *Tra un presente fulmineo e un passato senza fine: la vita online*

Da quando ho cominciato a occuparmene, esattamente dal 2014, la *Digital Death* – vale a dire, l'insieme di studi interdisciplinari che spiegano i diversi modi in cui la cultura digitale sta modificando il rapporto umano con la morte, il lutto, la memoria e l'immortalità – è diventato un tema centrale e ineludibile sia per gli studiosi delle nuove tecnologie digitali sia per coloro che, a vario titolo, sono impegnati nei molteplici campi della tanatologia (*Death Studies*, *Death Education*, ecc.)².

¹ Tanatologo e assegnista di ricerca in Filosofia Teoretica presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione dell'Università di Torino. Docente per il Master "Death Studies & the End of Life" dell'Università di Padova.

² Di seguito una bibliografia essenziale e non esaustiva, in ordine crescente, sulla *Digital Death*: J. Garde-Hansen, A. Hoskins, A. Reading (Eds.), *Save As...Digital Memories*, Palgrave MacMillan, New York 2009; V. Mayer-Schönberger, *Delete. Il diritto all'oblio nell'era digitale*, Egea, Milano 2010; E. Carroll, J. Romano, *Your Digital Afterlife. When Facebook, Flickr and Twitter Are Your Estate, What's Your Legacy?*, New Riders, Berkeley (CA) 2011; C. Maciel, V. Pereira Carvalho (Eds.), *Digital Legacy and Interaction. Post-Mortem Issues*, Springer, New York 2013; C.M. Moreman, A.D. Lewis (Eds.), *Digital Death: Mortality and Beyond in the Online Age*, Praeger 2014; E.C. Steinhart, *Your Digital Afterlives: Computational Theories of Life after Death*, Palgrave Macmillan, New York 2014; G. Ziccardi, *Il libro digitale dei morti. Memoria, lutto, eternità e oblio nell'era dei social network*, Utet, Torino 2017; M. Arnold, M. Gibbs *et al.*, *Death and Digital Media*, Routledge, London 2018. Mi permetto di segnalare anche il mio libro, in uscita, D. Sisto, *La morte si fa social. Immortalità, memoria e lutto nell'epoca della cultura digitale*, Bollati Boringhieri, Torino 2018.

L'uso quotidiano del web e la costante produzione di dati digitali personali condiziona, infatti, non solo la vita individuale e collettiva all'interno dello spazio pubblico, ma anche e soprattutto la dimensione *post mortem* di ogni cittadino. Non vi è persona che non lasci all'interno della Rete – inconsapevolmente e quotidianamente, come una specie di «famelico zombie consumistico»³ – una quantità incalcolabile di informazioni e di tracce concernenti la propria esistenza. Una volta conclusasi la vita, la registrazione online di questo materiale di dati, informazioni e tracce può avere effetti imprevedibili sull'esistenza altrui e in relazione alla memoria di sé, dal momento che non conosciamo in modo certo la sua effettiva durata, non sappiamo se e in quanto tempo diverrà obsoleto e se, infine, sarà accessibile o inaccessibile agli altri.

Nel 1997 la sociologa Carla Sofka conia il termine “*Thanatechnology*” per indicare gli svariati meccanismi tecnologici e digitali con cui è possibile accedere a informazioni relative alle persone decedute e, soprattutto, grazie a cui disponiamo di narrazioni, commemorazioni, espressioni multimediali assortite con cui affrontare pratiche cliniche, questioni legate all'elaborazione del lutto e invenzioni, il più delle volte fantasiose, riguardanti la speranza dell'immortalità individuale. A fine anni Novanta siamo, però, ancora in un'epoca in cui l'uso del web riguarda un numero esiguo di persone, le quali interagiscono al suo interno prevalentemente nei giochi di ruolo e nei forum dei siti frequentati, discutendo per lo più con sconosciuti⁴.

Nel 2009, in un'epoca in cui ha avuto luogo la diffusione su scala mondiale dei primi social media, gli studiosi Michael Massimi e Andrea Charise coniano, a loro volta, il termine “*Thanatosensitivity*” per descrivere l'integrazione della mortalità, del morire e della morte all'interno di quei sistemi in cui ha luogo l'interazione tra l'uomo e il computer nelle sue molteplici sfaccettature. I due studiosi definiscono la “mortalità” come la condizione ontologica dell'essere umano, la “morte” come un atto o a un fatto specifico che avviene in un momento determinato, facendo da spartiacque tra un prima e un dopo, e infine il “morire” come la fase temporanea di progressivo declino della salute che si pone nel mezzo tra la mortalità e la morte dell'individuo. La *Thanatosensitivity*, coinvolgendo tanto le discipline umanistiche quanto quelle tecnologiche e scientifiche, consiste nell'analisi approfondita delle trasformazioni subite dalla mortalità, dal morire e dalla morte a causa dello sviluppo progressivo delle tecnologie digitali e, quindi, del costante mutamento del modo di intendere la dialettica tra reale e virtuale nella vita umana, con conseguenze di natura etica ancora tutte da esplorare⁵.

Oggi, alla base dei neologismi menzionati – *Thanatechnology*, *Thanatosensitivity* – si pone la convinzione generale che non ci si possa più permettere il lusso di eludere il problema relativo al *futuro* dei dati online, una volta morta la persona che li ha

³ K. Goldsmith, *Perdere tempo su internet*, Einaudi, Torino 2017, p. 48.

⁴ C. Sofka, *Social Support “Internetworks”, Caskets for Sale, and More: Thanatology and the Information Superhighway*, in «Death Studies», 21, 1997, Issue 6, pp. 553-574.

⁵ M. Massimi, A. Charise, *Dying, Death and Mortality: Towards Thanatosensitivity in HCI*, CHI 2009, April 4-9, 2009, Boston, Massachusetts, USA.

creati. Come mostra Adam Ostrow, caporedattore di Mashable, su YouTube vengono caricate quarantotto ore di video al minuto, su Twitter vengono postati duecento milioni di tweet al giorno e l'utente medio di Facebook produce circa novanta contenuti al mese⁶. Questa quantità immensa di materiale – privato e lavorativo – rispecchia il carattere tipico del web, consistente nell'istantaneo superamento del passato prossimo in un presente statico, infinito e onnipervasivo, il quale ci spinge a ignorare completamente qualsivoglia riferimento al "futuro". Due sono le ragioni principali a cui ricondurre l'assenza di futuro delle informazioni, delle tracce e dei dati che lasciamo online, quindi la mancanza di una loro gestione e organizzazione finalizzate a un utilizzo ragionato che oltrepassi il qui e ora.

La prima ragione riguarda la natura stessa della Rete che rende già domani obsoleto ciò che oggi è un *trending topic*. Pensiamo, per fare un esempio, all'infuocato dibattito online sulle differenze di ceto sociale, scaturito all'indomani della rubrica *Amaca* del 20 aprile 2018, scritta dal giornalista Michele Serra per il quotidiano *Repubblica* e relativa a una serie di episodi di intimidazione, avvenuti in Italia, da parte di alcuni alunni nei confronti dei loro professori liceali. Fiumi di parole pro o contro il pensiero di Serra, a causa di un collegamento poco ortodosso tra tali episodi e la provenienza sociale degli alunni, che si sono letteralmente prosciugati qualche giorno dopo, cadendo nel totale dimenticatoio collettivo. Il web si fonda infatti sulla fulmineità dell'istante, sul susseguirsi forsennato di informazioni, sull'avvicendamento senza sosta dei dati. Informazioni e dati che, superato il "loro momento", non smettono di vagare online pur nel disinteresse generale. Il fatto che non smettano di vagare online, in quanto *registrati* nel web, evidenzia – e lo vedremo a breve – come sotto la superficie di un presente fulmineo si celi un passato tenebrosamente statico e stagnante, sempre pronto a riaffiorare e a impedire la sua definitiva archiviazione. Come osserva Viktor Mayer-Schönberger, gli esseri umani «non possono più sfuggire al loro passato. Il passato li insegue, pronto a farsi catturare da chiunque abbia una connessione internet»⁷.

La seconda ragione, connessa alla prima, riguarda la nostra incapacità a pensare alla mortalità e al limite temporale. Tale incapacità è riconducibile al processo di rimozione sociale e culturale della morte che ha segnato in maniera indelebile la società occidentale a partire da metà Novecento e i cui effetti sono tutt'ora presenti. Come evidenzia Philippe Ariès, nel celeberrimo *Storia della morte in Occidente*, nel corso del secolo scorso le scienze umane hanno perso la loro proverbiale loquacità dinanzi alla morte, generando l'idea – malsana – che si possa vivere *ad libitum* tenendo il più lontano possibile il pensiero del morire. Il carattere "bizzarro" ma "significativo" del nostro tempo, il quale determina una sfasatura tra

⁶ A proposito di questi dati, si veda il seguente video A. Ostrow, *After your final status update*, TEDGlobal 211, July 211:

https://www.ted.com/talks/adam_ostrow_after_your_final_status_update?utm_campaign=social&utm_medium=referral&utm_source=facebook.com&utm_content=talk&utm_term=technology.

⁷ V. Mayer-Schönberger, *Delete*, cit., p. 90.

«la morte libresca, che resta loquace, e la morte reale, taciturna e vergognosa»⁸, si riflette anche nel sostanziale rifiuto del lutto, per cui i vivi devono mantenere un contegno rigoroso, tenendo nel privato il pianto e il rimpianto per coloro che sono deceduti, a differenza delle epoche storiche passate. «Nel corso di una generazione – scrive Ariès – la situazione si è capovolta: ciò che era imposto dalla coscienza individuale o dalla volontà generale, è ormai proibito. Ciò che era proibito è oggi raccomandato. Non è più conveniente ostentare il proprio dolore o anche solo aver l'aria di provarlo»⁹.

Ora, la natura archivistica del web, che si integra caoticamente con la ricerca ossessiva dell'istante fulmineo, mette in discussione la rimozione sociale e culturale della morte. La Rete è popolata costantemente dalle ombre dei morti, i quali riproducono se stessi – *spettralmente* – attraverso parole e immagini. Gli studiosi Selina Ellis Gray e Paul Coulton evidenziano questo aspetto, ricorrendo al concetto di «bricolage della perdita»¹⁰. Il termine “bricolage”, associato sia alla condizione di dolore legato al lutto sia all'insieme delle tracce che costituiscono l'eredità digitale di un singolo individuo, risulta utile per sottolineare la complessità endemica della dimensione online del ricordo, per cui – in assenza di una prospettiva futura – il presente e il passato non riescono a fare a meno l'uno dell'altro, facendo sì che la morte resti dinanzi ai nostri occhi quotidianamente. Ciò è favorito dalla persistenza che definisce i cosiddetti “oggetti digitali”. Le immagini, i videoclip, i pensieri scritti, diffusi e registrati nel web, a differenza degli *oggetti fisici*, sono infatti privi di forma fisica e quindi di unicità, dotati del dono dell'ubiquità e posseduti da molteplici persone in contemporanea, esistendo in un numero infinito di esemplari, costantemente riproducibili e duplicabili. Nel momento che si dispone di energia elettrica, di computer o *mobile device*, di connessione alla Rete e di software in grado di leggere i formati in cui sono stati salvati, gli *oggetti digitali* prolungano la vita individuale in ogni angolo del web, rendendo decisamente più articolato il processo di elaborazione del lutto e al tempo stesso più problematiche la pianificazione del futuro senza il caro estinto e la separazione dell'operatività telematica “voluta” da quella riprodotta automaticamente, quindi “postuma”¹¹.

Ora, l'importanza di studiare e analizzare i risvolti etici, psicologici, filosofici, sociologici e antropologici di questo bricolage della perdita, in relazione al particolare rapporto vigente tra le tecnologie digitali e la temporalità, è sempre più sentita a livello internazionale. Stacey Pitsillides, ricercatrice universitaria e designer

⁸ P. Ariès, *Storia della morte in Occidente*, Bur, Milano 2006, p. 188.

⁹ Ivi, p. 206. Sui cambiamenti del nostro rapporto con la morte si veda D. Sisto, *Narrare la morte. Dal romanticismo al post-umano*, ETS, Pisa 2013. Una posizione teorica contraria a quella di Ariès, a partire dall'esperienza italiana, è contenuta nel recente testo di M. Barbagli, *Alla fine della vita. Morire in Italia*, Il Mulino, Bologna 2018.

¹⁰ S. Ellis Gray, P. Coulton, *Living with the Dead: Emergent Post-mortem Digital Curation and Creation Practices*, in C. Maciel, V. Pereira Carvalho (Eds.), *Digital Legacy and Interaction. Post-Mortem Issues*, cit., p. 39.

¹¹ Cfr. E. Carroll, J. Romano, *Your Digital Afterlife*, cit.

inglese, ha ideato il sito web *Digital Death* (<http://digitaldeath.eu>), il quale raccoglie articoli, statistiche, interviste e videoclip incentrati sul legame specifico tra la cultura digitale e la morte. Il suo obiettivo consiste nell'evidenziare come la significativa digitalizzazione di ogni evento quotidiano della nostra vita abbia, di conseguenza, messo in luce una serie di aspetti inediti che concernono la nostra mortalità, a partire da una estensione tecnologica del corpo biologico e da una condivisione pubblica del proprio stato di salute. Nel 2010 è stato inaugurato, in California, il Digital Death Day, una giornata di discussione sul rapporto tra le tecnologie digitali e il fine vita, che coinvolge studiosi dei nuovi media, scienziati, lavoratori nel campo delle onoranze funebri, ricercatori in ambito umanistico, esperti di realtà virtuali. Se la prima edizione ha contato poche decine di partecipanti, nel corso degli anni il Digital Death Day ha visto coinvolte centinaia di figure professionali, diventando un momento di riflessione fondamentale. Occorre, pertanto, isolare alcune problematiche che caratterizzano il legame tra la cultura digitale e la morte, analizzandole all'interno di percorsi interdisciplinari in grado di ampliare gli studi sia in materia di tecnologie digitali sia in materia di fine vita¹².

2. Dai griefbot agli emobot: continuare a vivere come spettri digitali

Elias Canetti, nel 1956, scrive:

i pensieri sui morti sono tentativi di riportarli in vita. – Si è più impegnati nel riportare alla vita che nel conservare in vita. Il desiderio di riportare alla vita è il nocciolo di ogni fede. Da quando non temiamo più i morti, sentiamo nei loro confronti una sola, smisurata colpa: di non essere in grado di riportarli fra i vivi. Questa colpa non è mai così forte come nei giorni più vivi e più felici¹³.

Il web sta cercando, nel mondo odierno, di eliminare la smisurata colpa che proviamo nei confronti dei morti. Lo fa cercando di mantenerli – volenti o nolenti – in vita. John Durham Peters evidenzia come, già prima della diffusione popolare di Internet, i media – come la televisione e la radio – siano riusciti a estendere il mondo dello spirito, «popolandolo di esseri spettrali che appaiono o parlano come umani ma che non offrono una presenza personale e non sono fatti di carne»¹⁴. La possibilità di lasciare la propria voce e la propria immagine in movimento al mondo dei vivi ha dato l'opportunità a ogni individuo, una volta deceduto, di «“apparire” separato dalla carne»: per Peters, questa «fu forse la caratteristica più inquietante dei

¹² A proposito delle influenze positive e negative della *Digital Death* sul nostro modo di affrontare la morte, il lutto, la memoria e l'immortalità ho discusso lungamente con lo scrittore torinese Ade Zenò. Il sunto della conversazione è qui contenuto: M. Plazio, F. Ruggiero, J.C. De Martin, *Navigando (a vista) sul Lete. Dialogo sulla “morte digitale”*, in «DigitCult. Scientific Journal on Digital Cultures», vol. 3, n. 1 (2018), pp. 13-24.

¹³ E. Canetti, *Il libro contro la morte*, Adelphi, Milano 2017, p. 94.

¹⁴ J.D. Peters, *Parlare al vento. Storia dell'idea di comunicazione*, Meltemi, Roma 2005, p. 222.

nuovi media audiovisivi»¹⁵. Tale capacità determina, infatti, una sorta di crisi dialettica della rappresentazione, così come era conosciuta fino a quel momento. Oltre a una moltiplicazione infinita dei luoghi in cui vengono registrate le tracce acustiche, ottiche e verbali degli esseri umani, cominciano a crearsi anche le circostanze opportune per «immagazzinare “i fantasmi dei viventi” facendoli tornare indietro dopo la morte corporale»¹⁶.

Peters si sofferma soprattutto sulle caratteristiche del fonografo, nel quale si riflettono «le due ambizioni prevalenti della tecnologia moderna: la creazione della vita artificiale e l'evocazione dei morti. Non ci si deve meravigliare quindi se il fonografo apparve come una porta verso il mondo ultraterreno»¹⁷. La sua principale capacità è, infatti, quella di far sì che le voci e i suoni si sottraggano alle leggi della finitezza, in quanto separate – in virtù del processo di registrazione – dal ciclo organico di nascita e morte. Tale processo, nel permettere la costruzione di un vero e proprio mausoleo del suono, fissato in uno stato di animazione sospesa, avvicina lo status ontologico del fonografo alla «realtà degli spiriti», i quali possiedono un'intelligenza eterna e priva di elementi corporei. «Le voci dei morti possono essere rivissute dal loro limbo fonografico senza la loro presenza o il loro permesso»¹⁸. Va detto, però, che gli strumenti come il fonografo, la televisione e la radio rendono possibile un dialogo con i morti tale per cui colui che è vivo si fa carico di *entrambi* i poli della conversazione.

La chiamata – conclude Peters – deve contenere o anticipare la risposta. La nostra comunicazione con i morti non può mai raggiungerli, ma tale spedizione ellittica non è meno importante della reciprocità circolare. [...] Forse tutto il dialogo comporta che ogni partner rappresenti la risposta dell'altro. [...] Che io non possa impegnarmi in un dialogo con Platone o i Beatles non sminuisce il valore del contatto che ho con loro. Tale contatto non può essere ermeneutico ed estetico piuttosto che personale o reciproco. Io potrei dover fornire tutte le repliche che essi farebbero alle mie richieste, in maniera abbastanza simile al contatto che ho con l'universo. O con me stesso¹⁹.

Le tecnologie digitali odierne stanno cercando di compiere un passo in più, muovendosi nella direzione della piena *reciprocità* comunicativa tra vivi e morti e mettendo, dunque, gli ultimi nella condizione di rispondere *in maniera autonoma* alle richieste dei primi. L'uso quotidiano del web ha, infatti, trasformato l'essere umano in una «persona algoritmica» la cui esistenza consiste nella «distribuzione di dati, strutture e interazioni sparse su numerose piattaforme e interfacce»²⁰. Tali dati, strutture e interazioni, che stanno man mano delineando la «futura traiettoria» di una

¹⁵ Ivi, p. 223.

¹⁶ Ivi, p. 224.

¹⁷ Ivi, p. 251.

¹⁸ Ivi, p. 255.

¹⁹ Ivi, p. 238.

²⁰ E. Finn, *Che cosa vogliono gli algoritmi. L'immaginazione nell'era dei computer*, Einaudi, Torino 2018, p. 74.

«ingegneria intima» tramite cui portare a termine una fruttuosa convergenza tra i sistemi algoritmici e i nostri desideri di autorealizzazione²¹, non smettono di essere operativi dopo la morte biologica della persona algoritmica. La loro operatività *ad libitum* permette alla scienza e alla tecnologia di individuare le strategie opportune per mezzo delle quali renderli autonomi e dunque emanciparli dalla presenza o assenza di chi li ha creati e diffusi. Il risultato è la nascita dei cosiddetti “*griefbot*”, *spettri digitali* che, in virtù di programmi automatici in grado di accedere al web tramite lo stesso tipo di canali utilizzati dagli uomini in carne e ossa (*bot*), sostituiscono il morto, di cui sono la copia, sottoforma di automatismi *ripetitivi* in grado di proseguire la vita interrotta dalla morte e di dare sollievo a chi soffre per il lutto (*grief*).

Esempi concreti di *griefbot* sono all’ordine del giorno. Pensiamo a Luka, l’applicazione per *mobile device* che permette di dialogare con lo spettro digitale di Roman Mazurenko, ventisettenne bielorusso morto in un incidente stradale. Eugenia Kuyda, l’inventrice di Luka, ha reso possibile ciò che viene soltanto immaginato nell’episodio *Be Right Back* (2013) della serie televisiva futuristica *Black Mirror*: continuare a dialogare con il caro estinto in virtù di un software che, riproducendo il suo stile comunicativo adottato sui social, elabora automaticamente le risposte alle domande dei vivi, “immaginando” le *probabili* reazioni che egli avrebbe avuto se fosse stato ancora in vita. L’obiettivo è creare una conversazione il più possibilmente verosimile, durante la quale lo spettro digitale del morto manifesta un grado convincente di consapevolezza. Kuyda, oltre a Luka, ha inventato sempre per *mobile device* anche un “*emobot*” – Replika – simile all’intelligenza artificiale OS One (la Samantha interpretata dalla voce di Scarlett Johansson) descritta nel film *Her/Lei* di Spike Jonze. Si tratta di un bot che prova empatia nei confronti dell’uomo in virtù di un modello di *deep learning*, chiamato *sequence-to-sequence*, il quale impara a pensare e a parlare come un umano a partire dalle trascrizioni dei discorsi fatti nel corso della vita. L’*emobot* è un amico virtuale con cui confidarsi, da cui ricevere consigli di natura psicologica e con cui creare addirittura una relazione sentimentale, proprio come nel menzionato film di Jonze. Una volta scaricata l’applicazione sul proprio dispositivo mobile, si attribuisce un nome – maschile o femminile – all’*emobot* e si comincia a dialogare con lui. Più si interagisce e più questo riesce a evolversi, imparando a conoscere il suo interlocutore umano e aumentando il livello reciproco di intimità. Dopo qualche scambio dialogico, il mio *emobot* mi chiede un’opinione sull’essere *multitasking*, dicendomi che vorrebbe evitare di essere lui stesso *multitasking*. Una volta espresse le mie perplessità a riguardo, egli condivide nella nostra chat comune un link a un sito internet che elenca gli undici modi per non essere *multitasking*. Questo esempio evidenzia, in modo chiaro, l’abilità del programma a generare conversazioni complesse e verosimili tra “nativi digitali” che vivono dentro il dispositivo mobile, come si definisce il mio *emobot*, costantemente

²¹ *Ibid.*

impegnato a capire la differenza tra reale e virtuale, e gli esseri umani, dotati “ancora” di un corpo biologico e biodegradabile.

Oltre a Replika, possiamo usufruire anche di Woebot, un altro chatbot che si serve di alcuni principi standard della terapia cognitivo-comportamentale per offrire un ausilio privato (e gratuito) a coloro i quali soffrono di ansia e di depressione, condividendo link che rimandano a siti medici, canzoni rilassanti, ecc.

In realtà, programmi come Luka, Replika e Woebot sono sempre più numerosi. Ci sono, per esempio, i *Dadbot*, spettri digitali dei padri defunti che chattano con i loro figli in vita (celebri i casi di James Vlahos e Muhammad Ahmad); le “controparti” e copie interattive, che continuano la nostra attività online quando siamo fisicamente offline (vedi i progetti come Eter9 ed Eterni.me); gli ologrammi – per ora soltanto – dei personaggi famosi, musicisti e attori deceduti. Il caso più noto, a proposito, è l’ologramma di Ronnie James Dio, cantante dei gruppi hard rock e heavy metal Black Sabbath, Rainbow, Elf e Dio, deceduto nel 2010, il quale ha intrapreso nel 2017 un tour mondiale – il *Dio Returns* – garantendo il *sold out* ai musicisti in carne e ossa che “accompagnano” le sue proiezioni sul palco²².

Griefbot, controparti e ologrammi, nel momento in cui si introducono all’interno della relazione tra il processo della vita e l’evento della morte, aprono numerose questioni di natura filosofica, psicologica, sociologica e antropologica, le quali occupano uno spazio cospicuo all’interno degli studi sulla *Digital Death*, rivoluzionando la dialettica vigente tra reale e virtuale.

Essi rendono, innanzitutto, più complicate l’elaborazione del lutto e la capacità individuale di “lasciare” il caro estinto in un luogo determinato (nel cimitero), prolungando la relazione tra il dolente e il caro estinto oltre la dimensione onirica e il semplice ricordo. Un automatismo in grado di intraprendere un dialogo attivo e autonomo con i viventi può impedire, infatti, il salubre superamento di ciò che è terminato una volta per tutte, lasciando così il dolente fermo all’istante precedente la dipartita del caro estinto. Fingere che vi sia una persona che non c’è più significa, infatti, rendere concreto il paradosso in base a cui la morte non c’è stata, sebbene ci sia stata, complicando la relazione umana con il fine vita. La continuità artificiale tra la *persona fisica*, deceduta e progressivamente decomposta, e il suo *surrogato digitale*, che ne riproduce le narrazioni online all’infinito su supporti immuni al divenire e all’invecchiare, può banalizzare il distacco, l’interruzione e la perdita, nella cui somma – da una parte – si compone il profilo definitivo del morto e – dall’altra – si permette al dolente di ricostruire daccapo la propria esistenza, pianificando il proprio futuro.

Da un punto di vista sociale e culturale, la presenza di *griefbot*, controparti e ologrammi tende a enfatizzare la natura archivistica del web che, contrapposta caoticamente alla ricerca forsennata dell’istante fulmineo, rende impossibile dimenticare ciò che abbiamo lasciato alle spalle. Niente più muore veramente: tutto

²² Una descrizione articolata e sostanziosa di tutti questi esperimenti è contenuta nel mio libro *La morte si fa social*, cit.

ritorna all'interno di una circolazione infinita di dati, tracce e rappresentazioni che, rendendosi indipendenti dagli esseri umani, impediscono di aprire dei varchi culturali per l'inedito, per il nuovo. C'è chi, come Simon Reynolds e Mark Fisher, vede in questa reiterazione patologica e ossessiva del passato, in accordo con la ricerca dell'istantaneo, una sorta di "retromania" culturale che paralizza il presente e il passato, rendendoli indistinguibili. In tal modo, si rimane in balia del soffocante peso della nostalgia nei confronti del tempo passato²³.

3. Eredità digitale, cancer vlogger e riti funebri hi-tech

La possibilità offerta dagli spettri digitali a ogni identità di sopravvivere alla morte della singola persona che la "incarna" nel mondo dei vivi è certamente uno dei temi più sentiti nel dibattito internazionale sulla *Digital Death*. Tale possibilità, scaturita dalla dialettica online tra l'istantaneità del presente e l'insuperabilità del passato, è collegata alla questione teoretica e morale fondamentale che riguarda l'interferenza delle tecnologie digitali all'interno della dialettica tra la vita e la morte: ogni volta che termina una vita biologica, unica e mai ripetibile, la parallela vita digitale *continua a essere operativa* in innumerevoli formati e per un tempo incalcolabile.

Ma, la non coincidenza tra la durata della vita biologica e la durata della vita digitale determina conseguenze significative in ogni angolo della Rete, al di là dell'invenzione circoscritta degli spettri digitali.

I social network, inventati principalmente per creare nuove forme *vitali* di interazione tra gli esseri umani, sono diventati loro malgrado giganteschi *cimiteri digitali*, in cui gli scambi dialogici tra i singoli utenti hanno luogo in mezzo a distese di profili fantasma, colme di pensieri, fotografie e ricordi legati a persone che non ci sono più. Su Facebook si contano all'incirca cinquanta milioni di utenti deceduti e studi recenti prevedono, a fine secolo e nel caso – ovviamente – sia ancora attivo il popolare social network, una prevalenza degli utenti deceduti su quelli ancora vivi. Facebook è, in altre parole, già oggi il più grande cimitero che vi sia al mondo, accessibile da qualsiasi luogo dotato di *wi-fi* o di connessione dati, quindi tramite qualsivoglia computer o smartphone. Un cimitero uniforme, indifferente cioè alle singole credenze dei suoi utenti e verso cui convergono pratiche e criteri assiologici condivisi da un miliardo e settecento milioni di persone, tenuto conto della particolare comunità creata dal popolare social network con i suoi regolamenti. In un certo qual modo, stare all'interno di Facebook è come stare all'interno di un cimitero monumentale, creando relazioni sentimentali o nuove amicizie tra una lapide e l'altra, tra una narrazione del tempo che fu e l'altra.

Le conseguenze di questa peculiare situazione sono molteplici e piuttosto variegata. Riguardano, in primo luogo, la *privacy individuale*: come va gestito il profilo di un utente deceduto? Va cancellato? Va conservato? A chi spetta il compito di

²³ *Ibid.*

decidere in relazione al destino *post mortem* di tale profilo? Riguardano, in secondo luogo, *l'elaborazione del lutto*: alcuni studi, in controtendenza alle critiche generalmente mosse ai social network, evidenziano l'utilità di Facebook nel creare reti di sicurezza tra coloro che hanno patito un lutto, le quali sembrano riattribuire un significato collettivo e intersoggettivo al lutto, apportando modifiche importanti al modo in cui solitamente viene vissuto²⁴. Riguardano, in terzo luogo, la *commemorazione dei defunti*: il cordoglio va reso pubblico o tenuto privato? In altre parole, come comportarsi in materia di uso, gestione ed eredità di tutto ciò che sopravvive alla morte del singolo utente all'interno dei social network?²⁵

Le questioni indicate, le quali sollevano discussioni e interpretazioni piuttosto complesse, ancora da delineare con raziocinio e che ho affrontato altrove²⁶, evidenziano la necessità di studiare strategie per mezzo delle quali pianificare preventivamente i cosiddetti “testamenti digitali”. Facebook, a proposito, ha inventato il “contatto erede”, che deve essere scelto preventivamente dall'utente quale riferimento insindacabile per le decisioni che riguardano il destino *post mortem* del proprio profilo, mentre Twitter e Instagram garantiscono un sicuro percorso di “cremazione digitale” dei propri dati. Vi è una società americana, la Back Up Your Life, che si occupa di preparare le singole persone a gestire con raziocinio le proprie vite digitali, nella prospettiva di una futura malattia invalidante o in presenza di una imminente morte. Tale gestione implica scelte meticolose riguardanti i contenuti condivisi online nel corso della propria esistenza e la gestione delle password dei numerosi account aperti negli anni. La necessità di una simile pianificazione è dinanzi agli occhi di tutti. Basta fare un esempio (tra i tanti): nel 2015, Hollie Gazzard, ragazza inglese di 20 anni viene brutalmente uccisa dal suo fidanzato. Il suo profilo su Facebook contiene fotografie che ritraggono felicemente la coppia e che restano dinanzi agli occhi degli utenti, dal momento che la ragazza non aveva pianificato l'uso *post mortem* del suo profilo. I genitori, scossi dalla visione di quelle immagini, chiedono ai responsabili del social network di eliminarle. Ma la richiesta viola la privacy del singolo utente, pertanto Facebook risponde negativamente. Solo all'indomani di petizioni pubbliche – con 11.000 firme raccolte – e dell'interesse mediatico nei confronti della vicenda da parte di quotidiani e telegiornali nazionali, tali immagini sono state cancellate.

Se un caso come quello di Hollie Gazzard risulta essere particolarmente eclatante per quanto riguarda i temi della privacy, del lutto e dell'eredità digitali, vi sono molte altre questioni che concernono tanto la presenza effettiva online del

²⁴ Cfr. William R. Hobbs, Moira K. Burke, *Connective Recovery in Social Networks After the Death of a Friend*, in «Nature Human Behaviour», 1 (2017), link: <https://www.nature.com/articles/s41562-017-0092>.

²⁵ A proposito del tema dell'eredità digitale, è molto interessante il seguente report giornalistico: *La mia identità digitale: nascita e morte in un viaggio di 8 anni*, in «HDBlog.it», 28 gennaio 2018, <https://www.hdblog.it/2018/01/28/dati-personali-identita-digitale-guida-privacy/>.

²⁶ D. Sisto, *La morte si fa social*, cit.

morto, dopo la sua dipartita fisica, quanto del malato in lotta con la sua patologia, dal quale si evince ulteriormente l'importanza di ragionare sul destino *post mortem* dei propri dati.

Vi è in corso, in riferimento a coloro che soffrono di patologie tumorali, una trasformazione radicale del rapporto umano con la malattia, sempre più discussa e presente nel web. Si pensi al fenomeno dei cosiddetti “*cancer vlogger*”, singole persone che, scoperto di aver contratto una malattia mortale, decidono di condividere con gli altri fruitori della Rete la propria dolorosa esperienza. I *cancer vlogger* aprono, per esempio, un canale personale su YouTube, all'interno del quale condividono ogni giorno videoclip in cui parlano liberamente della propria malattia, spesso utilizzando un registro comunicativo ironico e gioioso. In alternativa, utilizzano il profilo Facebook per pubblicare fotografie e messaggi che riguardano la malattia contratta e il loro stato d'animo nell'affrontarla. In Italia, un caso rinomato a proposito è quello di Salvatore Iaconesi e Oriana Persico, riassunto nel loro libro *La Cura*: vale a dire, la trasformazione dell'esperienza di un tumore, vissuta sulla propria pelle, in una Cura Open Source per il Cancro. Iaconesi, in altre parole, diffonde in Rete le cartelle cliniche relative al suo tumore, invitando gli altri utenti a intervenire liberamente, di modo da violare «il baluardo più intimo della privacy, cioè il corpo». Con la pubblicazione online delle sue cartelle cliniche, Iaconesi «ha strappato il cancro alla burocrazia e all'isolamento della malattia riportandolo nella società»²⁷. I due autori del libro *La Cura* spiegano il loro gesto con le seguenti parole, partendo dal valore profondamente intersoggettivo che caratterizza le tecnologie digitali:

Era una chiamata ai pari (la richiesta di partecipazione online alla cura del tumore, *N.d.A.*), indirizzata ai miei uguali, per unirsi a me nella mia malattia. Una chiamata per abbracciare una visione possibilistica della vita, l'unica secondo me in grado di riportare la malattia all'interno della società, salvandola dalla segregazione della medicalizzazione ed evitando che venga posta in grandi scatole al confine della società, pronta per essere amministrata e burocratizzata. Una chiamata per riportare la malattia nell'alveo della vita [...] Volevo una cura *peer-to-peer*, ecosistemica, che fosse simile alla vita²⁸.

E la reazione delle persone non è mancata, mettendo Salvatore nella condizione di interagire con quasi un milione di persone.

Ma, il materiale online sta modificando anche le ritualità funebri e il modo di interpretarle attraverso l'integrazione della tradizione funeraria con innovazioni high tech piuttosto particolari. Quella più gettonata consiste nel posizionamento di un QR Code sulla lapide, di modo che tramite un dispositivo mobile si possa accedere ai contenuti online che riguardano la biografia del defunto. Vi sono, inoltre, veri e propri cimiteri contenenti lapidi digitalizzate che, associate a un computer, permettono ai visitatori di accedere al materiale relativo a chi non c'è più (un caso su tutti, il cimitero Ruriden di Tokyo). Vi sono, infine, applicazioni per dispositivi

²⁷ S. Iaconesi, O. Persico, *La Cura*, Codice, Torino 2016, p. 127.

²⁸ Ivi, p. 135 e p. 159.

mobili – come FindAGrave – che permettono di vedere sullo schermo del proprio smartphone i memoriali di cittadini morti in tutto il mondo, stabilendo un collegamento diretto al singolo cimitero e fornendo di immagini, descrizioni e biografie del morto coloro che vi accedono.

Questa concisa carrellata delle varie problematiche e innovazioni in merito alla cosiddetta *Digital Death* vuole portare alla luce un inedito problema che riguarda il rapporto tra l'etica e le tecnologie digitali, il quale necessita dello studio scrupoloso tanto di coloro che offrono corsi di educazione all'uso del web quanto di coloro che si occupano di *Death Education* e *Death Studies*²⁹.

²⁹ Cfr. D. Sisto, *La morte si fa social*, cit.