

Fenomenologia del cyber-stupro. Note ontologico-filosofiche sulla violenza informaticamente mediata

Francesco Striano¹

1. *LambdaMOO e l'affaire Bungle*

Innanzitutto: cosa si intende per cyber-stupro? In realtà questa definizione cruda ma, come cercherò di mostrare, per nulla esagerata si ritrova applicata a una serie di comportamenti diversi, sebbene riconducibili alle stesse dinamiche causali: dai commenti online su foto di ignare signore all'abuso verbale diretto, dal *web stalking* al *revenge porn*.

Dal punto di vista giornalistico l'argomento è tornato più volte alla ribalta negli ultimi anni, mentre sul versante accademico la questione è stata spesso trattata nell'ambito di ricerche filosofiche e psicologiche, da un punto di vista morale² e giurisprudenziale³.

Quello che manca nella letteratura filosofica è un ragionamento sistematico focalizzato sulle specificità del cyber-stupro che, da una prospettiva teoretica, provi

¹ Dottorando di ricerca presso il Consorzio di Filosofia del Nord Ovest (FINO).

² Cfr. L.A. Freeman, A.G. Peace (a cura di), *Information Ethics: Privacy and Intellectual Property*, Information Science Publishing, Hershey-London-Melbourne-Singapore 2004, pp. 19-37, G. Kirwan, A. Power, *The Psychology of Cyber Crime: Concepts and Principles*, Information Science Reference, Hershey 2011 e T.M. Powers, *Real wrongs in virtual communities*, in «Ethics and Information Technology», n. 5, 2003, pp. 191-198.

³ Cfr. D.K. Citron, *Law's Expressive Value in Combating Cyber Gender Harassment*, in «Michigan Law Review» vol. 108, n. 3, 2009, pp. 373-415.

a individuare le cause della diffusione di certi tipi di comportamenti in connessione alla «natura» del cosiddetto cyberspazio, alla costruzione e all'autorappresentazione delle identità delle persone coinvolte in tali dinamiche, alle questioni di genere e di potere. Questo saggio vuole provare a muovere un primo passo in questa direzione.

Ma procediamo con ordine: cerchiamo di individuare la prima occorrenza del termine “*cyber-rape*” (cyber-stupro, appunto). La troveremo in un famoso articolo di Julian Dibbell⁴, poi confluito nel suo libro *My Tiny Life*⁵, nel quale l'autore racconta il primo esempio (almeno il primo balzato agli onori della cronaca) di un assalto verbale a sfondo sessuale avvenuto all'interno della community online LambdaMOO.

LambdaMOO è MUD Object Oriented (MOO). Un MUD (*Multi User Dungeon*) è un videogioco di ruolo online nel quale azioni e interazioni si svolgono digitando comandi da una tastiera. LambdaMOO lascia ai propri utenti un'ampia possibilità di personalizzazione dei propri personaggi, di movimento, di interazione con oggetti, ambiente e altri profili. Tutto questo lo rende una sorta di comunità autogestita online, con spazi di discussione, di svago e momenti deliberativi. Inizialmente non era prevista alcuna restrizione ai comportamenti degli utenti, non vi era, insomma, alcuna legge scritta per questa società in rete. Un ultimo dettaglio: tutto questo sciame di personaggi, questo insieme di stanze e ambienti, questo brusio di chiacchiere, questi tessuti di relazioni e interazioni esistono solo sotto forma di testo.

Ma ora veniamo ai fatti, anzi al fatto che ci interessa: il cyber-stupro perpetrato da Mr. Bungle ai danni di legba, Starsinger, Bakunin e Juniper in quel lunedì notte del marzo 1993: Mr. Bungle, un clown sovrappeso e dall'aspetto non molto divertente, né rassicurante, attraverso una bambola voodoo, ha dapprima costretto legba, uno spirito haitiano asessuato, a fornirgli servizi sessuali non consensuali; successivamente ha fatto sì che Starsinger (una donna dai capelli castani), Bakunin (l'anarchico avversario di Marx) e Juniper (uno scoiattolo) avessero un rapporto a tre, anche questo, chiaramente, senza il consenso dei tre personaggi e senza che questi potessero fare nulla per impedirlo; tutto questo è durato fino a quando un mago, accortosi della situazione, ha imprigionato Mr. Bungle in una gabbia che ne avrebbe impedito ogni possibilità di azione (anche quelle a distanza effettuate tramite la bambola voodoo)⁶. Fuori dalla narrazione di LambdaMOO, quel che è successo è che uno studente della NYU, digitando alcuni comandi attraverso la sua tastiera, ha fatto sì che sullo schermo, nel flusso di testo che costituisce l'interfaccia dell'ambiente virtuale che è LambdaMOO, comparisse la descrizione del suo utilizzo di una bambola voodoo e che, in conseguenza di ciò,

⁴ J. Dibbell, *A Rape in Cyberspace: How an Evil Clown, a Haitian Trickster Spirit, Two Wizards, and a Cast of Dozens Turned a Database Into a Society*, in «The Village Voice», 23 dicembre 1993 (reperibile online all'indirizzo: http://www.juliandibbell.com/texts/bungle_vv.html).

⁵ J. Dibbell, *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World*, Holt, New York 1998.

⁶ Cfr. J. Dibbell, *A Rape in Cyberspace*, cit.

apparissero altre stringhe di testo, attribuite ad altri personaggi, che descrivevano comportamenti sessuali molto espliciti.

Una prima reazione a questo racconto, dato anche il carattere piuttosto grottesco della vicenda e dei personaggi coinvolti, potrebbe essere quella di derubricare il tutto a una goliardata di poca importanza, tutt'al più di cattivo gusto, ma non certo paragonabile a uno stupro. Inoltre, vista la natura prettamente testuale e narrativa della vicenda, la tendenza è quella a trattare gli accadimenti come appartenenti a un puro regime immaginario.

Eppure, se si pone attenzione alle conseguenze dell'*affaire* Bungle, si scopre che la vicenda è stata presa molto seriamente sia online che offline: una lunga discussione su **social-issues* (il bollettino mail della community) ha visto prevalere una posizione "contrattualista"⁷ contro una più "tecno-libertaria", che ha sancito non solo il *ban* di Mr. Bungle, ma anche delle misure atte a regolamentare futuri comportamenti all'interno di LambdaMOO; da questa discussione è emerso che una ampia fetta di utenza femminile della community aveva già avuto esperienza di assalti verbali online a sfondo sessuale; nella "vita reale" gli utenti che stavano dietro ai personaggi coinvolti nello stupro hanno lamentato reali conseguenze psicologiche e una donna ha parlato di un lungo pianto post-traumatico⁸. È possibile già comprendere, dunque, come anche il puro immaginario possa essere investito di forti cariche affettive.

Questa vicenda, pur in apparenza infinitamente meno grave di altri casi che riporterò in seguito, ci aiuta a mettere in luce alcuni elementi fondamentali che verranno ripresi nel prosieguo.

2. *L'anello di Gige: un primo paradigma di spiegazione*

Per illustrare quali meccanismi psicologici spingessero le persone a comportamenti online come quello di Mr. Bungle, o anche semplicemente ad agire da *troll* su forum e community online, già a partire dagli anni '90, è stato elaborato un paradigma di spiegazione detto *effetto Gige*, o *SIDE*.

La teorizzazione del modello SIDE (Social Identity of Deindividuation Effects) si deve principalmente agli psicologi Martin Lea e Russell Spears i quali, partendo in un orizzonte foucaultiano dall'analisi dei meccanismi di potere e sorveglianza nella Computer-Mediated Communication (CMC)⁹, arrivano a individuare nell'anonimato il propellente dei comportamenti violenti in rete¹⁰.

⁷ Per una disamina delle pratiche «rawlsiane» nelle community online cfr. T.M. Powers, *Real wrongs in virtual communities*, cit., pp. 195-196.

⁸ Cfr. J. Dibbell, *A Rape in Cyberspace*, cit.

⁹ Cfr. R. Spears, M. Lea, *Panacea or Panopticon? The Hidden Power in Computer-Mediated Communication*, in «Communication Research», vol. 21, n. 4, 1994, pp. 427-459.

¹⁰ Cfr., tra gli altri, T. Postmes, R. Spears, M. Lea, *Breaching or Building Social Boundaries? SIDE-Effects of Computer-Mediated Communication*, in «Communication Research», vol. 25, n. 6, 1998, pp. 689-715 e

La metafora esplicativa è quella del pastore Gige e del suo magico anello, storia che Platone, nel secondo libro della *Repubblica*, mette in bocca a Glaucone, suo fratello maggiore.

Secondo Glaucone, infatti, il quale si fa momentaneamente difensore dell'ingiustizia di fronte a Socrate, la giustizia non sarebbe altro che un compromesso: chiunque riconoscerebbe che l'ingiustizia è più vantaggiosa della giustizia, ma allo stesso tempo saprebbe di non poter sempre sopraffare gli altri e di essere costretto, in assenza di leggi, a essere almeno di tanto in tanto sopraffatto; per questo esistono le leggi, come compromesso tra la massima felicità (commettere ingiustizia senza essere puniti) e la massima infelicità (subire continuamente ingiustizia senza potersi vendicare). Per dimostrare, quindi, che qualunque uomo, se avesse garanzia di impunità, commetterebbe ingiustizia, Glaucone racconta la storia di Gige, pastore della Lidia, antenato di Creso, che, dopo aver trovato al dito di un cadavere un magico anello in grado di renderlo invisibile una volta girato il castone dalla parte del palmo, lo utilizzò per sedurre la moglie dell'allora sovrano, tramando poi con lei per ucciderlo e prenderne il posto. Il fratello di Platone conclude che se fossimo in grado di replicare questo magico anello e di darlo all'uomo più giusto così come a quello più ingiusto, questi si comporterebbero allo stesso modo¹¹.

La tesi di fondo è chiara: l'"invisibilità" – che, nel nostro caso, corrisponde all'anonimato in rete – favorisce la deresponsabilizzazione. Se protetti dall'anonimato o da una identità fittizia, la nostra tendenza sarebbe quella di dare sfogo ai più bassi istinti o ai comportamenti che sarebbero considerati devianti dall'occhio accusatorio della società e dell'opinione pubblica.

Il modello ha una sua potenza e una sua efficacia esplicativa: la storia di Gige sembra fornire un'ipotesi causale di molte ingiustizie, anche ipotizzando che solo alcune, e non tutte, le persone agirebbero ingiustamente¹² se in condizione di invisibilità o anonimato. Sembra effettivamente spiegare molto bene quanto successo nell'*affaire* Bungle, oltre che una serie di altri fenomeni come la violenza verbale nelle discussioni su forum o recenti episodi di cyber-bullismo legati al *social network* ask.fm¹³, il più tristemente noto dei quali conclusosi con il suicidio della vittima¹⁴.

M. Lea, R. Spears, D. de Groot, *Knowing Me, Knowing You: Anonymity Effects on Social Identity Processes within Groups*, in «Personality and Social Psychology Bulletin», vol. 27, n. 5, 2001, pp. 526-537.

¹¹ Cfr. Platone, *Repubblica*, trad. it. di R. Radice e G. Reale, Bompiani, Milano 2009, pp. 249-253.

¹² La generalizzazione compiuta da Glaucone che, preso il caso di Gige, conclude che qualunque uomo si comporterà come lui non appare logicamente fondata.

¹³ Si tratta di un *social network* basato proprio sull'anonimato, nel quale, senza svelare la propria identità, è possibile porre domande ad altri utenti.

¹⁴ Cfr. Padova, *L'ombra del cyberbullismo sul suicidio di una ragazza di 14 anni*, su «La Stampa», 11 febbraio 2014 (reperibile online all'indirizzo: <http://www.lastampa.it/2014/02/11/italia/cronache/padova-lombra-del-cyberbullismo-sul-suicidio-di-una-ragazza-di-anni-MTlect34378FleiWcvqkGI/pagina.html>).

3. Oltre l'anonimato: il cyber-stupro oggi

Il paradigma di spiegazione dell'anello di Gige, tuttavia, è entrato in crisi alla luce dei casi più recenti di cyber-stupro, cyber-bullismo o *hate speech*, in particolare quelli legati alla piattaforma di Facebook.

È pur vero che anche su Facebook, nonostante le politiche interne e le ingiunzioni esterne sempre più restrittive a riguardo¹⁵, esistono profili falsi, totalmente o parzialmente coperti dall'anonimato. Ciononostante, nella maggioranza dei casi, questo *social network* è caratterizzato proprio da una ipertrofia dell'identità personale: non solo ci si mostra con il proprio nome e cognome, ma si tende a esporre porzioni significative della propria vita, del proprio pensiero, delle proprie emozioni (sempre filtrati da una rappresentazione del sé che, inconsciamente o artatamente, ci porta a esporre ciò che vogliamo che gli altri vedano e pensino di noi, in un intreccio di autorappresentazione, autonarrazione e narrazioni condivise¹⁶).

L'ambiente del web – almeno a partire dal cosiddetto web 2.0 in avanti –, ancora di più in virtù della sua fruizione attraverso dispositivi portatili, non rappresenta oggi una cornice virtuale, nella quale sospendere la realtà per immergersi in una sorta di gioco di ruolo, e nemmeno tanto un mero “prolungamento” della “vita reale”: Internet è parte integrante della realtà quotidiana in un ambiente virtual-reale e tende a portare in atto le potenze (*virtutes*) generate dalla nostra connessione con gli apparati tecnologici.

Possiamo dire che l'era dei *social network* abbia rivelato quella che è da sempre una realtà di fatto: il mondo digitale informaticamente mediato non rappresenta una realtà *altra*, ma semplicemente una delle dimensioni che, assieme a molte altre (simboliche, semantiche, immaginarie che siano), fanno parte del reale. Le conseguenze di questo assunto e il loro contrasto con la comune percezione verranno sviluppati nel prosieguo, ma è importante aver fissato già ora questo punto, anche per spiegare perché al termine *realtà* virtuale, preferisco quello di *ambiente* virtuale.

In questo ambiente, dunque, sempre più spesso non ci presentiamo attraverso la mediazione di alter-ego o avatar: siamo noi stessi, o almeno così

¹⁵ Cfr. *Il Garante a Facebook: stop ai profili fake e trasparenza sui dati*, su «Il Sole 24 Ore», 28 aprile 2016 (reperibile online all'indirizzo: <http://www.ilsole24ore.com/art/norme-e-tributi/2016-04-28/il-garante-facebook-stop-profilo-fake-e-trasparenza-dati-161115.shtml?uuid=ACQ3ZTHD>). Si vedano anche gli *Standard della comunità* di Facebook (<https://www.facebook.com/communitystandards>).

¹⁶ Cfr. P.C. Rivoltella, *Il volto “sociale” di Facebook. Rappresentazione e costruzione identitaria nella società estroflessa*, in D. Vinci (a cura di), *Il volto nel pensiero contemporaneo*, Il pozzo di Giacobbe, Trapani 2010, pp. 504-518. Si vedano anche i lavori di Sherry Turkle riguardanti gli aspetti positivi delle sperimentazioni sull'identità online (tra gli altri S. Turkle, *La vita sullo schermo: nuove identità sociali nell'epoca di Internet*, trad. it. di B. Parrella, Apogeo, Milano 1997), nonché il suo parziale ripensamento – almeno in relazione ai *social network* e alla loro influenza sulle capacità empatiche – in Id., *La conversazione necessaria. La forza del dialogo nell'era digitale*, trad. it di Luigi Giaccone, Einaudi, Torino 2016.

pretendiamo. L'anonimato cade. Ciononostante non assistiamo a una diminuzione dei fenomeni di violenza, verbale e non solo, in rete.

Anche l'oggetto di questo saggio, il cyber-stupro, ha visto la propria trasformazione e la propria uscita dall'anonimato attraverso Facebook. Esistono infatti gruppi chiusi nei quali iscritti uomini caricano foto "rubate" a propri contatti femminili in modo da farle oggetto di commenti e fantasie sessuali molto espliciti, spesso caratterizzati dalla volontà di umiliazione e sottomissione fisica¹⁷.

A differenziare questo tipo di commenti dai comuni apprezzamenti – comunque spesso non meno caratterizzati da un latente sessismo di difficile eradicazione – sono alcuni elementi che vanno dal tono estremamente pesante di epiteti e fantasie, alla (a volte solo iniziale) inconsapevolezza delle vittime del fatto che le proprie immagini – che spesso le ritraggono in contesti quotidiani nemmeno particolarmente provocanti, condivise con lo scopo di partecipare al "gioco" della socializzazione online – vengano utilizzate per incitare a pensieri, comportamenti e pratiche sessuali, spesso violente. Non si tratta di parole in libertà, bensì dello specifico uso non autorizzato di immagini per un fine diverso da quello per il quale erano state postate, nonché di una degradazione e umiliazione delle donne coinvolte. Il tutto attuato da persone il cui nome e cognome, oltre che magari altri dati sensibili, risultano ben visibili sui profili del *social network*.

4. Un nuovo paradigma di spiegazione: l'anti-anello di Gige

Probabilmente, quindi, non basta l'anonimato a spiegare l'emergere di comportamenti violenti sul web e la deresponsabilizzazione degli utenti che li praticano. La presenza sui social di una comunicazione viziata dall'odio o dall'abuso ci costringe, anzi, a pensare come sia possibile l'autoassoluzione di personalità violente, non necessariamente considerate "patologiche" nella "vita reale", in un contesto nel quale non si tende affatto a nascondersi, ma vige al contrario una ipertrofia dell'identità.

A questo punto pare necessaria un'analisi ravvicinata dei media e del loro rapporto con la nostra percezione, cognizione e azione. Un'analisi fenomenologica, la quale, però, non dimentichi di tenere in considerazione anche la "natura" degli stessi media, per capire quali possibilità essi aprano e quali ci precludano. A tal proposito vale la pena di prendere in considerazione la teoria di Alexander Galloway sul computer come etica e sull'*anti-anello di Gige*.

La disamina di Galloway prende le mosse da un fondamentale testo di Stanley Cavell sull'ontologia del cinema¹⁸. Il filosofo statunitense, ben prima dell'era

¹⁷ Cfr. *Violenza sulle donne: su Facebook i gruppi che istigano allo stupro*, su «Tgcom24», 24 gennaio 2017 (reperibile online all'indirizzo: http://www.tgcom24.mediaset.it/cronaca/violenza-sulle-donne-su-facebook-i-gruppi-che-istigano-allo-stupro_3052901-201702a.shtml).

¹⁸ S. Cavell, *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, Harvard University Press, Cambridge (MA) 1979.

di Internet e ben prima di studi psicologici sulla potenziale immunità morale derivata dall'anonimato, utilizza la metafora dell'anello di Gige per descrivere la condizione di fruizione cinematografica: lo spettatore si trova in presenza di un mondo proiettato, nel quale lui è inserito, ma rimane invisibile, non vi agisce; questo rispecchierebbe le esigenze di privacy e anonimato dell'uomo moderno¹⁹. Galloway concorda e aggiunge che, dal momento che nella visione cinematografica non si è immuni dalle passioni, mentre impossibilitata è l'azione, la visione cinematografica richiede una predisposizione masochistica²⁰. Anche in questo caso, comunque, l'anello di Gige funge da protezione morale: nessuno potrà sapere o ci potrà accusare, ad esempio, se nella visione di un film abbiamo simpatizzato per il "cattivo", o abbiamo goduto nel vedere scene di violenza o umiliazione di un qualche personaggio.

L'esperienza che facciamo attraverso il computer (o un qualunque altro mezzo informatico, in particolare in connessione a Internet) è, invece, secondo Galloway, di natura completamente opposta: mentre l'utente, indossato l'anello, può vagare indisturbato nell'ambiente virtuale, è il mondo a ritrarsi in una completa alterità, a diventare invisibile, mentre siamo noi a decidere quali pezzi di mondo "materializzare" nella virtualità delle nostre immagini. È L'anti-anello di Gige²¹. Se dunque la fruizione cinematografica ha a che fare con il voyeurismo e il masochismo, l'essere "informaticamente presenti al mondo" è caratterizzato dal sadismo²².

Il cinema, dunque, può essere compreso e tematizzato come un'ontologia – come fa Cavell –, mentre il computer (e i media informatici in genere) risultano essere *su* una condizione ontologica: se il cinema media l'essere, il computer è un modo di mediazione in cui *il medium è l'essere stesso*²³.

In questo senso sarebbe più corretto trattare il computer come un'etica. Non nel senso che i media informatici siano etici, e nemmeno nel senso che sia necessaria un'etica dei mezzi di comunicazione informatici (potrebbe esserlo, ma non è quello che interessa ai fini di questa definizione). Piuttosto, il computer ha a che fare con il calcolo, con il processare e l'elaborare: il computer *fa qualcosa al mondo, agisce sul mondo, è operativo*²⁴. Il computer va quindi compreso come pratica e come soglia²⁵. Non solo media l'azione umana, ma agisce "in proprio" sul mondo, perché l'operatività è, in un certo senso, la sua *essenza*.

Questa descrizione dei media informatici come etiche e come modi di mediazione pone l'accento sulla loro natura fondamentalmente operativa. Ma questo

¹⁹ Cfr. *ivi*, pp. 40-41.

²⁰ Cfr. A.R. Galloway, *The Interface Effect*, Polity, Cambridge (UK) 2016, p. 11.

²¹ Cfr. *ivi*, pp. 12-13.

²² Cfr. *ivi*, p. 13.

²³ Cfr. *ivi*, p. 21. Con «modo di mediazione» Galloway intende un dispositivo che costituisce la condizione di possibilità di un medium (cfr. *ivi*, pp. 18-24).

²⁴ Cfr. *ivi*, p. 22.

²⁵ Cfr. *ivi*, p. 23.

non esclude un discorso sull'ontologia: apre, anzi a una pluralizzazione delle ontologie. Se il modo di mediazione computer è un'etica e il suo contenuto è l'essere, potremmo, in realtà, descriverlo anche come un *medium metafisico*, un mezzo per portare in essere intere ontologie.

Non è un caso, infatti, che oggi la parola "ontologia", uno dei termini più cari alla filosofia, sia entrata nell'uso informatico:

Nella progettazione di software o di database fondati su programmi che gestiscono basi di conoscenza, un'ontologia informatica viene stabilita strutturando gerarchicamente un insieme di concetti e definendone e descrivendone le relazioni semantiche [...] L'ontologia struttura e regola l'organizzazione di dati o anche di oggetti (digitali, logici, semantici, fisici) – per es. in una banca dati o in un sito web – e determina la possibilità di identificarli, fruirli, interrogarli da parte di un utente²⁶.

Le tecnologie informatiche, insomma, creano mondi e li popolano di enti. Un esempio particolarmente calzante è quello dell'*object oriented programming*, un paradigma di programmazione in cui porzioni del codice sorgente contengono strutture dati e indicazioni procedurali atte a istanziare oggetti a tempo di esecuzione. Tali porzioni di codice sono dette *classi*. Per dirla in termini più filosofici: le classi sono gli *universali* (o *tipi*) e i singoli oggetti sono i *particolari* (o *occorrenze*). L'ontologia, da scienza descrittiva dell'essere in quanto essere, diventa, in ambito informatico, disciplina sì teorica, ma eminentemente operativa e creativa. Ritornando al caso dal quale ha preso le mosse questo saggio, l'*affaire Bungle*, vale la pena ricordare che LambdaMOO è un MUD *object-oriented*.

Le conseguenze sul piano etico – e questa volta intendo sì di un'etica *nel* web – di quanto detto fin qui credo siano le seguenti: la possibilità aperta dalle tecnologie informatiche di creare mondi, o comunque di navigare in mondi ontologicamente differenti gli uni dagli altri, dà l'impressione, nella fruizione quotidiana, di agire esclusivamente su mondi fittizi, non su quello reale; questo porta a una deresponsabilizzazione del soggetto, indipendentemente dal fatto che sia coperto o meno dall'anonimato. Si tratta dell'effetto, necessariamente connesso alla "natura" dei media informatici, dell'anti-anello di Gige, il quale rende invisibile il mondo cosiddetto reale e recide in apparenza qualunque legame di quest'ultimo con gli ambienti virtuali.

5. Cortocircuiti: colpe reali in ambienti virtuali

Il fatto che i mondi virtuali siano percepiti come pure finzioni semantiche totalmente manipolabili porta a un'impressione di chiusura sistemica del web, o almeno di apertura in entrata, ma senza alcuna possibilità di *feedback* verso il "mondo

²⁶ Dalla voce *Ontologia informatica*, in «Lessico del XXI secolo», Treccani, Roma 2013 (reperibile online all'indirizzo: http://www.treccani.it/enciclopedia/ontologia-informatica_%28Lessico-del-XXI-Secolo%29/).

reale”: ciò che faccio con il mio profilo su Facebook resterà confinato nel reame della virtualità. Il paradosso è il seguente: porzioni del mondo reale vengono introdotte nell’ambiente virtuale, eppure si pretende che non avvenga il contrario²⁷.

Talvolta, tuttavia, assistiamo a cortocircuiti che mettono in crisi l’impressione di chiusura sistemica. Questo succede quando azioni compiute online rivelano i loro effetti *offline*: basterebbe tornare al caso LambdaMOO e ricordarsi della donna in lacrime. La domanda che innesca questi cortocircuiti dunque è: esistono colpe reali in ambienti virtuali?

Per prima cosa, ancora prima di connotarle moralmente, dobbiamo riconoscere che azioni perpetrate da profili o personaggi online sono, a tutti gli effetti, azioni reali. Banalmente: se, materialmente, un ambiente virtuale non è niente di più che una sequenza di 0 e 1 tradotti da e in segnali fisici, i responsabili e i destinatari delle azioni compiute all’interno di questo ambiente saranno gli utenti reali, emittenti e destinatari di tali segnali, non i loro profili online. Thomas Powers, in un suo saggio sull’argomento, esprime un concetto simile sotto il nome di Causal Principle of Reality (CPR)²⁸.

Ashley John Craft, analizzando un caso di tradimento in un popolare gioco online, ha evidenziato come un ambiente virtuale sia *allo stesso tempo* un mondo rappresentazionale, contenente *simulazioni di comportamenti immorali*, e un medium di comunicazione, nel quale possono presentarsi *colpe reali*²⁹, evidenziando così, ancora una volta, la non chiusura causale di un ambiente virtuale.

Entrambi questi autori ammettono la presenza di comportamenti immorali riconoscibili come reali in ambienti virtuali, evidenziano l’esistenza di traumi reali derivati dall’aver subito violenze online, ma trattano queste questioni ancora all’interno dell’etica della comunicazione, riconducendole a «*speech-act crimes*»³⁰. Powers asserisce esplicitamente che il cyber-stupro sarebbe un «*real moral wrong*», ma aggiunge: «*not [...] on the level of rapes*»³¹.

Riemerge qui allora una questione lasciata in sospeso all’inizio: è davvero appropriato parlare di cyber-*stupro*?

Riguardo a questo è d’obbligo una prima precisazione terminologica: viene

²⁷ Un altro paradosso, meno attinente alla trattazione in oggetto è quello che contrappone la mediatezza dei profili online e l’impressione di immediatezza data dalla rapidità della comunicazione. La decostruzione di tale impressione può avvenire soltanto individuando la temporalità caratteristica della comunicazione digitale, la quale si fonda sul processo di costante micro-archiviazione e ripresentificazione di un presente dilatato e processato come sequenza di unità discrete in un effettivo meccanismo di protensione e ritenzione tecnicamente (ri)prodotto. Non c’è qui lo spazio per parlarne compiutamente, ma per quanto riguarda la trattazione delle *media-induced tempor(e)alities* fondamentale è il lavoro di Wolfgang Ernst; si veda in particolare il libello di agile e veloce consultazione W. Ernst, *The Delayed Present: Media-Induced Tempor(e)alities & Techno-traumatic Irritations of “the Contemporary”*, Sternberg Press, Berlin 2017.

²⁸ Cfr. T.M. Powers, *Real wrongs in virtual communities*, cit., p. 192.

²⁹ Cfr. A.J. Craft, *Sin in cyber-eden: understanding the metaphysics and morals of virtual worlds*, in «Ethics and Information Technology», n. 9, 2007, pp. 205-217: 208.

³⁰ Cfr. *ivi*, p. 212.

³¹ T.M. Powers, *Real wrongs in virtual communities*, cit., p. 191.

definito stupro, o violenza sessuale, l'azione di prevaricazione, violenza o mezzo di sopraffazione con il quale si costringe una persona, contro la propria volontà a compiere o subire atti sessuali, anche senza che questi sfocino nel rapporto carnale completo. Lo stupro, inoltre, porta con sé una serie di conseguenze fisiche, ma anche, e forse soprattutto, psicologiche. Chi compie uno stupro, per lo più oggettifica la vittima, considerandola mero mezzo atto a provocargli un piacere in qualche modo ritenuto dovuto.

I canoni della violenza sessuale si ritrovano anche nei casi di cyber-stupro, persino in assenza di contatto fisico, dal momento che i commenti a sfondo sessuale sono spesso di carattere violento, oggettificante e tendente all'abuso, l'utilizzo del materiale fotografico delle vittime non è consensuale e non è stato scattato o postato per finalità pornografiche; la condivisione di foto e nominativi delle vittime, inoltre, può portare loro ulteriori attenzioni non desiderate³² e, cosa più importante, gli abusi online hanno spesso conseguenze psicologiche sulle vittime paragonabili a quelle dello stupro³³.

Anche per questo Craft sbaglia nell'assimilare il cyber-stupro al caso di tradimento da lui analizzato e sbaglia a trattare entrambi come *speech act crimes*. Questo non perché atti discorsivi non possano avere conseguenze performative. L'autore, anzi, si sofferma a lungo a mostrare come un "tradimento virtuale" sia perfettamente paragonabile a un tradimento reale, con tutto il suo correlato di conseguenze psicologiche individuali e sociali. Tuttavia egli paragona il tradimento virtuale a quello reale considerando entrambi atti discorsivi, laddove sembra quantomeno difficile considerare uno stupro reale allo stesso modo.

Proprio qui sta il nodo centrale della questione: Craft e Powers non possono considerare il cyber-stupro quale stupro vero e proprio, dal momento che si fermano all'interfaccia linguistica e verbale. Per loro può trattarsi di una aggressione sul piano discorsivo, la quale però, non avendo uno sbocco carnale – questo è il tacito presupposto –, non può essere considerata alla stregua di un abuso sessuale, persino a parità di conseguenze psicologiche. Data questa premessa, pur riconoscendo nel cyber-stupro una colpa reale, la tendenza a ricercare una soluzione nell'alveo dell'etica della comunicazione³⁴ è tanto inevitabile quanto infruttuosa.

Ma l'errore concettuale di tale approccio non emerge soltanto osservando casistiche e studi psicologici. Voler trattare le problematiche connesse alla CMC

³² Cfr. M. Leonardi, *Narrative as Self Performance: The Rhetorical Construction of Identities on Facebook Profiles*, Communication ETDs, Paper 11, 2010 (tesi di laurea presso University of New Mexico), p. 65.

³³ A questo proposito uno studio empirico esaustivo e dettagliato – anche se per lo più riferito al revenge porn, al quale farò riferimento nel prosieguo del discorso – si trova in K. Holladay, *An investigation of the influence of cyber-sexual assault on the experience of emotional dysregulation, depression, post traumatic stress disorder, and trauma guilt*, Electronic Theses and Dissertations, 5242, 2016 (tesi di dottorato presso University of Central Florida), in particolare pp. 140-151 e 260-287.

³⁴ Almeno nel senso di un'etica limitata ad atti linguistici e alla loro buona o cattiva formulazione. Quella che intendo criticare, in altre parole, è un'etica dell'*azione* comunicativa – quale sembra essere la posizione espressa dagli autori sopracitati – piuttosto che un'etica dell'*agire* comunicativo.

come meri problemi di comunicazione e, nello specifico, di contenuto, vuol dire non riconoscere che esse non dipendono unicamente né principalmente da ciò che si intende comunicare, bensì anche dalle caratteristiche del medium stesso e della sua peculiare ontologia operativa (normativa e performativa) di cui ho scritto nel paragrafo precedente. Non solo, quindi, tradimento virtuale e stupro virtuale sono da considerarsi casi diversi in virtù della diversità delle loro motivazioni e dei loro effetti, ma forse nessuno dei due va trattato come uno *speech act*.

I limiti delle soluzioni proposte dall'etica della comunicazione emergono anche nell'articolo di Powers. Nonostante l'enunciato CPR, l'autore tratta le comunità virtuali come separate, sebbene analoghe, rispetto a quelle reali e afferma che le punizioni morali o legali vadano ricercate e applicate all'interno del contesto virtuale stesso. Una parte della soluzione proposta passa per il richiamo a "sane" forme di individualità e socialità e per la "speranza" in una non eccessiva identificazione delle persone reali con i propri *avatar*³⁵. Powers, del resto, scriveva questo nel 2003 e aveva in mente soprattutto videogiochi di ruolo. La sua "speranza" non può che essere disattesa se colpe "virtuali" come il cyber-stupro passano oggi su piattaforme come i *social network*.

Se non risulta immediatamente intuitivo considerare stupri atti che hanno come interfaccia principale delle sequenze verbali, esiste un'ulteriore tipologia di cyber-stupro, fin qui non ancora trattata, ovvero il *revenge porn*³⁶, nella quale vediamo all'opera dinamiche collaterali ancora più simili (e ulteriormente degradanti) a quelle che spesso accompagnano stupri reali, tra le quali il cosiddetto *victim blaming*³⁷.

Un altro dato che accomuna il cyber-stupro agli stupri reali è il fatto che la maggior parte delle vittime siano donne. In particolare, nel *revenge porn* si stima che il 70% delle vittime sia di sesso femminile³⁸. Secondo altre stime³⁹ la percentuale sarebbe addirittura del 93%.

³⁵ Cfr. T.M. Powers, *Real wrongs in virtual communities*, cit., p. 198.

³⁶ Con *revenge porn* si intende la pratica di pubblicare attraverso il web, per "vendetta" materiale pornografico privato, per lo più di ex fidanzate o partner. Il danno psicologico per vittime di questo tipo di cyber-stupro è spesso molto grave e in taluni casi tra i più noti hanno portato anche al suicidio (Cfr. *Napoli, si suicida dopo il video hot mandato in rete: si uccide 31enne*, su «Il Mattino», 13 settembre 2016 – reperibile online all'indirizzo: http://www.ilmessaggero.it/primopiano/cronaca/tiziana_cantone_suicidio_morta_napoli_video-1962921.html). Vista la rapidità e viralità di diffusione di questi contenuti attraverso diversi *social e messenger app* e date le conseguenze di danno all'immagine pubblica nel mondo reale, questi atti possono essere paragonati a veri e propri stupri di gruppo.

³⁷ Con *victim blaming* si intende la tendenza a incolpare le vittime per l'avvenuto stupro, magari perché vestite in modo troppo provocante, o perché aventi atteggiamenti eccessivamente disinibiti; nel caso del *revenge porn* la motivazione sarebbe l'ingenuità nell'aver acconsentito all'essere filmate. Nonostante in questo caso si tratti effettivamente di contenuti di natura pornografica, non si può parlare di consenso della vittima, dal momento che il consenso a essere filmate per uso privato non si può estendere a una diffusione a terze parti.

³⁸ Cfr. A.N. Kitchen, *The Need to Criminalize Revenge Porn: How a Law Protecting Victims Can Avoid Running Afoul of the First Amendment*, in «Chicago-Kent Law Review», vol. 90, n. 1, pp. 247-299: 249.

³⁹ Cfr. <https://www.cybercivilrights.org/>.

Si potrà dunque affermare che Internet riflette strutture sociali e dinamiche di potere ben presenti nel mondo reale, come, ad esempio, la disuguaglianza di genere e il sessismo. Non solo responsabilità individuali per le colpe in rete, ma anche intere architetture sociali che si riflettono sul web.

Addentrandoci in questa analisi, tuttavia, rischiamo di perdere la specificità del cyber-stupro: si potrebbe essere infatti portati a dire che, se ammettiamo che la violenza sessuale perpetrata attraverso le tecnologie informatiche non differisce in nulla dallo stupro reale, allora non ha neanche senso porsi il problema del perché questi avvengano anche sul web, che sarebbe, a questo punto, semplicemente uno specchio, o un doppio della vita reale.

Questo però non sarebbe vero, dal momento che è facile rendersi conto di come molto spesso i partecipanti, in maniera diretta o collaterale, ai fenomeni di cyber-stupro, siano in maggioranza persone che nel mondo reale non hanno mai commesso fatti di una simile gravità e hanno anche sempre relegato possibili inclinazioni a riguardo in una sfera privata o addirittura le hanno sempre represso.

Bisogna invece individuare la peculiare dialettica che caratterizza la comunicazione informaticamente mediata: da un lato abbiamo la non chiusura sistemica, che fa sì che personalità e affiliazione culturale si riflettano sulla costruzione delle identità online; dall'altro vi è l'impressione di chiusura sistemica, che, dandoci la sensazione di agire in un mondo totalmente simulato e fittizio, facilita l'emergere dei comportamenti più socialmente indesiderabili, scaricandoci apparentemente dalla nostra responsabilità morale (l'anti-anello di Gige). Nell'ambiente virtuale si riflettono strutture già presenti nel mondo reale, ma esse vengono amplificate da modi di pensare *media-induced*⁴⁰.

Per questa ragione dobbiamo decretare la superficialità di due diversi e opposti atteggiamenti: quello *tecno-fobico* e *tecno-accusatorio*, che tende a colpevolizzare i *social network* e i media in quanto tali⁴¹; e quello *tecno-entusiasta* e *tecno-assolutorio*, che pone l'accento esclusivamente sulle responsabilità individuali. Ciò che accade, infatti, è che il web apre alla possibilità di tipologie inedite di violenza, deresponsabilizzando il singolo e il collettivo, fornendo loro canali per esternare comportamenti violenti; ma questi ultimi traggono spesso la loro origine da strutture psicologiche e collettive già presenti all'interno di individuo e società.

Questo è chiaramente un problema di carattere morale. Tuttavia può risultare un utile grimaldello epistemologico con il quale scardinare le strutture della società

⁴⁰ Questa amplificazione non ha necessariamente un carattere negativo: anche la socialità e la costruzione di collettivi possono essere mediaticamente accresciute. Da questo punto di vista il web possiede enormi capacità di costruzione di una dimensione transindividuale.

⁴¹ Le filosofie della tecnica più catastrofiste, tuttavia, svolgono un importante ruolo critico, dal momento che ci rendono consapevoli del fatto che nuovi mezzi tecnologici aprono possibilità di azione prima inedite. Il rischio di queste teorie, tuttavia, è quello di confondere un possibile utilizzo con il fine degli oggetti tecnici – i quali hanno sempre comunque una dimensione teleologica, in quanto progettati in vista di qualcosa. Il fine delle armi, ad esempio, è quello di uccidere e opporsi alla loro costruzione per diminuire i casi di omicidio ha senso. Di converso il fine degli smartphone non è il *revenge porn*.

contemporanea al fine di analizzarle più da vicino: se il web e la comunicazione informaticamente mediata in generale, amplificano e modulano segnali la cui trasmissione parte dalla dimensione sociale, forse lo studio di tali segnali amplificati ci aiuterà a riflettere sulle strutture dell'emittente.

6. Conclusione

A questo punto occorre ricapitolare ed esplicitare le tesi di fondo affiorate nel corso del saggio e trarre da queste le dovute conclusioni.

La tesi fondamentale, che attraversa come un fiume carsico tutta l'argomentazione, è quella secondo cui la "natura" del medium informatico – intesa come *a priori tecnico* che precede ed è condizione di possibilità di ogni regime comunicativo o discorsivo da esso mediato – è radicata nella materialità dello hardware e dei segnali discretizzati in impulsi, codificati matematicamente e resi perciò manipolabili e programmabili secondo regole logiche. Da ciò dobbiamo trarre almeno due conseguenze: (i) L'ambiente virtuale della comunicazione informaticamente mediata non è qualcosa di separato, né di causalmente chiuso rispetto al cosiddetto "mondo reale"; (ii) Gli eventi che hanno luogo in un ambiente virtuale non sono derubricabili a mera materia di comunicazione, ma rispondono alle leggi di una ontologia operativa e procedurale, le quali determinano corsi di azione, nonché la nostra posizione in tali corsi. Il discorso etico non può dunque essere separato da quello ontologico, né quest'ultimo da quello tecnico-informatico.

La seconda tesi, invece, sostiene che, nonostante la non-chiusura causale dell'ambiente virtuale, proprio l'operazionalità e l'operabilità⁴² danno all'utente l'impressione fenomenologica di chiusura causale; tale impressione è la causa principale della deresponsabilizzazione dell'utente nel suo comportamento online. Si tratta della tesi dell'anti-anello di Gige.

La terza tesi, che prende le mosse dalla combinazione delle due precedenti e assurge a paradigma di spiegazione per casi di cyber-stupro e, in generale, di violenza informaticamente mediata, afferma che la non-chiusura causale e la deresponsabilizzazione fanno sì che strutture psicologiche e sociali già presenti nel "mondo reale" si riflettano e riverberino nell'ambiente virtuale, generando così la possibilità di tipologie inedite di violenza.

La quarta e ultima tesi, prendendo atto del fatto che, non solo le cause, ma anche le conseguenze della violenza informaticamente mediata sono reali, propone che casi come quelli di cyber-stupro, pur nella loro specificità espressa dalle tesi precedenti sull'ontologia informatica, vadano trattati e sanzionati alla stregua di casi di violenza reale, anziché come problemi comunicativi.

Tuttavia, ciò che mi interessa in sede conclusiva, non è stabilire quali sanzioni

⁴² Le condizioni di operabilità per l'utente (fruitore, non programmatore) sono determinate a priori, ma la ridondanza e le scelte multiple conferiscono una illusione di maggiore libertà. Cfr. C. Pias, *Computer Game Worlds*, tr. ing. di V.A. Pakis, Diaphanes, Zurich-Berlin 2017, p. 107.

o pene debbano essere applicate in sede giudiziaria. Credo sia invece importante avviare una riflessione – che questo saggio, lungi dal volersi proporre come conclusivo rispetto al tema, intende stimolare – su come prevenire e arginare tali comportamenti. Senz'altro la dismissione della “cultura dello stupro” è una impresa non semplice e che richiede mutamenti radicali nella società e nei suoi rapporti di potere⁴³. Tuttavia, se guardiamo alla specificità del cyber-stupro – che, come abbiamo visto, può portare persone che nella “vita reale” non commetterebbero simili azioni a perpetrare lo stesso tipo di violenze se protette dall'anti-anello di Gige – potremmo cercare di combatterlo operando sulla decostruzione delle interfacce che sovrasemplificano la complessità dell'interazione tra individui umani e tecnologie informatiche. Se quanto sostenuto fino a qui è corretto, infatti, la soluzione a questo tipo di problemi non può essere trovata attraverso un'etica della comunicazione che ignori le specificità tecniche della CMC. Allo stesso tempo, non essendo l'ambiente virtuale un contesto sociale completamente separato, nemmeno un'etica nella comunicazione potrà aiutarci: né la censura – comunque sempre difficile da praticare su *social network* nei quali le persone creano talvolta anche più di un account, proprio per aggirare i *ban* –, né l'appello a una *netiquette* – dal momento che la sua violazione è un fatto sistematico, connesso alla struttura stessa dei media informatici – sortiranno gli effetti desiderati.

Un'idea che vale la pena prendere in considerazione e discutere è quella di Wendy Chun, secondo cui, piuttosto che chiedere privacy o controlli più stretti – i quali, come si è detto, non potranno mai essere sufficienti data la peculiare ontologia dei media informatici –, sia necessario lottare per ottenere *diritti pubblici*⁴⁴. Il principale diritto che soprattutto le donne dovrebbero pretendere, in città così come online, è il «*Right to Loiter*»⁴⁵, che potremmo tradurre letteralmente come “diritto di bighellonare”, di andare in giro pubblicamente, ma restando anonimi, di esporsi senza essere notate, seguite, additate. Più che il diritto alla sicurezza, da pretendersi è il diritto a prendersi dei rischi, senza che questo condanni o marchi per sempre.

Il discorso di Chun non rimane su un piano astratto: l'autrice si chiede come si possa ottenere un tale diritto *online*, ben consapevole della “natura” dei mezzi informatici. La sua risposta è quella di una traduzione pratica di quella decostruzione delle interfacce di cui precedentemente ho parlato sul piano teorico: un Internet più trasparente, che palesi, anziché nascondere, la moltitudine delle interazioni e degli scambi e che cancelli la distinzione tra autore e personaggio⁴⁶.

L'idea di una rivoluzione nel web design è decisamente affascinante e

⁴³ Esiste sull'argomento una vasta letteratura femminista o connessa agli studi di genere. Si vedano, tra gli altri, D.E.H. Russell, *La politica dello stupro*, Limenitima, Roma 1976, L. Scarsella, *Dovere di stupro. La cultura della violenza sessuale nella storia*, DataneWS, Roma 1992 e E. Buchwald, P.R. Fletcher, M. Roth (a cura di), *Transforming a Rape Culture. Revised Edition*, Milkweed, Minneapolis 2005.

⁴⁴ Cfr. W.H.K. Chun, *Updating to Remain the Same. Habitual New Media*, MIT Press, Cambridge (MA) 2017, p. 158.

⁴⁵ *Ibid.*

⁴⁶ Cfr. *ivi*, p. 160.

promettente, ma c'è da chiedersi quanto possa funzionare al di fuori di un ambiente sperimentale. Nelle logiche di mercato di quel neoliberismo che Chun critica, interfacce più trasparenti⁴⁷ risulterebbero meno user-friendly, meno convenienti da produrre e meno diffuse. In attesa di un radicale mutamento del sistema economico – o, perché no, in senso propedeutico a questo – potrebbe invece risultare più fruttuoso cercare di creare una classe di utenti più consapevoli, dotandoli dei mezzi per comprendere da sé le strutture dell'apparato tecnico-mediatico, educandoli a un utilizzo responsabile del mezzo.

L'unica proposta in questo senso che mi sentirei di ritenere soddisfacente – che non promette di risolvere una volta per tutte il problema, ma solo di limitarlo, e nemmeno in tempi brevi – è quella di un'alleanza del sapere teorico e di quello tecnico in un approccio che tenti di ridurre la distanza tra teoria e prassi, che cerchi di introdurre gli elementi della critica, della decostruzione e dell'interpretazione nell'analisi delle tecnologie informatiche (e non solo), e, contemporaneamente, renda le conoscenze e competenze tecniche accessibili a chiunque le utilizzi, attraverso un processo che sveli e renda trasparente ciò che normalmente l'interfaccia dissimula.

Ovviamente questa prospettiva teorico-scientifica dovrebbe tradursi in specifiche istanze etico-pratiche, etico-politiche e forse soprattutto pedagogiche, mirando a un'educazione mediale, a partire dai gradi più bassi dell'istruzione, in cui educazione tecnico-informatica ed educazione teorico-critica vadano di pari passo.

Senza questa consapevolezza e queste pratiche, difficilmente atterreremo le future generazioni alle sfide che i media, la società e il loro intreccio indissolubile già da oggi ci pongono.

⁴⁷ Nel senso, paradossalmente, di più visibili, di trasparenti in relazione al proprio funzionamento, laddove, solitamente, l'interfaccia è proprio ciò che tende a nascondere se stessa per conferire illusione di immediatezza e libertà di scelta.